

**DETERMINATION OF ZAKAT E-SPORTS ACCORDING TO  
THE ISLAMIC LAW PERSPECTIVE**

**PENENTUAN ZAKAT E-SUKAN MENURUT PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Mohd Yusra Abdullah<sup>i</sup> Mohammad Taqiuddin Mohamad<sup>ii</sup> Mohd Ashrof Zaki Yaakob<sup>iii</sup>  
Azri Bhari<sup>iv</sup> & Mahyuddin Khalid<sup>v</sup> Mohamad Afandi Md Ismail<sup>vi</sup>

- <sup>i</sup> (*Corresponding author*). Pensyarah, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA, Shah Alam: Pelajar PhD Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya. yusra@uitm.edu.my
- <sup>ii</sup> Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya. m.taqiuddin@um.edu.my
- <sup>iii</sup> Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA, Shah Alam. ashrof@uitm.edu.my
- <sup>iv</sup> Profesor Madya, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA, Shah Alam. azrib178@uitm.edu.my
- <sup>v</sup> Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA, Shah Alam. emkay@uitm.edu.my
- <sup>vi</sup> Pensyarah, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi Mara, Shah Alam. mohamadafandi@uitm.edu.my

<b>Abstract</b>	<p><i>E-Sports (Electronic Sports) is a trend that is well-liked by the young generation of today, so it has evolved into one of the professions that generates a very attractive income through various e-sports-related activities. Therefore, this study aims to find out the zakat provisions of athletes or players in the e-sports industry. Qualitative methods are implemented in this study by using data collection and data analysis methods. The data collection method is done through library research, and the data obtained is analyzed based on inductive, deductive, and comparative methods to obtain comprehensive research results. Based on the analysis completed, the findings of this study demonstrate that earning money through involvement in the e-sports sector falls under the category of al-māl al-mustafād which is required to issue zakat based on the consensus of scholars, and zakat al-māl al-mustafād has been fatwad in the state of Selangor since 2001.</i></p> <p>Keywords: <i>E-sports, Sports, Income, Halal, Zakat.</i></p>
<b>Abstrak</b>	<p><i>E-Sukan (Sukan Elektronik) adalah satu aktiviti baharu yang mendapat sambutan dalam kalangan generasi muda masa kini, sehingga menjadi salah satu kerjaya yang mendatangkan pendapatan yang sangat lumayan melalui beberapa aktiviti yang berkaitan dengan industri e-sukan ini. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengetahui ketentuan zakat para atlet atau pemain dalam industri e-sukan. Metode kualitatif dilaksanakan dalam kajian ini dengan menggunakan kaedah pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyelidikan perpustakaan dan data yang diperolehi dianalisis berdasarkan metode induktif, deduktif dan komparatif untuk mendapatkan hasil kajian yang menyeluruh. Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penjaan pendapatan melalui aktiviti-aktiviti dalam industri e-sukan termasuk dalam kategori al-māl al-mustafād yang wajib dikeluarkan zakat</i></p>

	<i>berdasarkan kesepakatan ulama dan zakat al-māl al-mustafād telah difatwakan di negeri selangor sejak tahun 2001 lagi.</i>
--	--

