

Hukum Penghasilan *Professional Player E-Sports Mobile Legends* dalam Tinjauan Fikih Muamalah

The Law of Earning Professional Player E-Sports Mobile Legends in the Review of Fikih Muamalah

Musyirul Haq^a, Khaerul Aqbar^b, Dzul Fadli S.^c

^a Sekolah Tinggi Ilmu Islam Dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar, Indonesia; Email: haqmusyirul@gmail.com

^b Sekolah Tinggi Ilmu Islam Dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar, Indonesia; Email: khaerul@stiba.ac.id

^c Sekolah Tinggi Ilmu Islam Dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar, Indonesia; Email: wifi.fadli.dian@gmail.com

Article Info

Received: 23 July 2024

Revised: 24 July 2024

Accepted: 24 July 2024

Published: 26 July 2024

Keywords:

Professional Player E-Sports, Mobile Legends, Tournament, Fiqh Muamalah, Earnings

Kata kunci:

Professional Player E-Sports, Mobile Legends, Turnamen, Fikih Muamalah, Penghasilan

Abstract

This study aims to analyze the legal status of the income of a professional Mobile Legends e-sports player from the perspective of Islamic jurisprudence (fiqh muamalah). This research employs a library research method, which falls under qualitative research, using a normative approach that examines primary and secondary legal materials. Primary data includes Islamic legal sources such as the Qur'an and Hadith, while secondary data includes the opinions of scholars, relevant literature, and previous research findings. The results of the study indicate that earning income from tournament victory bonuses for a professional Mobile Legends e-sports player is halal (permissible) as the essential elements and conditions are fulfilled. However, this profession is not recommended for a Muslim due to its lack of benefits for oneself and others. This conclusion is based on an analysis of the principles of fiqh muamalah, which emphasize the conformity of economic activities with Islamic values and ethics. This study makes a significant contribution by providing insights into the compatibility of modern gaming professions with Islamic muamalah ethics, which is expected to serve as a guide for Muslim professional e-sports athletes in conducting e-sports activities in accordance with Islamic teachings. It also offers valuable input for stakeholders in the e-sports industry to consider Islamic legal aspects in the organization of tournaments and prize distribution. Thus, this research not only provides practical guidance for professional players but also opens further discussion for subsequent researchers to explore deeper into the law and ethics of various aspects of modern gaming from an Islamic perspective.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis status hukum penghasilan seorang *professional player e-sports Mobile Legends* dalam perspektif fikih muamalah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pustaka (*library research*) yang masuk dalam penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode pendekatan normatif, menelaah bahan hukum primer dan sekunder, di mana data primer mencakup sumber-sumber hukum Islam seperti Al-Qur'an dan Hadis, sementara data sekunder meliputi pendapat para ulama, literatur yang relevan, dan hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memperoleh penghasilan seorang *professional player e-sports Mobile Legends* dari bonus kemenangan turnamen adalah halal sebab rukun dan syaratnya telah terpenuhi, akan tetapi pekerjaan ini tidak dianjurkan bagi seorang muslim karena kurangnya manfaat bagi dirinya dan orang lain. Kesimpulan ini didasarkan pada analisis terhadap prinsip-prinsip fikih muamalah yang menekankan kesesuaian aktivitas ekonomi dengan nilai-nilai dan etika Islam. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan menawarkan wawasan tentang kesesuaian profesi permainan modern dengan etika muamalah Islam

yang diharapkan dapat menjadi panduan bagi para atlet profesional *e-sports* muslim dalam menjalankan aktivitas *e-sports* sesuai dengan ajaran Islam, serta memberikan masukan berharga bagi para pemangku kepentingan dalam industri *e-sports* untuk mempertimbangkan aspek-aspek hukum Islam dalam penyelenggaraan turnamen dan pemberian hadiah, sehingga penelitian ini tidak hanya memberikan panduan praktis bagi para pemain profesional, tetapi juga membuka ruang diskusi lebih lanjut bagi peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai hukum dan etika dalam berbagai aspek permainan modern dalam perspektif Islam.

How to cite:

Musyirul Haq, Khaerul Aqbar, Dzul Fadli S., "Hukum Penghasilan Professional Player E-Sports Mobile Legends dalam Tinjauan Fikih Muamalah", *AL-QIBLAH: Jurnal Studi Islam dan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 4 (2024): 539-560. doi: 10.36701/qiblah.v3i4.1638.



This work is licensed under a Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan, olahraga, bahkan lapangan kerja. Salah satu fenomena yang mencolok adalah fenomena industri *e-sports*, khususnya pada permainan *game Mobile Legends*. *Mobile Legends* sendiri merupakan salah satu *game* yang paling populer di dunia khususnya di Asia Tenggara saat ini, dengan jutaan pemain aktif dan turnamen yang menawarkan hadiah-hadiah besar. Salah satu turnamen *Mobile Legends* terbesar yaitu *Mid-Season Cup (MSC)* akan diadakan di Riyadh, yang dimana turnamen ini menyiapkan *Prize Pool* sebanyak 47,1 Miliar Rupiah, ini menjadi turnamen *Mobile Legends* terbesar yang pernah diselenggarakan.¹

Pada tahun 2021 pihak *Moonton* selaku developer *game Mobile Legends* membeberkan data dimana jumlah pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara, yang aktif setiap bulannya, telah mencapai 70 juta pemain, dengan hampir setengahnya berasal dari Indonesia. Di Indonesia sendiri, jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* mencapai lebih dari 34 juta pengguna. Dari segi gender, laki-laki menyumbang 80 persen dari total pemain, sementara sisanya, 20 persen, adalah perempuan.² Popularitas ini didukung oleh penyelenggaraan berbagai turnamen *e-sports* baik di tingkat lokal maupun internasional, dengan hadiah yang mencapai jutaan dolar. Di Indonesia sendiri ada turnamen *Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Season 13* yang menawarkan total hadiah sebesar 336.500 dolar atau setara dengan 5,2 miliar rupiah yang menjadikannya salah satu turnamen *e-sports* dengan hadiah terbesar di Asia Tenggara.³

¹Bill Clinton dan Yudha Pratomo, "Turnamen Internasional Mobile Legends Digelar di Arab Saudi, Hadiah Naik 10 Kali Lipat" *Situs Resmi Tekno*. <https://tekno.kompas.com/read/2024/01/24/18060007/turnamen-internasional-mobile-legends-digelar-di-arab-saudi-hadiah-naik-10-kali> (8 Juni 2024).

²Agung Pratyawan dan Rezza Dwi Racmanta, "Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini" *Situs Resmi Suara.com*. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini/> (31 Mei 2024).

³Ahmad Mulyadi, "Penjelasan Tentang Prize Pool MPL Indonesia Season 13" *Situs Resmi iSport.id*. <https://www.isports.id/penjelasan-tentang-prize-pool-mpl-indonesia-season-13/> (31 Mei 2024).

Dengan meningkatnya popularitas *Mobile Legends* dan turnamennya, muncul fenomena baru yaitu para atlet *e-sports* atau biasa juga disebut *professional player* yang menggantungkan hidup mereka dari permainan ini. Pemain *professional* ini tidak hanya mendapatkan penghasilan dari hadiah turnamen, tetapi juga dari sponsor, kontrak dengan tim *e-sports*, dan pendapatan dari platform *live streaming* seperti *Youtube* dan *Facebook Gaming*, dan lain-lain. Fenomena *e-sports* ini telah mengubah cara pandang masyarakat terhadap *game*. Dulu, bermain *game* sering dianggap sebagai aktivitas yang kurang produktif dan hanya membuang waktu. Namun, dengan perkembangan *e-sports*, bermain *game* kini bisa menjadi profesi yang menjanjikan dan diminati banyak orang terutama anak muda. Menurut laporan PwC pendapatan dari industri *video game* dan *e-sports* secara global mencapai 215,6 miliar dolar pada tahun 2021 dan diperkirakan akan terus meningkat sebesar 8,5% pada tiap tahunnya hingga diperkirakan bisa mencapai 323,5 miliar dolar pada tahun 2026. Asia Pasifik menjadi wilayah dengan pendapatan terbesar pada tahun 2021, mencapai 109,4 miliar dolar, hampir dua kali lipat pendapatan wilayah Amerika Utara yang menduduki peringkat kedua tertinggi.⁴

Namun, meskipun *e-sports* menjadi profesi yang menjanjikan ia merupakan sebuah fenomena yang relatif baru, sehingga muncul pertanyaan mengenai bagaimana hukum Islam memandang profesi ini. Apakah bermain *game* seperti *Mobile Legends* dibenarkan dalam Islam? Bagaimana dengan status hukum penghasilan mereka terutama hadiah yang diperoleh dari turnamen? Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi relevan mengingat pentingnya prinsip-prinsip fikih muamalah dalam mengatur aktivitas ekonomi umat Islam. Oleh karena itu, mengeksplorasi hukum Islam terkait profesi pemain *e-sports* dan hadiah yang diterima dari turnamen merupakan hal yang sangat penting dan mendesak.

Dari perspektif muamalah, turnamen *e-sports* serta hadiah yang diperoleh dari perlombaan perlu untuk diperiksa. apakah terdapat pelanggaran-pelanggaran syariat dalam pelaksanaannya, bagaimana syarat dan ketentuan yang telah dijelaskan para ulama terkait perlombaan dan sebagainya. Sebab yang ada di masa *salaf al-salih* seperti dadu dan catur ternyata ada yang mengharamkan sehingga tidak boleh diperlombakan.⁵ Pada saat yang sama, penting untuk mempertimbangkan aspek sosial dan psikologis dari fenomena ini. Banyak orang tua dan pendidik mengkhawatirkan dampak negatif dari bermain *game*, seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, dan isolasi sosial. Dengan adanya turnamen *e-sports* ini pula bisa membuka jalan bagi para remaja untuk lebih mengutamakan bermain *game* dibandingkan belajar di sekolah.

Dalam konteks bermain *game* juga harus dievaluasi berdasarkan prinsip-prinsip syariah. Sebab faktanya ada *game* yang diharamkan seperti *game* PUBG yang diharamkan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh yang sempat menggemparkan para *gamer*⁶. Sedangkan disisi lain *game* juga merupakan sebuah kegiatan yang masuk

⁴“Pendapatan Hiburan & Media Global Melonjak Menjadi \$2,3 Triliun; Virtual Reality (VR) Mengalami Pertumbuhan 36% Seiring Game dan E-sports Melaju Untuk Menjadi Bisnis Senilai \$324 Miliar: PwC”, *Situs Resmi PwC*. <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2022/indonesian/pendapatan-hiburan---media-global-melonjak-menjadi--2-3-triliun-.html> (35 Mei 2024).

⁵Ibnu al-Qayyim al-Jauziyyah, *al-Furūsiyyah*, (Cet. I; Uni Emirat Arab: Dār al-Ṣahabah li al-Turās, 1411 H/1991 M), h. 46.

⁶Raja Umar dan Abba Gabrilin, “Berikut 7 Poin Fatwa MPU Aceh tentang Hukum Permainan PUBG” *Situs Resmi Kompas*. <https://regional.kompas.com/read/2019/07/18/20172881/berikut-7-poin-fatwa-mpu-aceh-tentang-hukum-permainan-pubg> (3 Juli 2024).

dalam bab muamalah yang dimana hukum asal muamalah adalah mubah.⁷ Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang studi Islam dan ekonomi. Dengan mengkaji hukum memainkan *Mobile Legends* dan turnamennya dari perspektif fikih muamalah, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi umat Islam yang tertarik untuk menjadi pemain profesional atau mengikuti turnamen *e-sports*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan membahas bagaimana hukum memainkan *game Mobile Legends*, hukum mengikuti serta hukum hadiah dari turnamen profesional *Mobile Legends*, dan bagaimana hukum penghasilan *pro player e-sports Mobile Legends* dari bonus kemenangan turnamen tersebut dalam tinjauan fikih muamalah. Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Metode pendekatan penelitian ini adalah normatif, yaitu metode yang mengkaji masalah yang diteliti berdasarkan Al-Qur'an, hadis, dan kaidah-kaidah hukum Islam serta pendapat-pendapat para ulama yang telah ditetapkan di dalam hukum Islam secara menyeluruh.⁸ Penelitian ini menelaah sumber data primer seperti Al-Qur'an dan hadis serta data sekunder yaitu kita-kitab para ulama, penelitian terdahulu, serta tulisan-tulisan yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hukum memainkan *Mobile Legends* berdasarkan prinsip-prinsip fikih muamalah dan mengevaluasi hukum mengikuti dan menerima hadiah dari turnamen *Mobile Legends* menurut fikih muamalah. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian ini, diantaranya:

Pertama, *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam*⁹, skripsi ini ditulis oleh Lasykar Amin, ada pun hasil dari skripsi ini menjelaskan kebolehan mencari nafkah atau penghasilan dari *game* pada masa pandemi dengan catatan tidak adanya unsur judi dan mengabaikan kewajiban lainnya. Adapun perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu penelitian tersebut fokus pada situasi pandemi *Covid-19* yang memaksa masyarakat untuk menggunakan teknologi sebagai perantara dalam menghasilkan uang, sedangkan penelitian penulis memiliki cakupan yang lebih luas, tidak terbatas pada masa pandemi saja atau pada orang yang memiliki tanggung jawab menafkahi saja.

Kedua, *Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019*¹⁰. Penelitian ini ditulis oleh Khairuddin, jurnal ini secara mendalam mengkaji tentang hukum bermain *game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* yang dimana hasil penelitiannya adalah haramnya bermain *game* tersebut dikarenakan adanya unsur-unsur yang melanggar syariat dalam permainan tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah ia sama-sama meneliti terkait dengan masalah *game* namun perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada fokus penelitian serta objeknya dimana dalam penelitian ini ia berfokus pada *game PUBG* serta hukumnya sedangkan penulis berfokus pada *game Mobile Legends* serta penghasilan dari praktek muamalahnya.

⁷Marḍī bin Masywāh Al-'Anzī, *Fiqh al-Handasah al-Māliyah al-Islāmiyah: Dirāsah Ta'sīliyah Taṭbīqiyah* (Cet. I; Riyadh: Dār Kunūz Isybīliyah, 1436 H/2015 M), h. 361.

⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), h. 33-35

⁹Lasykar Amin, "Bermain *Game Online* Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi *Covid-19* Perspektif Hukum Islam", *Skripsi* (Yogyakarta: Fak. Ilmu Agama Islam UII, 2021).

¹⁰Khairuddin, *Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019*, *DIKTUM: Jurnal Syariah dan Hukum* 18, no.1 (2020).

Ketiga, jurnal yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat.*”¹¹ Jurnal ini ditulis oleh Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas, hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa penghasilan dari *pro player* adalah halal selama ia tidak menjadi alat *malahi* atau alat yang membuat lalai dari kewajiban. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti terkait penghasilan *pro player Mobile Legends*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak secara mendalam membahas terkait hukum turnamen *Mobile Legends* namun menitik beratkan pada akad jual beli akun dan jasa joki *game* serta pengaruhnya terhadap peningkatan ekonomi masyarakat, adapun penelitian penulis membahas lebih dalam terkait penghasilan turnamen *Mobile Legends* dalam tinjauan fikih muamalat.

PEMBAHASAN

Tinjauan Umum Bermain dan Mengikuti Turnamen *Mobile Legends*

1. Tinjauan Umum Bermain *Game*

Game online adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa pemain dengan menghubungkan mesin-mesin pemain melalui jaringan internet atau jaringan area lokal (LAN).¹² Menurut Syaikh al-Syasrī hukum asal dari bermain *game* atau permainan elektronik adalah boleh selama tidak menyebabkan terbenkainya kewajiban syar’i dan juga tidak menyebabkan dampak buruk bagi pemainnya.¹³ Sebab *game* merupakan permainan dan termasuk dalam bab muamalah, kaidah mengatakan.

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم¹⁴

Artinya:

Asal dalam segala sesuatu adalah mubah (diperbolehkan) hingga ada dalil yang menunjukkan keharamannya.

Didalam Al-Qur’an juga disebutkan tentang kebolehan bermain, Allah swt berfirman dalam Q.S. Yusuf/12:12.

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ

Terjemahnya:

Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi agar dia bersenang-senang dan bermain-main. Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.¹⁵

Dalam ayat ini disebutkan bahwa saudara-saudara nabi Yūsuf as meminta izin untuk membawa nabi Yūsuf as untuk menemani mereka mengembala agar dia bisa bermain dan nabi Ya’kūb as membolehkannya. Namun sebuah permainan bisa saja menjadi haram, makruh, mubah, bahkan sunah, tergantung dari jenis permainan dan

¹¹ Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat*, *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 4 (2022).

¹² Ernest Adam, *Fundamentals of Game Design* (Cet. II; New Riders, 2009 M), h. 591.

¹³ Sa’ad ibn al-Nasir ibn Abdul ‘Azīz Al-Syaṣrī, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī’ah al-Islamiyah* (Cet: I; Riyadh: Dār al-‘Āsimah, 1418 H/1997 M), h. 232.

¹⁴ Muḥammad Muṣṭafā al-Zuhailī, *al-Qawā’id al-Fiqhiyyah wa Taṭbīqatuhā fī al-Mazāhib al-Arba’ah*, Juz 1 (Cet. I; Damaskus: Dar Al-Fikr, 1427 H/2006 M), h. 190.

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*. (2019), h. 236.

dampaknya. Contoh permainan yang sunah seperti lomba memanah dan semua yang membantu dalam jihad, adapun permainan yang haram seperti permainan yang menyebabkan lalai dari kewajiban, mengandung unsur judi, dan menyebabkan dampak buruk bagi manusia dan hewan. Sedangkan permainan yang makruh seperti permainan yang bisa menyebabkan jatuhnya kewibawaan dan juga kecanduan.¹⁶ Oleh karena itu penulis bisa simpulkan bahwa secara umum hukum dari sebuah permainan dipengaruhi oleh dua faktor, faktor pertama adalah konten yang termuat dalam permainannya apakah mengandung hal-hal yang haram ataukah tidak, faktor kedua adalah dampak yang dihasilkan permainan tersebut kepada pemainnya.

2. Tinjauan Umum Turnamen

Dalam KBBI Turnamen adalah pertandingan (tenis dan sebagainya) yang diikuti oleh beberapa regu.¹⁷ Biasanya turnamen digunakan untuk penyebutan kompetisi dalam olahraga seperti turnamen futsal, badminton, sepak bola, voli, dan sebagainya. Selain itu, istilah turnamen juga digunakan dalam *e-sports* misalnya turnamen *Mobile Legend*, *Dota*, *FIFA*, dan *game* yang lainnya.¹⁸ Turnamen atau perlombaan dalam bahasa Arab adalah *musābaqah*.¹⁹ *Musābaqah* sendiri secara bahasa berasal dari kata *al-sabqu* yang berarti unggul dan *al-sabaqu* yang berarti harta yang dihadiahkan untuk peserta lomba.²⁰ Sedangkan secara istilah *syar'i musabaqah* bisa diartikan suatu kegiatan untuk mengetahui siapa yang paling baik pada suatu pekerjaan.²¹

Hukum asal perlombaan adalah mubah berdasarkan Al-Qur'an, sunah dan ijmak.²² Jika melihat penjelasan Ibn Taimiyah tentang lomba, beliau mengaitkan syariat perlombaan dengan persiapan berjihad di jalan Allah, sebagaimana perkataan beliau:

السَّبَاقُ بِالْحَيْلِ وَالرَّمْيِ بِالنَّبْلِ وَنَحْوِهِ مِنْ آلَاتِ الْحَرْبِ مِمَّا أَمَرَ اللَّهُ بِهِ وَرَسُولُهُ مِمَّا يُعِينُ عَلَى الْجِهَادِ فِي سَبِيلِ اللَّهِ²³

Artinya:

Perlombaan kuda, melempar, memanah dan semisalnya merupakan alat-alat untuk berperang yang diperintahkan oleh Allah dan Rasul-Nya untuk membantu jihad di jalan Allah.

Maka berdasarkan pernyataan di atas, dalil dari kebolehan berlomba dalam Al-Qur'an adalah firman Allah Swt dalam Q.S. Al-Anfāl/8:60.

¹⁶Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsū'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah* Juz 35 (Cet. I; Mesir: Matabi' Dār al-Ṣafwah), h. 268-269.

¹⁷"Turnamen" *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/turnamen> (22 Mei).

¹⁸Rizal, "Apa Itu Turnamen: Arti Kata dan Definisi" *Situs Resmi Zona Tulis*. <https://www.zonanulis.com/apa-itu-turnamen/> (22 Mei 2024).

¹⁹"Perlombaan" *Almaaniy*, <https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/perlombaan> (2 Juli 2024).

²⁰Abu Abdullāh Muḥammad Al-Kharasyī, *Syarḥ al-Kharasyī 'alā Mukhtaṣar Khalīl*, juz 3 (Cet. II; Mesir: Al-Maṭba'ah al-Kubrā al-Amīriyyah bi Bulāq, 1317 H), h. 154.

²¹Muṣṭafā Al-Khin dan Muṣṭafā al-Bugā, *Fiqh al-Manhaji 'Alā Mazhabi Imām Al-Syāfi* 7, juz 3. (Cet. XIII; Damaskus: Dār Al-Qalam, 1433 H/2012 M), h. 513.

²²Sāliḥ bin Fauzān bin Abdullāh Al-Fauzān, *Al-Mulakḥḥaṣ al-Fiqhi*, Juz 2 (Cet. I; Riyadh: Dār al-Āṣimah 1423 H/2002 M), h. 155.