	Kata kunci: <i>E-sukan, Sukan, Pendapatan, Halal, Zakat.</i>
--	--

## PENDAHULUAN

Peningkatan pemain video game dikalangan remaja kini dilihat sangat menarik kerana industri ini menyediakan peluang pekerjaan yang lumayan kepada mereka. E-sukan merujuk kepada permainan video kompetitif di mana pasukan atau individu bersaing antara satu sama lain dalam permainan video. Ia kini dianggap oleh sesetengah pihak sebagai aktiviti sukan di mana pemain boleh mengembangkan dan melatih kemahiran mental dan koordinasi tangan-mata semasa bermain. Newzoo melaporkan pada tahun 2021, terdapat hampir 3.0 billion (separuh penduduk bumi) pemain yang terlibat dalam industri e-sukan dimana negara-negara asia pasifik menyumbang sebanyak 1.6 billion pemain (Newzoo, 2021). Di Malaysia direkodkan seramai 20.1 juta pemain pada tahun 2019 (Sinar Harian, 2021). Pada tahun 2021 ini juga, industri e-sukan menjana pendapatan dunia sebanyak 175.8 billion, di mana negara-negara Asia Pasifik menyumbang sebanyak 50% daripada jumlah ini, China merupakan negara terbanyak menyumbang kepada statistic ini iaitu sebanyak 45.6 billion. Dimana 6 sektor besar yang terlibat dalam penjanaan pendapatan ini, iaitu sektor 1) teams, professional players, and streamers, 2) game publishers, 3) streaming platforms, 4) physical products, 5) leagues and tournaments, and 6) digital tools (Newzoo, 2021). Oleh itu, Industri e-sukan ini 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 penghasilan pendapatan dalam industri e-sukan sebagai kategori *al-māl al-mustafād*, yang dikenakan zakat menurut perspektif Islam.

## KONSEP DAN PERKEMBANGAN E-SUKAN

Sukan elektronik atau "E-Sukan" boleh didefinisikan sebagai satu aktiviti permainan video secara professional yang menggunakan perantaraan peralatan elektronik bersama dengan capaian internet untuk berhubung dengan data permainan dan dipertandingkan pada peringkat amat, 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).

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.

### **Perkembangan 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, kejurulatih, *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 *PUBGMobile* pula, 64 pasukan yang meliputi seramai 256 pemain (Bernama, 2020).

Selari dengan pencapaian ini, melalui bajet 2022 kerajaan Malaysia telah menyediakan peruntukan RM20 juta bagi merencanakan industri e-sukan yang dilihat mampu menjadi prospek terbaik pembangunan sukan negara ini. Bahkan sebelum itu, kerajaan Malaysia telah menganjurkan kejohanan e-sukan pertama Malaysia untuk Orang Kurang Upaya (OKU), Liga E-Sukan Para Malaysia (Para MEL21), yang dianjurkan buat pertama kalinya dengan menawarkan hadiah keseluruhan RM10.000 (Sinar Harian, 2021).

## **METODOLOGI KAJIAN**

Metodologi kajian merupakan kaedah yang digunakan sama ada untuk mengumpul data atau menganalisa data dalam sesebuah kajian. Metodologi kajian sangat penting bagi memastikan hasil dapatan kajian selari dengan matlamat dan objektif kajian (Ahmad Sunawari, 2011). Kajian ini bersifat kualitatif dan metodologi yang digunakan dalam kajian ini adalah berdasarkan kajian perpustakaan bagi pengumpulan data. Kajian perpustakaan merujuk kepada data dan maklumat yang diambil melalui bahan-bahan kajian yang boleh didapati daripada perpustakaan. Kaedah ini digunakan untuk mengkaji sorotan literature dan menguatkan dapatan yang sedia ada dengan merujuk kepada bahan bercetak atau platform atas talian seperti buku, kitab-kitab, kajian kontempori, makalah jurnal, laporan tahunan, tesis, disertasi, prosiding seminar, akhbar atas talian dan laman sesawang yang berautoriti. Secara praktiknya metodologi ini digunakan untuk mengumpul maklumat dan data berkaitan sejarah, perkembangan konsep dan praktis e-sukan yang diamalkan diseluruh dunia.