²³Taqī al-Dīn Abū al-'Abbās Aḥmad ibn Abdul Ḥalīm ibn Taimiyyah, *Al-Mustadrak 'alā Majmū' Fatāwā Syaikh al-Islām*, juz 4 (Cet. I; 1418 H/ 1998 M), h. 60.

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهَبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَأَخْرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تظَلُمُونَ

Terjemahnya:

Persiapkanlah untuk (menghadapi) mereka apa yang kamu mampu, berupa kekuatan (yang kamu miliki) dan pasukan berkuda. Dengannya (persiapan itu) kamu membuat gentar musuh Allah, musuh kamu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya, (tetapi) Allah mengetahuinya. Apa pun yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalas secara penuh kepadamu, sedangkan kamu tidak akan dizalimi.²⁴

Ayat diatas menunjukkan perintah untuk mempersiapkan diri berjuang di jalan Allah Swt dengan sekuat tenaga, dan salah satu diantara jalan atau wasilahnya adalah (berlatih) dengan berlomba, maka dengan ini lomba dibolehkan oleh syariat.²⁵ Adapun dalilnya dari sunah adalah hadis Ibnu 'Umar ra:

أَجْرِي النَّبِيِّ ﷺ مَا ضَمَّرَ مِنَ الْخَيْلِ مِنَ الْحَفِيَاءِ إِلَى ثَنِيَّةِ الْوَدَاعِ وَأَجْرِي مَا لَمْ يُضَمَّرْ مِنَ الثَّنِيَّةِ إِلَى مَسْجِدِ بَنِي زُرَيْقٍ قَالَ ابْنُ عُمَرَ: وَكُنْتُ فِيمَنْ أُجْرِي²⁶

Artinya:

Rasulullah mengadakan perlombaan kuda yang sudah dilatih dari *Hafya'* sampai *Tsaniyyatul Wada'*, dan beliau mengadakan perlombaan kuda yang belum dilatih dari *Tsaniyya* ke masjid *Bani Zuraiq*. Ibnu Umar berkata: 'Dan aku termasuk diantara orang-orang yang ikut serta dalam perlombaan tersebut (HR. Bukhari).

Pada hadis diatas disebutkan bahwa Rasulullah saw mengadakan perlombaan kuda sehingga berlomba terhitung sebagai sesuatu yang disyariatkan berdasarkan amalan nabi. Adapun ijmak maka kaum muslimin sepakat bahwa perlombaan itu boleh.²⁷ Diantara ulama yang menyatakan adanya ijmak pada kebolehan perlombaan adalah Ibnu Qudāmah beliau berkata dalam kitab al-Mugnī:

وَأَجْمَعَ الْمُسْلِمُونَ عَلَى جَوَازِ الْمَسَابَقَةِ فِي الْجُمْلَةِ²⁸

Artinya:

Dan kaum muslimin sepakat tentang diperbolehkannya perlombaan secara umum

Dalam kitab al-Musābaqāt disebutkan bahwa perlombaan berdasarkan kebolehannya untuk dilakukan dibagi menjadi tiga;²⁹ pertama lomba yang sunah yaitu lomba segala lomba yang membantu dalam jihad, kedua lomba yang haram yaitu segala lomba yang mengandung unsur keharaman seperti permainan yang berlandaskan keberuntungan atau perlombaan yang dapat memberikan dampak buruk bagi pemainnya

²⁴Kementrian Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an dan Terjemahannya" (2019), h. 184.

²⁵Sa'ad bin al-Naṣir bin Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah* (Cet: I; Riyadh: Dār al-'Āṣimah, 1418 H/1997 M), h. 23.

²⁶Abū 'Abdillāh, Muhammad bin Ismā'īl bin Ibrāhīm bin al-Muḡīrah bin Bardizbah al-Bukhāri, *Ṣaḥīḥ al-Bukhāri*. Juz 4 (Cet. I; Beirut: Dār Tūqī al-Najāh, 1422 H/2001 M), h. 31.

²⁷Sa'ad ibn al-Naṣir ibn Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah* (Cet: I; Riyadh: Dār al-'Āṣimah, 1418 H/1997 M), h. 33.

²⁸Abū Muḡammad Abdullāh ibn Ahmad ibn Muḡammad ibn Qudāmah, *al-Mugnī*, Juz 13. (Cet. III; Riyadh: Dār 'Ālim al-Kutūb, 1997 M/1417 H), h. 404.

²⁹Sa'ad ibn al-Naṣir ibn Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah* (Cet: I; Riyadh: Dār al-'Āṣimah, 1418 H/1997 M), h. 233.

dan melalaikan dari kewajiban, ketiga adalah lomba yang mubah yaitu lomba yang tidak membantu dalam jihad dan tidak mengandung unsur keharaman serta tidak memiliki dampak buruk bagi yang melakukannya.

Adapun perlombaan yang sunah dan mubah, maka ia memiliki rukun dan syarat yang harus terpenuhi sehingga dianggap sebagai akad muamalah yang sah, berikut adalah rukun dan syarat perlombaan dalam kitab al-Musābaqāt:³⁰

Rukun-rukun perlombaan:

- a. Pihak yang berakad
- b. Media lomba
- c. Akad
- d. Tempat berlomba
- e. Waktu perlombaan
- f. Hadiah (jika disebutkan dalam akad)

Syarat-Syarat Perlombaan:

- a. Syarat bagi peserta lomba.
 - 1) Orang yang cakap dalam masalah hukum (*jaiz al-tasarruf*)
 - 2) Tidak ada paksaan
 - b. Syarat yang berkaitan dengan media lomba.
 - 1) Media lomba adalah hal yang dibolehkan syariat.
 - 2) Menentukan alat untuk berlomba.
 - 3) Hal yang diperlombakan adalah satu jenis.
 - 4) Adanya kemungkinan tiap peserta lomba untuk menang.
3. Tinjauan Umum Hadiah Perlombaan

Dalam bahasa Arab hadiah pada perlombaan biasa disebut *al-sabaqu* yang artinya imbalan atau harta yang menjadi hadiah bagi pemenang diantara orang yang berlomba.³¹ Para ulama sepakat bahwa hadiah dalam perlombaan adalah boleh.³² Dalilnya adalah sabda Rasulullah saw dalam hadis yang diriwayatkan Ibnu ‘Umar ra:

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَابَقَ بَيْنَ الْخَيْلِ وَأَعْطَى السَّابِقَ³³

Artinya:

Bahwasanya nabi saw mengadakan perlombaan kuda dan memberikan hadiah kepada pemenang. (HR. Ahmad)

Adapun pemberian hadiah dalam lomba disebutkan dalam kitab al-Mawsū‘ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaitiyyah:

وَالْجُعْلُ أَوْ الْجَائِزَةُ - يَجُوزُ بِشُرُوطٍ، مِنْهَا: كَوْنُهُ مَعْلُومًا جِنْسًا، وَقَدْرًا، وَصِفَةً، وَمَا يَصْحُحُ بَيْعُهُ. وَالْجَائِزَةُ قَدْ يُخْرِجُهَا الْإِمَامُ أَوْ غَيْرُهُ، أَوْ أَحَدُ الْمُتَسَابِقِينَ، أَوْ كُلُّ مِنْهُمَا. فَإِنْ أَخْرَجَهَا الْإِمَامُ أَوْ غَيْرُهُ، أَوْ أَحَدُ الْمُتَسَابِقِينَ

³⁰Sa’ad ibn al-Nasir ibn Abdul ‘Aziz Al-Sya’ri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syar’ah al-Islamiyyah*. h. 51-61.

³¹ Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsu’ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaitiyyah* Juz 15 (Cet. II; Kuwait: Dār al-Salāsīl), h. 79.

³² Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsu’ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaitiyyah* Juz 24 (Cet. I; Mesir: Matabi’ Dar al-Safwah), h. 126.

³³Ahmad ibn Hanbal, *Musnad al-Imām Ahmad ibn Hanbal*. Juz 9. (Cet I; Mu’assasāt al-Risālah, 1421 H/2001 M), h. 471.

لِيَأْخُذَهَا السَّابِقُ مِنْهُمَا فَقَدْ اتَّفَقَ الْفُقَهَاءُ عَلَى أَنَّ عَقْدَ السُّبْقِ صَحِيحٌ وَالْجُعْلُ حَلَالٌ. وَإِنْ أَخْرَجَهَا الْمُتَسَابِقَانِ لِيَأْخُذَهَا السَّابِقُ مِنْهُمَا لَمْ تَصَحَّ الْمُسَابَقَةُ وَمَنْ يَحِلَّ الْجُعْلُ لِأَنَّ ذَلِكَ قِمَارٌ وَهُوَ حَرَامٌ.³⁴

Artinya:

Hadiah diperbolehkan dengan syarat-syarat, antara lain: bahwa jelas jenisnya, jumlahnya, dan sifatnya, serta hal yang boleh dijual. Hadiah dapat diberikan oleh Imam atau orang lain, atau salah satu peserta, atau keduanya. Jika diberikan oleh Imam atau orang lain, atau salah satu peserta untuk mengambilnya dari mereka, para ahli fikih sepakat bahwa kontrak perlombaan adalah sah dan penempatan itu halal. Jika diberikan oleh kedua peserta untuk diambil oleh yang pertama dari mereka, maka perlombaan itu tidak sah dan penempatan tidak dihalalkan karena itu dianggap perjudian yang haram.

Hadiah yang berasal dari pihak ketiga maupun salah satu lomba dianggap masuk kedalam bab *ju'alah*,³⁵ sedangkan *ju'alah* diperbolehkan pada setiap hal yang mubah.³⁶ Hadiah yang berasal dari uang para peserta itu tetap dibolehkan pada 3 lomba yaitu memanah, berkuda, dan balap unta.³⁷ berdasarkan hadis Abū Hurairah ra.

لَا سَبَقَ إِلَّا فِي حُفِّ أَوْ نَصْلِ أَوْ حَافِرٍ³⁸

Artinya:

Tidak boleh ada hadiah perlombaan kecuali dalam memanah, balapan unta, atau balapan kuda (HR. Tirmizi)

Syaikh Khālid al-Musyaiqih ketika menjelaskan hadis ini beliau berkata:

و معني الحديث أي لا عوض يُبَدَلُ بَيْنَ الْمُتَسَابِقِينَ إِلَّا فِي هَذِهِ الْأَشْيَاءِ الثَّلَاثِ³⁹

Artinya:

Dan makna hadis tersebut adalah tidak ada uang yang dikeluarkan para peserta (untuk dijadikan hadiah) kecuali pada tiga lomba ini.

Sedangkan *Syafi'iyah* membolehkan pada perlombaan selain yang disebutkan dalam hadis tersebut selama perlombaan itu membantu dalam jihad.⁴⁰ Sebab lomba-lomba yang membantu dalam jihad masuk kedalam makna hadis tersebut. Jadi bisa disimpulkan bahwa pemberi hadiah dalam lomba dibagi menjadi tiga:

- Hadiah dari pihak ketiga (hadiah ini diperbolehkan untuk semua lomba yang mubah sebab ia masuk dalam akad *ju'alah*).

³⁴ Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsu'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah* Juz 15 (Cet. II; Kuwait: Dār al-Salāsīl), h. 80.

³⁵ Taqī al-Dīn Abū al-'Abbās Aḥmad ibn Abdul Ḥalīm ibn Taimiyyah, *Al-Mustadrak 'alā Majmū' Fatāwā Syaikh al-Islām*, juz 32 (Cet. I; 1418 H/ 1998 M), h.233.

³⁶ Ibnu al-Qayyim al-Jauziyyah, *al-Furūsiyyah*, (Cet. I; Uni Emirat Arab: Dār al-Ṣahabah li al-Turās, 1411 H/1991 M), h. 49.

³⁷ Abū Uways Asyraf ibn Naṣr ibn Ṣābir al-Kurdi, *Silsilah al-Fawā'id al-Hadīsiyyah wa al-Fiqhiyyah*. Juz 5. (Cet I; Dār Lu'luah, 1443 H/2021 M), h. 256.

³⁸ Abū 'Īsā Muḥammad bin 'Īsā Al-Tirmizi, *Al-Jāmi' al-Kabīr Sunan al-Tirmizi*, Juz 3. (Cet. I; Dār al-Risālah al-'Alamiyyah, 1430 H/2009 M), h. 496.

³⁹ Khālid al-Musyaiqih, "I'tāu al-Jawāiz 'Alā alMusābaqāh fi al-umūr al-mubāhah" Situs Resmi Almoslim. <https://almoslim.net/node/76580> (2 Juli 2024).

⁴⁰ Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsu'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah* Juz 24 (Cet. I; Mesir: Matabi' Dar al-Safwah), h. 126

- b. Hadiah dari salah satu atau sebagian peserta (hadiah ini diperbolehkan untuk semua lomba yang mubah sebab ia juga masuk dalam akad *ju'alah*).
- c. Hadiah dari semua peserta (hadiah ini hanya diperbolehkan untuk lomba yang membantu dalam jihad).

Berikut adalah syarat-syarat perlombaan sehingga dianggap sebagai hadiah yang sah sebagaimana disebutkan dalam kitab *al-Musābaqāt*:⁴¹

- a. Hadiah diketahui secara sifat dan kadar (baik mengetahui secara sifat, kadar, atau dengan melihatnya).
 - b. Hadiah bernilai (bukan sesuatu yang tidak memiliki harga seperti khamar dan babi karena keduanya tidak boleh dijual).
 - c. Hadiah mubah (bukan harta yang dicuri sebab ia haram pada zatnya).
 - d. Hadiah juara pertama tidak boleh lebih sedikit dari selainnya.
 - e. Tidak adanya unsur judi dalam mendapatkannya.
 - f. Termasuk lomba yang boleh mendapatkan hadiah darinya.
4. Gambaran Umum *game Mobile Legends*

Mobile Legends adalah permainan yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Developer*. *Game* ini dapat diakses di platform *Mobile Android* dan *iOS*. Sejak tahun 2016, *game MOBA* ini telah menarik perhatian banyak *Gamer* di Indonesia. Permainan ini melibatkan sepuluh pemain yang terbagi menjadi dua tim. Setiap pemain memilih satu *hero* dari daftar *hero* yang tersedia.⁴² *MOBA* sendiri adalah jenis *game online* yang dimana pemaianya bertugas untuk mengontrol suatu karakter khusus dari sebuah tim untuk menghancurkan bangunan inti tim lawan agar dapat memenangkan pertandingan.⁴³

Game biasa dimulai dengan memilih jenis pertandingan seperti *ranked*, klasik, atau jenis pertandingan yang lainnya. Setelah itu pemain akan masuk kedalam *phase banning and pick* dimana player akan memilih *hero* mana yang akan dilarang dan *hero* mana yang digunakan dalam pertandingan tersebut, fase ini berlangsung maksimal 30 detik untuk setiap *ban* dan *pick*. *Hero-hero* ini memiliki banyak peran dan kemampuan, mereka dibagi menjadi lima jenis *hero* yaitu *Tank*, *Assassin*, *Mage*, *Marksman*, *Fighter*, dan *Support*, masing-masing dengan kemampuan dan keahlian yang berbeda-beda,⁴⁴ setelah semua pemain memilih *hero* mereka pun akan masuk kedalam arena pertandingan, namun sebelum itu mereka akan menunggu pada *loading screen* agar semua pemain masuk dalam waktu yang sama, proses ini biasa memakan waktu 1-2 menit.

Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan *base* lawan. Ada tiga jalur utama dalam peta, yaitu jalur *middle lane* biasanya *hero* yang mengisi jalur ini adalah *mage*, kemudian jalur *gold lane* biasanya yang mengisi jalur ini adalah *marksman*, dan jalur *exp lane* biasanya yang mengisi jalur ini adalah *fighter*. Masing-masing jalur dilindungi oleh sebuah menara yang disebut *turret* yang akan menyerang unit musuh

⁴¹Sa'ad bin al-Naṣir bin Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah*. h. 62-64.

⁴²Alfi Husna, "Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)" *Skripsi* (Medan: Fak. Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019). h. 49.

⁴³Satya Kevino, "Apa Itu MOBA", *Situs Resmi Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/> (2 Juli 2024).

⁴⁴Rezza Agus Alfian dan Tri Cahyo Kusumandyoko, "Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang*" *Jurnal Barik* 1 No. 1 (2020), h. 170.

secara otomatis ketika masuk ke wilayahnya. Di luar jalur utama, terdapat area *jungle* yang biasanya area ini diisi oleh *assasins* dan *tank*. Permainan berakhir ketika *base* salah satu tim berhasil dihancurkan.⁴⁵

5. Gambaran umum *Professional Player Electronic Sports Mobile Legends*

Professional player adalah seorang *gamer* yang mahir dalam memainkan suatu *game* dan ia terikat kontrak dengan sebuah tim profesional,⁴⁶ Sedangkan *e-sports* merupakan olahraga yang menggunakan *game* sebagai media kompetitifnya.⁴⁷ E-sports sudah diakui sebagai cabang olahraga resmi di Indonesia pada tahun 2020 dan dinaungi oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI).⁴⁸ Pada umumnya setiap tim profesional memiliki divisi-divisi yang mencakup berbagai macam *game esports*, dan atlet yang berada pada divisi *game mobile legends* yang dimaksudkan oleh penulis sebagai *Professional Player Electronic Sports Mobile Legends*.

Dalam Pasal 5, ayat 1, PPBESI 34/2021 disebutkan bahwa atlet profesional memiliki hak-hak diantaranya upah bulanan baik sebagai pemain aktif maupun sebagai pemain cadangan berdasarkan kontrak kerja, atlet profesional dengan kontrak kerja dalam jangka waktu minimal 1 tahun dapat mendiskusikan kontrak kerja setiap 4 hingga 6 bulan untuk kenaikan upah yang kenaikan upahnya dinilai berdasarkan prestasi masing-masing atlet, program jaminan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan, Asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan baik domestik maupun internasional, bagian keuntungan atas penayangan atau publikasi hak wajah (*images rights*), dan pemberian persetujuan sehubungan dengan klausul *buyout* dan transfer dalam kontrak kerja termasuk persetujuan terhadap pemutusan hubungan kerja dalam kontrak kerja.⁴⁹

Dari penjelasan diatas bisa dipahami bahwa *professional player Mobile Legends* adalah seorang yang mahir memainkan *game Mobile Legends* dan terikat kontrak kerja atau *ijārah bi al-'amal* dengan timnya. Sedangkan bonus kemenangan turnamen didapatkan dengan akad *ju'alah*, dimana jika atlet profesional itu menang dalam turnamen maka tim yang menerima hadiah tersebut akan memberikan kepada para atlet sebagian dari hadiah tersebut sebagai bonus kemenangan turnamen sesuai dengan kesepakatan dalam kontrak. Jadi pada dasarnya seorang atlet *e-sports* profesional tidak mendapatkan hadiah dari akad *musabaqah* tapi dari akad *ju'alah*.

6. Gambaran umum turnamen *Mobile Legends*

Turnamen *Mobile Legends* dibagi menjadi beberapa klasifikasi mulai dari liga amatir, liga 2, liga 1, dan liga eksklusif.⁵⁰ Contoh dari liga amatir seperti turnamen yang diadakan di kampus-kampus dan diikuti oleh para tim *esports* amatir, adapun liga 2 contohnya seperti *Mobile Legends Development League* (MDL) turnamen ini diikuti oleh

⁴⁵Alfi Husna, "Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)" *Skripsi* (Medan: Fak. Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019). h. 49.

⁴⁶ Moh Irfan Agus Saputro, "Ini Dia Bedanya *Pro Player* dan *Gamer Biasa*" *Situs Resmi Republic of Gamer*. <https://rogcommunity.id/article/ini-dia-bedanya-pro-player-dan-gamer-biasa/> (2 Juli 2024).

⁴⁷Kevin Topan Kristianto, "Pengertian *Esports* dan Jenisnya" *Situs Resmi Kompas*. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya-> (2 Juli 2024).

⁴⁸ Tim Redaksi Esportsnesia. "*Esports* Resmi Diakui Negara Sebagai Cabang Olahraga Prestasi" *Situs Resmi Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/aktual/berita/esports-diakui-olahraga-prestasi/> (2 Juli 2024).

⁴⁹ Pengurus Besar Esports Indonesia, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*, Bab 4, Pasal 5, Ayat 1.

⁵⁰Pengurus Besar Esports Indonesia, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*, Bab 8, Pasal 13, Ayat 5.

tim yang sudah profesional, Liga 1 contohnya seperti Liga *Esports* Nasional (LEN) yang diikuti oleh tim profesional yang telah lolos dari liga 2, kemudian yang terakhir adalah liga eksklusif contohnya seperti Mobile Legends Professional League (MPL) yang dimana liga ini bersifat terbatas dan eksklusif karena menerapkan sistem waralaba,⁵¹ yang mewajibkan setiap pemain untuk membayar uang pendaftaran dengan jumlah yang besar agar dapat berpartisipasi. Selain itu ada beberapa turnamen yang biasa diadakan di Indonesia yang berskala internasional seperti MSC (*Mobile Legends Southeast Asia Cup*), *Mobile Legends World Championship*, *SEA Games Esports*, dan *International Esports Federation (IESF) World Esports Championship*.⁵²

Setiap tim yang ingin berpartisipasi dalam turnamen Mobile Legends tingkat profesional harus memenuhi beberapa persyaratan utama seperti, tim tersebut harus terdaftar sebagai badan hukum berbentuk perseroan terbatas (PT), memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan melaporkan Surat Pemberitahuan Pajak Tahunan (SPT Tahunan). Selain itu, tim harus memiliki legalitas tempat dan usaha, fasilitas yang layak termasuk akomodasi dan *gaming house*, serta jadwal latihan yang teratur. Standar kesehatan para pemain juga harus dijaga, dan tim harus memiliki kontrak legal dengan para atlet profesional. Tim juga diwajibkan memiliki logo dan nama yang bebas dari unsur suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) serta berbeda dari tim *Esports* Indonesia lainnya. Terakhir, tim harus memiliki *jersey* atau seragam khusus yang membedakannya dari tim *Esports* Indonesia lainnya.⁵³

Hukum Bermain *Game Mobile Legends*

Untuk mengetahui hukum dari bermain *game Mobile Legends* setidaknya harus memperhatikan dua faktor utama yaitu konten atau isi dari *gamenya* sendiri dan kedua adalah dampak yang dihasilkan dari *game* tersebut. Berikut ini adalah beberapa pelanggaran syariat dalam *game Mobile Legends* beserta penjelasannya:

Pertama, *game* ini mengandung kisah yang bertentangan dengan akidah Islam. Sebab hal ini terlarang dalam sebuah *game* karna memainkan *game* tersebut menunjukkan keridaan terhadap kisah seperti itu. Sedangkan Allah swt berfirman dalam Q.S al-An'am/6:68.