Manakala analisis kandungan pula digunakan bagi menganalisis data yang dikumpul, artikel ini menggunakan Kaedah Induktif dan Kaedah Deduktif dalam menganalisis setiap data yang diperolehi. Kaedah Induktif atau dikenali dengan kaedah *istiqra'* merupakan suatu kaedah penelitian data-data yang diperolehi bagi menghasilkan suatu kesimpulan yang bercirikan khusus kepada konsep yang umum. Sebagai contohnya segala hukum, undang-undang atau fatwa berkaitan *al-māl al-mustafād* akan dikeluarkan dan dikaitkan hubungannya dengan pelaksanaan e-sukan pada masakini. Manakala Kaedah Deduktif pula merupakan suatu kaedah mencari pembuktian berdasarkan ketetapan suatu konsep yang umum kepada suatu permasalahan yang khusus. Sebagai contohnya hukum, undang-undang atau fatwa mengenai hiburan, permainan video atau e-sukan yang telah diputuskan oleh sesebuah badan berautoriti agama atau negara, akan dikaji faktor-faktor atau sebab-sebab yang mempengaruhi kepada penghasilan hukum berkenaan.

## **DAPATAN KAJIAN**

### **Konsep Zakat Menurut Hukum Islam**

Matlamat pengagihan zakat menurut ekonomi Islam adalah menyelesaikan masalah kemiskinan dalam masyarakat dan menggalakkan kecairan harta dalam sistem ekonomi. Manakala pembayaran zakat secara zahiriahnya memperlihatkan harta yang dimiliki oleh seseorang itu itu berkurangan, tetapi hikmahnya zakat dapat membersihkan diri daripada perkara mazmumah seperti bakhil, kedekut dan kurang prihatin terhadap golongan yang kurang bernasib baik.

Mazhab maliki mendefinisikan zakat sebagai kewajiban mengeluarkan sebahagian dari harta tertentu yang telah sampai nisabnya kepada golongan yang berhak menerimanya, dimana syaratnya adalah kepemilikan telah sempurna dan telah mencapai haul (genap setahun) kecuali harta rikaz dan tanaman. Mazhab Hanafi pula mendefinisikan zakat sebagai pemberian hak atas sebagian harta tertentu kepada golongan tertentu yang telah ditentukan oleh syariat semata-mata kerana Allah SWT. Manakala menurut mazhab Syafi', zakat adalah nama untuk barang yang dikeluarkan untuk harta atau badan. Mazhab Hanabali pula berpendapat bahawa zakat adalah hak yang wajib atas harta tertentu kepada kelompok tertentu dan pada waktu tertentu (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).

Secara kesimpulannya definisi di atas mengarah pada satu maksud yang sama, yaitu zakat adalah suatu kewajiban yang harus ditunaikan oleh seseorang atas harta yang dimilikinya untuk dikeluarkan pada waktu yang telah ditentukan oleh syariat kepada orang tertentu yang disertai dengan niat kerana Allah SWT. Kewajiban untuk mengeluarkan zakat ini disebutkan dalam firman Allah SWT:

﴿خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ﴾

Maksudnya: “Ambillah zakat (sedekah) dari harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan menyucikan mereka dan berdoalah buat mereka, kerana doamu itu akan menjadi ketenteraman buat mereka” (al-Quran. al-Tawbah: 103)

{ فَأَخْبِرُهُمْ أَنَّ اللَّهَ قَدْ فَرَضَ عَلَيْهِمْ صَدَقَةً تُوْخَذُ مِنْ أَعْيُنِيهِمْ فَرْدٌ عَلَىٰ فُقَرَائِهِمْ }

Maksudnya: “Maka khabarkanlah kepada mereka bahawa sesungguhnya Allah SWT telah menfardhukan ke atas mereka zakat, yang diambil daripada orang-orang kaya dan diberikan kepada orang-orang fakir miskin dalam kalangan mereka.” (Hadis. al-Bukhariyy. Kitab al-zakat. 1496)

### Syarat Wajib Zakat

Tidak semua umat Islam wajib berzakat. Hanya orang-orang tertentu saja, yaitu mereka yang telah memenuhi syarat-syarat wajib (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).