إِذَا رَأَيْتَ الَّذِينَ يَخُوضُونَ فِي آيَاتِنَا فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ حَتَّىٰ يَخُوضُوا فِي حَدِيثٍ غَيْرِهِ ۚ وَإِمَّا يُنسِيَنَّكَ الشَّيْطَانُ فَلَا تَعْتَدْ
بَعْدَ الذِّكْرِ مَعَ الْقَوْمِ الظَّالِمِينَ

Terjemahnya:

Apabila engkau (Nabi Muhammad) melihat orang-orang memperolok-olokkan ayat-ayat Kami, maka tinggalkanlah mereka hingga mereka beralih ke pembicaraan lain. Jika setan benar-benar menjadikan engkau lupa (akan larangan ini), setelah ingat kembali janganlah engkau duduk bersama kaum yang zalim.⁵⁴

⁵¹ Pengurus Besar Esports Indonesia, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*, Bab 1, Pasal 1, ayat 41.

⁵²Hilman Azis, "5 Turnamen *Mobile Legends* Paling Bergengsi, Mana Favoritmu?" *Situs Resmi IDN Times*. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/turnamen-mobile-legends-paling-bergengsi-c1c2> (29 Mei 2024).

⁵³ Pengurus Besar Esports Indonesia, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*, Bab 5, Pasal 8, Ayat 2.

⁵⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya 2019*, h. 135.

Ayat ini mengandung perintah untuk meninggalkan hal-hal yang mengandung unsur penghinaan terhadap agama. Di dalam *game Mobile Legends* sendiri tidak ada hal yang secara eksplisit menghina Allah dan agama-Nya, namun terdapat kisah-kisah yang ditulis sebagai latar belakang karakter-karakter yang dimana ada beberapa diantaranya yang tidak sesuai dengan akidah Islam, contohnya seperti Argus yang menurut kisahnya adalah seseorang malaikat yang terpengaruh kekuatan jahat yang berasal dari sebuah pedang.⁵⁵ Tentu saja ini adalah bentuk penghinaan terhadap malaikat sebab mereka adalah makhluk yang taat dan tidak bermaksiat.

Namun *game Mobile Legends* adalah *game* bergenre MOBA yang dimana genre ini tidak memperlihatkan kisah dan cerita pada permainannya, namun hanya berfokus pada pertarungan antar tim, berbeda dengan *game* bergenre *adventure* yang menekankan kisah pada permainannya. Dengan demikian kisah-kisah yang penulis maksud merupakan bagian terpisah dari permainan, dan hanya bisa diketahui apabila kita mengakses fitur khusus atau mencarinya di internet. Jadi menurut penulis apabila seorang pemain hanya berfokus pada permainan saja maka hal itu diperbolehkan, karena pada saat itu kisah-kisah tersebut tidak ditampilkan, namun apabila ia sengaja mengaksesnya, mempromosikannya, menjadikannya tujuan permainan, apalagi sampai meyakinkannya maka hal ini tidak diperbolehkan.

Kedua, *game* ini mengandung unsur syiar-syiar orang kafir. Rasulullah saw bersabda dalam hadis yang diriwayatkan ‘Adī ibn Hātim ra:

أَتَيْتُ النَّبِيَّ ﷺ وَفِي عُنُقِي صَلِيبٌ مِنْ ذَهَبٍ. فَقَالَ: "يَا عَدِيُّ، اطْرَحْ عَنْكَ هَذَا الْوَتْنَ."⁵⁶

Artinya:

Aku datang kepada nabi saw dan di leherku ada salib dari emas. Maka beliau berkata: Wahai ‘Adī, lepaskan berhala ini dari dirimu (HR. Tirmizi).

Dari hadis ini bisa kita pahami bahwa seorang muslim tidak boleh untuk menggunakan simbol agama lain. Di dalam *game Mobile Legends* sendiri terdapat *event* orang-orang kafir dan musyrik seperti hari Natal, Tahun Baru, *Valentine*, *Halloween*, Imlek, dan lain-lain.⁵⁷ Oleh karena itu jika para pemain mengikuti *event* perayaan orang kafir tersebut, seperti memakai *skin hero* yang menjadi ciri khas orang kafir, atau membagikan pamflet *eventnya*, dan segala tindakan yang mengarah kepada meridai ajaran mereka dan memperlihatkan syiar-syiar mereka maka hal tersebut tidak dibenarkan karena sudah masuk dalam kategori menyiarkan agama lain bahkan *tasyabbuh*. Namun menurut penelusuran penulis *event* ini termasuk konten pelengkap yang dimana seorang pemain bisa untuk tidak mengaksesnya, oleh karenanya selama *skin* atau atribut lain tidak digunakan oleh pemain maka hal tersebut tidak mengapa.

Ketiga, *game* ini mengandung unsur memuliakan sihir. Rasulullah saw bersabda dalam hadis yang diriwayatkan oleh Abū Hurairah ra:

اجْتَنِبُوا الْمَوْبِقَاتِ: الشِّرْكَ بِاللَّهِ، وَالسِّحْرَ⁵⁸

⁵⁵“Argus” *Situs resmi Fandom*. <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Argus> (4 Juni 2024).

⁵⁶Abū ‘Isā Muhammad bin ‘Isā Al-Tirmizi, *Al-Jāmi’ al-Kabīr Sunan al-Tirmizi*, Juz 5. (Cet. I; Dār al-Risālah al-‘Alamiyyah, 1430 H/2009 M), h. 327.

⁵⁷Riswan Khun, “51 *Event* Terbaru ML Januari Mei 2024 di *Mobile Legends!*” *Situs Resmi Esportku*. <https://esportsku.com/event-terbaru-mobile-legends-ml/> (28 Mei 2024).

⁵⁸Abū ‘Abdillāh, Muhammad ibn Ismā‘īl ibn Ibrāhīm ibn al-Mugīrah ibn Bardizbah al-Bukhāri, *Ṣaḥīḥ al-Bukhāri*. Juz 7 (Cet. I; Beirut: Dār Tawqī al-Najāh, 1422 H/2001 M), h. 137.

Artinya:

Jauhilah dosa-dosa besar, menyekutukan Allah, dan sihir (HR. Bukhāri)

Di dalam *game Mobile Legends* ada tipe *hero* yang disebut dengan *mage* yang dimana tipe *hero* ini adalah *hero* yang memiliki serangan *magic*.⁵⁹ *Magic* jika diartikan kedalam bahasa Arab adalah *sihr*.⁶⁰ Sebab diharamkannya unsur sihir di dalam sebuah *game* karena dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak buruk kepada pemain seperti merusak akidah dengan menyetujui atau menganggap bahwa sihir itu baik. Sebagaimana fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum menonton film atau bermain *game* yang bergenre *action* dan magis, disebutkan bahwa hukum menonton atau memainkan *game* bergenre magis adalah boleh sepanjang tidak memberikan pengaruh terhadap jiwa, diri dan keimanan orang yang menontonnya.⁶¹ Jadi seseorang yang masih awam dan belum memahami betul tentang larangan sihir hendaknya untuk tidak memainkan *game* yang berunsur magis karena dikhawatirkan dapat merusak pemahamannya terhadap sihir.

Keempat, *game* ini memperlihatkan aurat wanita yang terbuka. Allah Swt berfirman dalam Q.S. al-Nur/24:30.

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ذَلِكَ أَزْكَى لَهُمْ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ

Terjemahnya:

Katakanlah kepada laki-laki yang beriman hendaklah mereka menjaga pandangannya dan memelihara kemaluannya. Demikian itu lebih suci bagi mereka. Sesungguhnya Allah Maha Teliti terhadap apa yang mereka perbuat.⁶²

Ayat ini mengandung perintah menjaga pandangan dan larangan melihat kepada aurat lawan jenis. Perlu diketahui bahwa gambar kartun memiliki hukum yang berbeda dengan melihat lawan jenis yang nyata, Syaikh ‘Usaimin berkata:

فَإِنَّ الْخَاطِقَ نَظَرَ الصُّورَةَ بِنَظَرِ الْحَقِيقَةِ عَيْرٌ صَحِيحٌ، لِمَا بَيْنَهُمَا مِنَ الْفَرْقِ الْعَظِيمِ فِي التَّأْتِيرِ⁶³

Artinya:

Mengaitkan pandangan terhadap gambar dengan pandangan terhadap realitas tidaklah benar, karena terdapat perbedaan yang besar di antara keduanya dalam pengaruhnya.

Maka untuk menilai hukum dari melihat aurat pada kartun adalah apakah gambar tersebut menimbulkan syahwat ataukah tidak. Di dalam *game Mobile Legends* sendiri terdapat beberapa karakter dan *skin* perempuan yang menggunakan busana yang terbuka, seperti *skin* yang bertemakan pantai dan percintaan. Namun hal yang perlu diketahui bahwa gambar-gambar yang berpotensi membangkitkan syahwat tersebut tidak selalu muncul saat seseorang bermain, ia hanya muncul apabila salah seorang dari mereka memakai *skin* atau karakter tersebut, dan gambar itupun tidak muncul sepanjang permainan namun hanya pada *fase banning* dan *loading screen*. Meskipun demikian

⁵⁹Adithya Dewangga, “Apa Itu Role Mage Mobile Legends (ML)?” *Situs Resmi Esportku*. <https://esportsku.com/apa-itu-role-mage-mobile-legends-ml/> (28 Mei 2024).

⁶⁰“*Magic*” *Word Reference*. <https://www.wordreference.com/enar/magic> (28 Mei 2024).

⁶¹Suara Muhammadiyah, “Hukum Menonton Film dan Bermain Game Bergenre Action atau Magis” *Situs Resmi Suara Muhammadiyah*. <https://web.suaramuhammadiyah.id/2022/09/15/hukum-menonton-film-dan-bermain-game-bergenre-action-atau-magis/> (1 Juli 2024).

⁶²Kementrian Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur’an dan Terjemahannya*” (2019), h. 353.

⁶³ Muhammad ibn Šāliḥ al-‘Usaimīn, “Majmū’ Fatawā wa Rasāil al-‘Usaimīn, Juz 2. (Dār al-Waṭan, 1413 H), h. 268.

sebagaimana penjelasan diatas bahwa hukum melihat aurat pada kartun itu dinilai dari dampak kepada pemainnya maka seseorang yang syahwatnya bangkit bahkan dengan karakter yang berbusana tertutup juga tetap tidak boleh memainkannya.

Kelima, *game* ini mengandung unsur judi dan taruhan. Dewasa ini banyak bermunculan *game online* yang menghadirkan fitur *gacha* didalam *gamenya* termasuk *game Mobile Legends*, sebab fitur ini menjadi salah satu tempat penghasilan terbesar para developer *game*, bahkan ada *game* yang bisa menghasilkan triliunan pertahun hanya dari sistem ini.⁶⁴ Sistem *gacha* sendiri merupakan virtualisasi dari mesin mainan jepang yang menyediakan produk mainan secara acak sehingga kita tidak tau mainan seperti apa yang akan kita dapatkan.⁶⁵ Hal ini bertentangan dengan syariat islam sebab sistem seperti ini mengandur unsur judi dan *gharar*.⁶⁶ Allah Swt berfirman dalam Q.S. al-Māidah/5:90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.⁶⁷

Rasulullah saw juga bersabda dalam hadis Abū Hurairah ra:

هَي رَسُوْلُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحِصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْعُرْرِ⁶⁸

Artinya:

Rasulullah saw melarang jual beli *al-hashah* dan jual beli *gharar* (HR. Muslim).

Fitur *gacha* ini merupakan konten pelengkap didalam *gamenya* dan bukan pula satu-satunya model transaksi didalamnya, sehingga selama tidak digunakan maka tidak mengapa, atau boleh dilakukan asal memakai *item* atau uang virtual yang diberikan secara gratis dari *gamenya*.⁶⁹

Keenam, *game* ini dapat menyebabkan kecanduan. Sebab dari pengharaman *game* yang menyebabkan kecanduan karena memiliki dampak negatif bagi penggunanya. *Game mobile legends* sendiri terbukti dapat menyebabkan kecanduan dan gangguan kesehatan mental.⁷⁰ Adapun faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain *game online* secara umum adalah waktu bermain, frekwensi bermain dan jenis permainan.⁷¹ menurut

⁶⁴Kevin Rizky Pratama dan Yudha Pratomo, "Berkat *Gacha*, *Game Genshin Impact* Raup Pendapatan Rp 8,3 Triliun" *Situs Resmi Kompas*. <https://tekno.kompas.com/read/2022/05/19/11310057/berkat-gacha-game-genshin-impact-raup-pendapatan-rp-8-3-triliun> (27 Mei 2024).

⁶⁵Taija Kanerva, "Virtual worlds apart: A comparative study on digital games in Japan and the West", *Tesis*. (Finland: Department of World Cultures University of Helsinki, 2015), h. 35.

⁶⁶Mustafa Mat Jubri Shamsuddin dan Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly, "GACHA: An Islamic Study on The Element Of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction", *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)* 8, No. 23 (2023), h. 157.

⁶⁷Kementrian Agama Republik Indonesia, "*Al-Qur'an dan Terjemahannya*" (2019), h. 123.

⁶⁸Abū al-Husain Muslim bin al-Hajjāj bin Muslim al-Qusyairi Al-Naisābūri, *Al-Jāmi' al-Sahih Muslim*, Juz 5 (Cet. I; Beirut: Dār Tauqi al-Najāh, 1433 H/2011 M), h. 3.

⁶⁹Mustafa Mat Jubri Shamsuddin dan Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly, "GACHA: An Islamic Study on The Element of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction", *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)* 8, No. 23 (2023), h. 157.

⁷⁰Asri Suci Afiani dkk, "Pengaruh *Game Online* Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik" *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)* 5, No. 2 (2022) h. 403.

⁷¹Sapto Irawan dan Dina Siska W, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik" *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021), h. 17.

penelitian Lutvi Suryandari dan Suyato bahwa memainkan *game Mobile Legends* terlalu banyak juga dapat menyebabkan seseorang mudah berkata kasar.⁷² Oleh karena itu memainkan *game Mobile Legends* dalam waktu yang lama dan frekuensi yang banyak adalah terlarang karena dapat menyebabkan kecanduan yang dapat menimbulkan dampak buruk lainnya.

Ketujuh, mengandung unsur musik. Tak bisa dipungkiri bahwa hampir semua *game* memiliki unsur musik didalamnya, termasuk *game Mobile Legends*, sedangkan hal ini dilarang dalam agama Islam berdasarkan hadis Abū Mālik al-‘Asy’ary ra:

لَيَكُونَنَّ مِنْ أُمَّتِي أَقْوَامٌ يَسْتَحِلُّونَ الْحَرَ وَالْحَرِيرَ وَالْحَمْرَ وَالْمَعَازِفَ⁷³

Artinya:

Sungguh, akan ada dari umatku sekelompok orang yang menghalalkan zina, sutra, minuman keras, dan alat musik.

Berdasarkan hadis ini *game* yang didalamnya terdapat musik juga masuk kedalam hal yang dilarang. Namun sebagaimana umumnya *game* yang tidak bergenre musik seseorang masih bisa bermain tanpanya, dan hal ini dapat diatasi dengan cara mematikan suara musik dalam pengaturan *gamenya* lewat pengaturan, sehingga yang tersisa hanya suara karakter dan efek-efek lainnya. Maka hendaknya setiap pemain memperhatikan hal ini, apabila ia tidak mematakannya maka haram baginya untuk memainkannya.

Dari penjabaran diatas bisa penulis simpulkan bahwa tidak ada satupun dari pelanggaran syariat pada konten utama *game Mobile Legends*. Sebab transaksi *gacha*, fitur musik, fitur kisah latar belakang karakter, dan atribut agama lain yang ada di dalam *game* ini merupakan konten pelengkap dan bersifat opsional. Sedangkan efek kecanduan, bangkitnya syahwat, dan pemahaman yang salah terhadap sihir merupakan dampak negatif yang sifatnya bukan sesuatu kepastian, sebab keadaan setiap pemain itu berbeda-beda, dan ada faktor-faktor khusus yang harus terpenuhi agar dampak itu muncul. Maka selama sebab-sebab pelarangan yang telah disebutkan sebelumnya tidak ada pada pemain maka tidak bisa dihukumi haram, sebab kaidah mengatakan:

الْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عِلَّتِهِ وَجُودًا وَعَدَمًا⁷⁴

Artinya:

Hukum berputar pada ada tidaknya *illatnya*.

Kaidah dalam fikih muamalah juga mengatakan bahwa hukum asal muamalah adalah halal:

أَنَّ الْأَصْلَ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْحِلُّ، إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى مَنَعِهِ⁷⁵

Artinya:

Bahwasanya muamalah pada dasarnya diperbolehkan, kecuali jika ada dalil yang menunjukkan bahwa muamalah tersebut dilarang.

⁷² Lutvi Suryandari dan Suyato “Penggunaan *Game Mobile Legends* Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku *Hate Speech* Siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul” *AGORA: Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 12, No.3 (2023) h. 306.

⁷³ Abū ‘Abdillāh, Muhammad bin Ismā‘īl bin Ibrāhīm bin al-Mugīrah bin Bardizbah al-Bukhāri, *Ṣaḥīḥ al-Bukhāri*. Juz 2 (Cet. I; Beirut: Dār Tawqī al-Najāh, 1422 H/2001 M), h. 106.

⁷⁴ Abū Salsabīl Abdul Fattāh ibn Muḥammad Muṣāilīhī, *Al-Risālah Al-Nadiyyah fi Al-Qawā‘id Al-Fiqhiyyah*, (Cet. III; Mesir: Maktabah Al-Ulūm wa al-Hikam, 1439 H/2018 M), h. 135

⁷⁵ Mardī bin Masywāh Al-‘Anzi, *Fiqh al-Handasah al-Māliyah al-Islāmiyah: Dirāsah Ta’sīliyah Taṭbīqiyah* (Cet. I; Riyadh: Dār Kunūz Isybīliyah, 1436 H/2015 M), h. 361.

Jadi kesimpulannya hukum asal bermain *game Mobile Legends* adalah mubah, namun apabila seorang pemain mengakses konten yang haram didalamnya serta memainkannya menimbulkan salah satu dampak buruk yang telah disebutkan maka haram baginya memainkannya. Kemudian hal yang perlu penulis tekankan adalah pada realitanya banyak pemain yang tidak memperhatikan hal-hal diatas sehingga ia terjatuh pada pelanggaran-pelanggaran dan juga mendapatkan dampak yang buruk bagi dirinya, oleh karenanya penulis sangat menekankan dan menyarankan bagi setiap muslim untuk mencari permainan yang lebih terhindar dari pelanggaran syariat.

Hukum Mengikuti dan Hadiah Turnamen *Game Mobile Legends*

Hukum asal bermain *game* adalah mubah sehingga mengikuti perlombaan juga adalah mubah.⁷⁶ Namun setiap *game* tentu saja memiliki keadaan yang berbeda-beda, termasuk *game Mobile Legends*, jika melihat peraturan turnamen *Mobile Legends* profesional secara umum dan informasi yang beredar, maka hasil analisis dengan rukun dan syarat turnamen *Mobile Legends* adalah sebagai berikut:

Rukun-Rukun Perlombaan:⁷⁷

1. Pihak yang berakad: Pihak yang berakad adalah setiap tim yang mengikuti turnamen.
2. Media untuk berlomba: Media lomba adalah *game Mobile Legends*.
3. Akad: Akad diwakili dengan menandatangani sebuah formular yang disebut *player agreement*.⁷⁸
4. Tempat berlomba: Pada umumnya setiap turnamen memiliki tempat yang berbeda-beda. Contohnya turnamen MPL yang biasanya dilaksanakan di MPL arena Jakarta.⁷⁹
5. Waktu perlombaan: Hari dan jadwal turnamen sudah ditetapkan jauh sebelum turnamen dimulai, sedangkan pada pelaksanaannya para peserta hadir sebelum waktunya yang disebut *pra match*.⁸⁰
6. Hadiah: Setiap turnamen selalu memiliki hadiah dan itu yang menjadi daya tarik utama.

Syarat-Syarat Perlombaan:

1. Syarat bagi peserta lomba:
 - a. Orang yang cakap dalam masalah hukum (*Jāiz al-Tasarruf*): Syarat mengikuti liga profesional di Indonesia sendiri haruslah diatas 16 tahun.⁸¹
 - b. Tidak ada paksaan: hal ini sudah terpenuhi sebab peserta lomba harus melakukan pendaftaran mandiri ketika masuk kedalam tim *e-sports*.
2. Syarat yang berkaitan dengan media lomba:

⁷⁶Sa'ad bin al-Naṣir bin Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah* (Cet: I; Riyadh: Dār al-Āṣimah, 1418 H/1997 M), h. 232.