1. Memiliki harta dengan kepemilikan penuh
2. Memiliki harta yang berpotensi untuk berkembang
3. Harta telah mencapai nisab wajib zakat yang telah ditetapkan
4. Harta yang melebihi keperluan hidup
5. Bebas daripada hutang.
6. Cukup waktu satu tahun (haul) bagi penternakan, perniagaan, simpanan, emas dan perak

### Harta Wajib Zakat

Para ulama terdahulu telah menentukan harta-harta yang wajib dikeluarkan zakatnya kepada beberapa kategori:

1. Emas dan perak wajib dikeluarkan zakat apabila mencapai atau lebih berat 20 mithqal atau dinar atau setara dengan 85gram, dan perak wajib dikeluarkan zakat apabila telah mencapai berat 200 dirham atau setara dengan 595gram. 2.5% dikenakan kepada zakat emas dan perak. Zakat wang kertas juga diqiaskan dengan zakat emas perak jika telah mencapai nisab dan haul (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).
2. Juhur ulama bersepakat mengkhususkan zakat ternakan pada tiga jenis hewan saja iaitu unta, lembu dan kambing. Nisbah bagi kategori ini ialah unta 5 ekor, lembu 30 ekor, dan kambing 40 ekor (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).
3. Zakat pertanian, juga disebut sebagai zakat tanaman dan buah-buahan, merupakan zakat yang diwajibkan katas para petani yang mengusahakan tanah untuk menanam tanaman atau buah buahan. Kewajiban zakat pertanian ini disebutkan dalam firman Allah SWT:

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَنْفِقُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا كَسَبْتُمْ وَمِمَّا أَخْرَجْنَا لَكُمْ مِنَ الْأَرْضِ﴾

Maksudnya: “Hai orang-orang yang beriman, nafkahkanlah (di jalan Allah) sebagian dari hasil usahamu yang baik-baik dan sebagian dari apa yang kami keluarkan dari bumi untuk kamu” (al-Quran. al-Baqarah: 267)

Zakat pertanian dikeluarkan apabila telah mencapai nisab 5 wasq atau setara dengan 653 kg, Rasulullah SAW bersabda “tidak ada kewajiban untuk berzakat jika

tidak mencapai 5 wasq". Zakat pertanian dikeluarkan setiap kali tuaian, ini bermakna zakat pertanian tidak perlu melengkapi haul seperti zakat lain. Jumlah peratusan yang dikenakan zakat terbahagi kepada dua iaitu tanaman yang menggunakan pengairan semulajadi adalah 1/10 dan tanaman yang berbayar adalah 1/20 (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).

#### 4. Zakat Perniagaan

Zakat peniagaan merupakan zakat yang dikenakan diatas keuntungan transaksi perniagaan, apabila telah cukup nisab 85gram emas, 642gram perak, atau wang kertas yang senilai dengannya. Kadar zakat yang harus dikeluarkan atas keuntungan perniagaan ialah 2.5% (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004).

#### 5. Harta Karun dan Barang Tambang (*Rikaz* dan *Ma'adin*)

Jumhur Ulama'menyatakan harta yang tertanam termasuklah semua benda berharga yang ditinggalkan oleh manusia terdahulu di dalam tanah seperti emas, perak, tembaga, logam dan seakan dengannya, juga hasil semulajadi daripada galian dalam tanah dan lautan dikategorikan sebagai harta rikaz secara umumnya. Para fuqaha' telah menetapkan bahawa sesiapa yang terjumpa harta-harta ini atau mengusahakan harta galian, diwajibkan untuk mengeluarkan zakat sebanyak 1/5 dari keseluruhan harta yang diperolehi atau bersamaan dengan 20%. (Asyraf Muhammad Dawabah, 2010).