⁷⁷Sa'ad bin al-Naṣir bin Abdul 'Azīz Al-Syaṣri, *al-Musābaqāt wa Ahkāmuhā Fī al-Syarī'ah al-Islamiyah*, h. 47-56.

⁷⁸"Condensed Website Rules for MPL-PH S13" *Situs Resmi MPL PH*, <https://ph-mpl.com/rules> (25 Mei 2024).

⁷⁹Valya Annisa, "Dimana Lokasi MPL Arena? Ini Cara ke Venue dengan KRL, MRT dan Transjakarta" *Situs Resmi Dunia Games*. <https://duniagames.co.id/discover/article/lokasi-mpl-arena> (3 Juli 2024).

⁸⁰"Condensed Website Rules for MPL-PH S13" *Situs Resmi MPL PH*, <https://ph-mpl.com/rules> (25 Mei 2024).

⁸¹Billy Rifki, "MDL Season 7 Buka Kualifikasi Terbuka, Ini Syarat Daftarnya!" *Situs Resmi Esports.ID*. <https://esports.id/mobile-legends/news/2022/12/a576433ccd77ad5fe21cb70af8011038/mdl-season-7-buka-kualifikasi-terbuka-ini-syarat-daftarnya> (3 Juli 2024).

- a. Media lomba adalah hal yang dibolehkan syariat: pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa hukum asal bermain *game Mobile Legends* adalah mubah dan tidak adanya peraturan dalam turnamen yang mengharuskan pemain mengakses konten-konten yang terlarang di dalamnya.
 - b. Menentukan alat untuk berlomba: *Mobile Legends* sudah jelas disebutkan dalam peraturan.⁸²
 - c. Hal yang diperlombakan adalah satu jenis: Semua peserta menggunakan permainan yang sama.
 - d. Adanya kemungkinan tiap peserta lomba untuk menang: Kompetisi didasarkan pada keterampilan bermain dan sudah melewati tahap-tahap tertentu.
3. Syarat-syarat hadiah lomba:
- a. Hadiah diketahui secara sifat, kadar, atau selainnya: Nominal hadiah selalu diumumkan sebelum turnamen diadakan.
 - b. Hadiah bernilai: hadiah turnamen *Mobile Legends* profesional selalu berupa uang.
 - c. Hadiah halal: Hadiah dari turnamen *mobile legends* profesional biasanya berasal dari sponsor, kerjasama kemitraan, modal developer dan penyelenggara.
 - d. Hadiah juara pertama tidak boleh lebih sedikit dari selainnya: Dalam turnamen *Mobile Legends* juara pertama selalu mendapatkan hadiah paling banyak.
 - e. Tidak adanya unsur judi dalam mendapatkannya: *game Mobile Legends* bukan salah satu lomba yang disebutkan dalam hadis, dan bukan pula termasuk pada makna jihad, sehingga hadiahnya tidak boleh berasal dari uang pendaftaran pemain karena masuk dalam praktek judi. Secara umum hadiah dalam turnamen *Mobile Legends* profesional berasal dari sponsor dan dana penyelenggara. namun pada liga eksklusif seperti liga MPL diterapkan sistem liga waralaba yang mengharuskan setiap tim yang ingin ikut berpartisipasi agar membayar uang pendaftaran,⁸³ dan penulis tidak mendapatkan kejelasan apakah uang pendaftaran itu dijadikan hadiah ataukah operasional.
 - f. Perlombaannya adalah perlombaan yang dibolehkan adanya hadiah padanya: *game Mobile Legends* merupakan permainan yang mubah sehingga boleh mendapatkan hadiah darinya dengan syarat berasal dari pihak ketiga.

Berdasarkan analisis diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa hukum asal mengikuti turnamen *Mobile Legends* profesional secara umum adalah mubah, begitupula status hadiahnya adalah halal, sebab rukun dan syaratnya sudah terpenuhi, kecuali pada liga eksklusif karena tidak adanya kejelasan terkait pemanfaatan uang pendaftarannya sehingga masih terhitung syubhat.

⁸²“Condensed Website Rules for MPL-PH S13” *Situs Resmi MPL PH*, <https://ph-mpl.com/rules> (25 Mei 2024).

⁸³ Lapak Gaming, “Apa Itu MPL? Ketahui Penjelasan dan Sejarahnya di Sini” *Situs Resmi Lapak Gaming*. <https://www.lapakgaming.com/blog/id-id/apa-itu-mpl/> (15 Juni 2024).

Hukum Penghasilan Professional Player E-Sports dari Kemenangan Turnamen

Seorang atlet *e-sports* profesional terikat akad *ijārah* dengan timnya, yang dimana ia digaji setiap bulannya untuk mengikuti program latihan dan turnamen. Namun pokok penelitian penulis adalah hukum penghasilan seorang *professional player e-sports Mobile Legends* yang didapatkan dari hadiah turnamen yang dimana ini masuk dalam akad *ju'alah*. Oleh karenanya untuk mengetahui status penghasilan *professional player e-sports Mobile Legends* dari kemenangan turnamen perlu untuk meninjau syarat-syarat *ju'alah*. Berikut syarat-syarat *ju'alah* dalam kitab *al-Muṭli' 'alā Daqāiq Zād al-Mustaqni' al-Mu'amalah al-Māliyyah*,⁸⁴ beserta analisisnya:

1. Syarat orang yang berakad
 - a. Cakap dalam bertindak atau *jaiz al-tasarruf*: syarat masuk tim *e-sports* profesional adalah 16 tahun.
2. Syarat pekerjaan
 - a. Pekerjaannya adalah hal yang mubah: hukum asal bermain *game Mobile legends* adalah mubah.
 - b. Pekerjaan bukan dalam bentuk ibadah: bermain *game* bukan bentuk ibadah.
3. Syarat imbalan
 - a. Imbalan adalah hal yang mubah: imbalannya berupa uang dari tim sehingga terhitung mubah.
 - b. Kadar imbalan sudah diketahui: pada umumnya pembagian bonus kemenangan turnamen sudah diatur dalam kontrak pemain, seperti berapa persen yang mereka dapatkan ketika menang.

Berdasarkan analisis diatas bisa disimpulkan bahwa hukum penghasilan *Professional Player Mobile Legends* dari bonus kemenangan turnamen adalah halal karena telah memenuhi syarat-syaratnya. Hanya saja ada beberapa dampak buruk dari bekerja sebagai pemain *game* yang perlu diperhatikan, seperti dalam pelaksanaan turnamen sering kali terdapat musik dan *ikhtilath* para penonton, adanya beberapa *professional player* yang saling mengejek atau *taunting* yang dapat menyebabkan permusuhan. Dan di sisi lain pekerjaan ini hanya bersifat hiburan yang dimana hiburan sendiri tidak terlalu banyak memberi manfaat bagi para konsumennya, dan juga dikhawatirkan para anak-anak yang sudah menghabiskan waktunya untuk bermain *game* bisa sia-sia jika ternyata pada akhirnya dia tidak menjadi seorang atlet, oleh karenanya ibn al-Qoyyim melarang harta dari pekerjaan yang hanya bersifat hiburan demi mencegah hal-hal buruk bisa terjadi.⁸⁵ Oleh karena itu menurut hemat penulis, meskipun penghasilannya halal akan tetapi ini bukan pekerjaan yang dianjurkan bagi seorang muslim dan hendaknya ia memilih pekerjaan yang lebih bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

KESIMPULAN

1. Hukum bermain *game Mobile Legends* adalah mubah akan tetapi dengan syarat-syarat yang ketat yaitu ia harus menghindari segala konten yang haram di dalamnya

⁸⁴ Abd al-Karīm ibn Muḥammad al-Lāḥim, *al-Muṭli' 'alā Daqāiq Zād al-Mustaqni' al-Mu'amalah al-Māliyyah* Juz 5. (Cet. I; Riyadh: Dār al-Kunūz Syibiliya 1429 H/2008 M). h. 222-225.

⁸⁵ Ibnu al-Qayyim al-Jauziyyah, *al-Furūsiyyah*, (Cet. I; Uni Emirat Arab: Dār al-Ṣahabah li al-Turās, 1411 H/1991 M), h. 46.

seperti praktik *gacha* dengan uang sendiri, menyalakan fitur musik, mempromosikan kisah yang bertentangan dengan akidah, serta memakai simbol-simbol orang kafir dan musyrik. Ia juga tidak boleh memainkannya apabila *game* tersebut berpengaruh buruk baginya seperti kecanduan, melalaikan kewajiban, berkata kasar, berdampak buruk bagi kesehatan, mempengaruhi akidah, membangkitkan syahwatnya serta dampak-dampak buruk lainnya.

2. Hukum mengikuti turnamen *Mobile Legends* profesional adalah mubah, begitupula hukum hadiahnya adalah halal karena rukun dan syaratnya sudah terpenuhi, kecuali pada turnamen eksklusif masih tergolong syubhat bagi penulis karena tidak adanya kejelasan terkait pemanfaatan uang pendaftaran yang disetorkan oleh setiap tim.
3. Hukum penghasilan *Professional Player E-Sports Mobile Legends* dari bonus kemenangan turnamen adalah halal sebab telah terpenuhinya syarat-syarat *ju'alah* dalam pelaksanaannya. Namun, meskipun penghasilannya halal akan tetapi pekerjaan ini tidak disarankan/dianjurkan bagi seorang muslim karena kurangnya manfaatnya serta adanya dampak-dampak buruk yang dikhawatirkan bisa terjadi bagi pemain dan penontonnya sehingga jauh lebih baik untuk mencari pekerjaan lainnya yang halal dan lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'ān al-Karīm

Buku:

- Adam, Ernest. *Fundamentals of Game Design* (Cet. 2; New Riders, 2009 M).
- Al-'Anzi, Marḍī bin Masywah, *Fiqh al-Handasah al-Māliyah al-Islāmiyah: Dirāsah Ta'sīliyah Taṭbīqiyah*. Cet. I; Riyadh: Dār Kunūz Isybīliyyā, 1436 H/2015 M.
- Al-Bukhāri, Abū 'Abdillāh Muḥammad ibn Ismā'īl ibn Ibrāhīm ibn al-Mugīrah ibn Bardizbah, *Ṣaḥīḥ al-Bukhāri*, Juz 2. Cet. I; Beirut: Dār Tūq al-Najāh, 1422 H/2001 M.
- Al-Fauzān, Sāliḥ bin Fauzān bin Abdullāh, *Al-Mulakhkhaṣ al-Fiqhi*, Juz 2. Cet. I; Riyadh: Dār al-'Āṣimah 1423 H/2002 M.
- Hanbal, Ahmad. *Musnad al-Imām Ahmad ibn Hanbal*. Juz 9. (Cet I; Mu'assasāt al-Risālah, 1421 H/2001 M).
- Al-Jauziyyah, Ibnu al-Qayyim, *al-Furūsiyyah*. Cet. I; Uni Emirat Arab: Dār al-Ṣahabah li al-Turāṣ, 1411 H/1991 M.
- Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, *Al-Mawsū'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah*, Juz 35. Cet. I; Mesir: Maṭābi' Dār al-Ṣafwah.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. 2019.
- Al-Kharasyi, Abu Abdullāh Muḥammad. *Syarḥu al-Kharasyi 'alā Mukhtaṣar Khalīl*, Juz 3. Cet. II; Mesir: Al-Maṭba'ah al-Kubrā al-Amīriyyah bi Bulāq, 1317 H.
- Al-Khin, Muṣṭafā dan Muṣṭafā al-Bugā, *Fiqh al-Manhaji 'Alā Mazhabī Imām Al-Syāfi'ī*, Juz 3. Cet. XIII; Damaskus: Dār Al-Qalam, 1433 H/2012 M.
- Al-Kurdi, Abū Uways Asyraf ibn Naṣr ibn Ṣābir. *Silsilah al-Fawā'id al-Hadīsiyyah wa al-Fiqhiyyah*. Juz 5. Cet I; Dār Lu'luah, 1443 H/2021 M.