#### 6. Zakat Pendapatan

Zakat pendapatan atau zakat *al-mal al-mustafad* (zakat harta perolehan). Konsep *al-māl al-mustafād* bermaksud mewajibkan zakat ke atas mana-mana harta perolehan dari hasil usaha tanpa sebarang proses pertukaran (jual-beli), secara ringkasnya ia diperolehi dengan sebabnya tersendiri seperti gaji, upah kerja, elaun, hadiah dan lain-lain. Para fuqaha telah mewajibkan zakat ke atas hasil pendapatan dan gaji kerana ia merupakan sebuah harta yang berkembang dan boleh membawa perolehan yang lumayan terutamanya bagi seseorang yang menyandang jawatan-jawatan profesional atau peringkat tinggi dalam sesebuah organisasi atau syarikat. Pekerjaan berbentuk perkhidmatan dan kepakaran ini merupakan aktiviti pekerjaan utama dalam sistem ekonomi kontemporari (Yusuf al-Qardawiyy, 2003 : Mujaini Tarimin, 1999) .

### **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. Tajaan yang diberikan kepada para pemain

3. Hadiah kejohanan yang dimeniangi oleh pemain
4. Sumbangan yang diberikan oleh penonton melalui penstreaman langsung (*live stream*)

## PERBINCANGAN

### Analisis Zakat Pendapatan Melalui Aktiviti E-Sukan

Taqiuddin Al-Nabhaniyy 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-Qardawiyy 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 (Yusuf al-Qardawiyy, 2003).

Melalui istilah fiqh, perolehan pendapatan secara professional 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-mal al-mustafad*. (Yusuf al-Qardawiyy, 2003).

Mujaini Tarimin pula menyatakan bahawa *al-mal al-mustafad* 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).

Kewajipan zakat *al-māl al-mustafād* dari firman Allah SWT:

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَنْفِقُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا كَسَبْتُمْ وَمِمَّا أَخْرَجْنَا لَكُمْ مِنَ الْأَرْضِ ۗ﴾

Maksudnya, "Wahai orang-orang yang beriman, nafkahkanlah (di jalan Allah) sebahagian dari hasil yang baik yang telah kamu usahakan dan sebahagian dari apa yang Kami telah keluarkan dari bumi untuk kamu" (al-Quran . Al-Baqarah: 267)

Penjelasan hukum zakat *al-māl al-mustafād* dalam ayat ini adalah menjurus kepada penafsiran "*mā kasabtum*". 'Abdullah ibn 'Abbas, 'Ali bin Abi Talib dan al-Tabari menafsirkan perkataan tersebut sebagai orang yang mengusahakan sesuatu dengan bersusah payah atau senang untuk mengumpulkan emas dan perak. Bahkan al-Zamakhshari mewajibkan zakat kepada semua pendapatan yang diperolehi hasil usaha yang dilakukan oleh orang Islam (Rosele, M. I et.al 2017).

Sabda Rasulullah SAW:

{ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ صَدَقَةٌ . فَقَالُوا يَا نَبِيَّ اللَّهِ فَمَنْ لَمْ يَجِدْ قَالَ " يَعْمَلُ بِيَدِهِ فَيَنْفَعُ نَفْسَهُ وَيَتَصَدَّقُ " . قَالُوا فَإِنْ لَمْ يَجِدْ قَالَ " يُعِينُ ذَا الْحَاجَةِ الْمَلْهُوفَ " . قَالُوا فَإِنْ لَمْ يَجِدْ . قَالَ " فَلْيَعْمَلْ بِالْمَعْرُوفِ ، وَلْيُمْسِكْ عَنِ الشَّرِّ فَإِنَّهَا لَهُ صَدَقَةٌ }

Maksudnya: "Wajib ke atas setiap orang Islam menunaikan zakat., Mereka bertanya: Wahai Nabi Allah, sekiranya kami tidak mempunyai harta, bagaimana? Jawab Baginda SAW: Berusahalah dengan sepenuh tenaga bagi menyara diri, kemudian bayarlah zakat. Mereka bertanya lagi: Sekiranya usaha itu tidak berhasil? Baginda menjawab: Berusahalah dalam perkara kebaikan dan mencegah daripada keburukan. Sesungguhnya pekerjaan itu bagi kamu adalah sedekah (zakat)" (Hadis. Al-Bukhariyy. Kitab al-Zakat. Bab 'ala kulli muslim sadaqah. 1445)

Perkataan "alā kulli muslim sadaqah" membawa maksud bahawa zakat pendapatan hukumnya adalah wajib. Pada luarannya hadis tersebut memberi makna yang luas, kerana zakat yang ditumpukan tidak hanya tertumpu kepada keuntungan harta modal semata-mata atau kepada zakat wajib yang ditetapkan di dalam kitab fiqh (Mujaini Tarimin, 2012), bahkan ia merangkumi seluruh usaha dan pekerjaan, pendapatan perkhidmatan yang dilakukan (Rosele, M. I et.al, 2017).

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 keperingkat 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-mal al-mustafad 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.

Terdapat beberapa perbezaan pandangan dikalangan para ulama tentang kewajipan zakat *al-māl al-mustafād*. Secara umum para ulama berpendapat bahawa al-mal almustafad tidak wajib dikeluarkan zakat kecuali setelah mencapai haul iaitu genap satu tahun. (Wahbah al-Zuhayliyy, 2004). Sedangkan Al-Qardawi berpendapat bahawa haul bukan syarat wajib zakat *al-māl al-mustafād*, akan tetapi zakat seharusnya dikeluarkan secara langsung ketika pendapatan tersebut diperolehi. Al-Qardawi menqiaskan zakat *al-māl al-mustafād* dengan zakat pertanian yang dibayar secara langsung, tetapi nisab zakat dikenakan berasaskan zakat emas dan perak iaitu 85gram emas dan zakat yang perlu dikeluarkan adalah 2.5% juga berasaskan zakat emas dan perak dikelurakan daripada hasil pendapatan. (Al-Qardawiyy, 1994).

Kerajaan Negeri Selangor telah mewartakan fatwa mengenai kewajipan zakat gaji atau pendapatan pada 9 Mei 2001 dan membayarnya kepada Pusat Zakat Selangor (Warta Kerajaan Negeri Selangor). Kaedah ini dilaksanakan dengan melakukan taksiran gaji, iaitu jumlah zakat pendapatan setahun ( $2.5\% \times$  jumlah pendapatan setahun) dibahagikan dengan 12 bulan (Lembaga Zakat Selangor, 2006). Terdapat beberapa kaedah taksiran zakat pendapatan iaitu kaedah tanpa penolakan keperluan asas di mana ( $2.5\% \times$  pendapatan kasar setahun) dibahagikan dengan 12 bulan, atau kaedah dengan melakukan tolakan asas di mana  $2.5\%$  daripada pendapatan kasar setahun yang telah ditolak beberapa perbelanjaan yang dibenarkan (diri sendiri, isteri, anak-anak, KWSP) dan dibahagikan dengan 12 bulan. Manakala kaedah seterusnya adalah melakukan tolakan terhadap perbelanjaan sebenar yang meliputi keperluan asas (makanan, pakaian, perubatan, pengangkutan, pendidikan dan tempat tinggal), dan  $2.5\%$  daripada baki (sekiranya mencukupi nisab) akan dibahagikan dengan 12 bulan. (Rosele, M. I et.al, 2017).

Berdasarkan perbincangan diatas, pendapatan yang diperolehi melalui aktiviti-aktiviti dalam industri e-sukan wajar untuk dikeluarkan zakat dan dikategorikan sebagai *al-māl al-mustafād*, aktiviti e-sukan ini merupakan salah satu cabang aktiviti ekonomi kontemporari dan pembayaran zakat akan menambah kutipan zakat negeri yang terlibat seterusnya bermanfaat kepada umat Islam secara umumnya.

## KESIMPULAN

Kesimpulannya, para atlet atau pemain 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. Pada asasnya e-sukan adalah harus untuk dilaksanakan sesuai dengan peredaran zaman kini, walau bagaimanapun ia boleh menjadi sesuatu yang haram apabila terdapat unsur-unsur meninggalkan tanggungjawab sebagai seorang muslim. Prinsip-prinsip dan etika yang digariskan dalam Islam perlu diamalkan supaya setiap tindakan muslim itu terarah kepada sesuatu yang bermanfaat sekaligus memberi nilai tambah dalam kehidupan.

Hasil daripada kajian ini mendapati kerjaya atau pendapatan melalui industri e-sukan merupakan pekerjaan atau pendapatan yang boleh dikategorikan sebagai *al-māl al-mustafād* iaitu penjana kewangan berupa hadiah, gaji, upah perkhidmatan dan lainnya. Secara praktiknya kini, para pemain dalam industri e-sukan ini boleh menjana pendapatan melalui beberapa kaedah antaranya gaji yang diberikan kepada pemain sebuah kelab sukan yang diwakili, tajaan syarikat-syarikat yang diberikan kepada para pemain bagi membawa jenama mereka, hadiah kejohanan yang dimenangi oleh pemain apabila memasuki pertandingan dan sumbangan yang diberikan oleh penonton melalui penstreaman langsung (live stream) di media sosial. Oleh itu, setelah mengkategorikan industri e-sukan dalam lingkungan *al-māl al-mustafād* maka, penghasilan atau pendapatan yang diperolehi daripada aktiviti e-sukan wajib dikeluarkan zakat.

## RUJUKAN

### Buku

- Abu Muawiyah Ismail Kamdar. 2011. *Having Fun The Halal Way Entertainment In Islam*. International Islamic Publishing House. Riyadh.
- Ahmad Sunawari Long. 2011. *Pengenalan Metodologi Penyelidikan Pengajian Islam*. Penerbit UKM : Bangi
- Mujaini Tarimin. 1999. *Zakat Pendapatan (al-Mal al-Mustafad)*. Kuala Lumpur: Khaisha Services Sdn Bhd.
- Taqiuddin al-Nabhaniyy. 2004. *Al- Nizām Al-Iqtisād fī al-Islām*. Dār al-Ummah. Bayrūt : 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*, 182–185. Springer.
- Wahbah Zuhayliyy. 2004. *Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*. Damsyiq: Dar Fikr.
- Yūsuf al-Qardāwī. 2003. *Fiqh al-Zakah: Dirasah Muqāranah li Aḥkāmihā wa Falsafatihā fī Daw'i al-Qur'ān wa al-Sunnah*. Cet. Ke-22, Kaherah: Matba'ah Wahbah.

### Jurnal

- Abdullah, M. Y., Mohamad, M. T., Yaakob, M. A. Z., Bhari, A., Khalid, M., & Mohamed Yusof, M. F. 2022. *Income Generation Through E-Sport Activities According To Islamic Law Perspective: Penajaan Pendapatan Melalui Aktiviti E-Sukan Menurut Perspektif Hukum Islam*. Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies, 28(2), 12–23.
- Asmuni Mth. 2007. *Zakat Profesi dan Upaya Menuju Kesejahteraan Sosial*. Jurnal Ekonomi Islam. Vol. I, No. 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, Volume 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
- 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.
- Rosele, M. I., Abdullah, L., Md. Ariffin, M. F., & Zaim Ismail, M. *Konflik Hukum Zakat Pendapata: Satu Penilaian*. Labuan e-Journal of Muamalat and Society, Vol. 11, 13-19.
- 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](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).
- 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)
- Newzoo (2021). *Global Esports & Live Streaming Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version> (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).

- Peningkatan penganjuran kejohanan pacu industri e-sukan.  
<https://www.sinarharian.com.my/article/129946/BERITA/Sukan/Peningkatan-penganjuran-kejohanan-pacu-industri-e-sukan> (diakses pada 1 Ogos 2022)
- Video games sharpen eye-hand coordination skills: study. Tech Time.  
<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' & '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.*