- Al-Lāḥim, ‘Abd al-Karīm ibn Muḥammad. *al-Muṭli’ ‘alā Daqāiq Zād al-Mustaḥni’ al-Mu’amalah al-Māliyyah* Juz 5. (Cet. I; Riyadh: Dār al-Kunūz Syibiliya 1429 H/2008 M).
- Muṣailiḥi, Abū Salsabīl Abdul Fattāḥ ibn Muḥammad. *Al-Risālah Al-Nadiyyah fi Al-Qawā'id Al-Fiqhiyyah*, Cet. III; Mesir: Maktabah Al-Ulūm wa al-Hikam, 1439 H/2018 M.
- Al-Naisābūri, Abū al-Ḥusain Muslim bin al-Ḥajjāj bin Muslim al-Qusyairi, *Al-Jāmi' al-Ṣaḥīḥ Muslim*, Juz 5. Cet. I; Beirut: Dār Tauqī al-Najāḥ, 1433 H/2011 M.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- Pengurus Besar Esports Indonesia, *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*.
- Qudāmah, Abū Muḥammad Abdullāh ibn Ahmad ibn Muḥammad ibn. *Al-Muḡni*, Juz 13. (Cet. III; Riyadh: Dār ‘Ālim al-Kutūb, 1997 M/1417 H).
- Al-Syaṣri, Sa’ad bin al-Naṣir bin Abdul ‘Azīz, *al-Musābaqāt wa Aḥkāmuhā Fī al-Syarī’ah al-Islamiyyah*, Cet. I; Riyadh: Dār al-‘Āṣimah, 1418 H/1997 M.
- Al-Tirmizi, Abū ‘Isā Muḥammad bin ‘Isā, *Al-Jāmi' al-Kabīr Sunan al-Tirmizi*, Juz 3. Cet. I; Dār al-Risālah al-'Alamiyyah, 1430 H/2009 M.
- Taimiyyah, Taqī al-Dīn Abū al-‘Abbās Aḥmad bin Abdul Ḥalīm ibn. *Al-Mustadrak ‘alā Majmū’ Fatāwā Syaikh al-Islām*, Juz 4. Cet. I; 1418 H/ 1998 M.
- Al-‘Uṣaimīn, Muḥammad ibn Ṣāliḥ. *Majmū’ Fatawā wa Rasāil al-‘Uṣaimīn*, Juz 2. Dār al-Waṭan, 1413 H
- Al-Zuhaili, Muḥammad Muṣṭafā. *al-Qawā'id al-Fiqhiyyah wa Taḥbīqatuha fi al-Mazāhib al-Arba'ah*, Juz 1 (Cet. I; Damaskus: Dar Al-Fikr, 1427 H/2006 M), h. 190.

Skripsi, Tesis, Disertasi:

- Amin, Lasykar “Bermain *Game Online* Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fak. Ilmu Agama Islam UII, 2021.
- Husna, Alfi “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)”. *Skripsi*. Medan: Fak. Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.
- Kanerva, Taija “Virtual worlds apart: A comparative study on digital *games* in Japan and the West”. *Tesis*. Finland: Department of World Cultures University of Helsinki, 2015.

Jurnal:

- Afiani, Asri Suci dkk. “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik”, *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)* 5, No. 2 (2022): h. 391-405.
- Alfian, Rezza Agus dan Tri Cahyo Kusumandyoko. “Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang*” *Jurnal Barik* 1 No. 1 (2020): h. 169-182.
- Irawan, Sapto dan Dina Siska W. “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik” *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021), h. 9-19.

- Khairuddin. “Hukum Bermain *Game Online* Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019”, *DIKTUM: Jurnal Syariah dan Hukum* 18, no.1 (2020): h. 17-32.
- Manda, Akhmad Ashari dan Musyifikah Ilyas. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap *Game Online Mobile Legends* Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat”, *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 4 (2022): h. 221-233.
- Shamsuddin, Mustafa Mat Jubri dan Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly. “GACHA: An Islamic Study on The Element of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction”, *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)* 8, No. 23 (2023): h. 149-160.
- Suryandari, Lutvi dan Suyato “Penggunaan *Game Mobile Legends* Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku *Hate Speech* Siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul” *AGORA: Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 12, No.3 (2023): h. 300-310.

Website:

- Azis, Hilman. “5 Turnamen *Mobile Legends* Paling Bergensi, Mana Favoritmu?” *Situs Resmi IDN Times*. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/turnamen-mobile-legends-paling-bergensi-c1c2> (29 Mei 2024).
- Annisa, Valya. “Dimana Lokasi MPL Arena? Ini Cara ke *Venue* dengan KRL, MRT dan Transjakarta” *Situs Resmi Dunia Games*. <https://duniagames.co.id/discover/article/lokasi-mpl-arena> (3 Juli 2024).
- Clinten, Bill dan Yudha Pratomo. “Turnamen Internasional *Mobile Legends* Digelar di Arab Saudi, Hadiah Naik 10 Kali Lipat” *Situs Resmi Tekno*. <https://tekno.kompas.com/read/2024/01/24/18060007/turnamen-internasional-mobile-legends-digelar-di-arab-saudi-hadiah-naik-10-kali> (8 Juni 2024).
- Dewangga, Adithya. “Apa Itu *Role Mage Mobile Legends* (ML)?” *Situs Resmi Esportku*. <https://esportsku.com/apa-itu-role-mage-mobile-legends-ml/> (28 Mei 2024).
- Khun, Riswan. “51 *Event* Terbaru ML Januari Mei 2024 di *Mobile Legends*!” *Situs Resmi Esportku*. <https://esportsku.com/event-terbaru-mobile-legends-ml/> (28 Mei 2024).
- Kristianto, Kevin Topan. “Pengertian *Esports* dan Jenisnya” *Situs Resmi Kompas*. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya-> (2 Juli 2024).
- Kevino, Satya. “Apa Itu MOBA”, *Situs Resmi Esportnesia*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/> (2 Juli 2024).
- Lapak Gaming, “Apa Itu MPL? Ketahui Penjelasan dan Sejarahnya di Sini” *Situs Resmi Lapak Gaming*. <https://www.lapakgaming.com/blog/id-id/apa-itu-mpl/> (15 Juni 2024).
- Mulyadi, Ahmad. “Penjelasan Tentang Prize Pool MPL Indonesia Season 13” *Situs Resmi iSport.id*. <https://www.isports.id/penjelasan-tentang-prize-pool-mpl-indonesia-season-13/> (31 Mei 2024).
- Al-Musyaiqih, Khālid. “I’tāu al-Jawāiz ‘Alā alMusābaqāh fī al-umūr al-mubāhah” *Situs Resmi Almoslim*. <https://almoslim.net/node/76580> (2 Juli 2024).
- Pratnyawan, Agung dan Rezza Dwi Racmanta. “Sebaran Pemain *Mobile Legends* Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini” *Situs Resmi Suara.com*.

- <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini/> (31 Mei 2024).
- Pratama, Kevin Rizky dan Yudha Pratomo, “Berkat *Gacha*, *Game Genshin Impact* Raup Pendapatan Rp 8,3 Triliun” *Situs Resmi Kompas*. <https://tekno.kompas.com/read/2022/05/19/11310057/berkat-gacha-game-genshin-impact-raup-pendapatan-rp-8-3-triliun> (27 Mei 2024).
- Rizal, “Apa Itu Turnamen: Arti Kata dan Definisi” *Situs Resmi Zona Tulis*. <https://www.zonanulis.com/apa-itu-turnamen/> (22 Mei 2024).
- Rifki, Billy. “MDL Season 7 Buka Kualifikasi Terbuka, Ini Syarat Daftarnya!” *Situs Resmi Esports.ID*. <https://esports.id/mobilelegends/news/2022/12/a576433ccd77ad5fe21cb70af8011038/mdl-season-7-buka-kualifikasi-terbuka-ini-syarat-daftarnya> (3 Juli 2024).
- Suara Muhammadiyah, “Hukum Menonton Film dan Bermain Game Bergenre Action atau Magis” *Situs Resmi Suara Muhammadiyah*. <https://web.suaramuhammadiyah.id/2022/09/15/hukum-menonton-film-dan-bermain-game-bergenre-action-atau-magis/> (1 Juli 2024).
- Saputro, Moh Irfan Agus. “Ini Dia Bedanya *Pro Player* dan *Gamer Biasa*” *Situs Resmi Republic of Gamer*. <https://rogcommunity.id/article/ini-dia-bedanya-pro-player-dan-gamer-biasa/> (2 Juli 2024).
- Tim Redaksi Esportsnesia. “*Esports Resmi* Diakui Negara Sebagai Cabang Olahraga Prestasi” *Situs Resmi Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/aktual/berita/esports-diakui-olahraga-prestasi/> (2 Juli 2024).
- Umar, Raja dan Abba Gabrilin. “Berikut 7 Poin Fatwa MPU Aceh tentang Hukum Permainan PUBG” *Situs Resmi Kompas*. <https://regional.kompas.com/read/2019/07/18/20172881/berikut-7-poin-fatwa-mpu-aceh-tentang-hukum-permainan-pubg> (3 Juli 2024).
- “Argus” *Situs resmi Fandom*. <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Argus> (4 Juni 2024).
- “Condensed Website Rules for MPL-PH S13” *Situs Resmi MPL PH*, <https://phmpl.com/rules> (25 Mei 2024).
- “*Magic*” *Word Reference*. <https://www.wordreference.com/enar/magic> (28 Mei 2024).
- “Pendapatan Hiburan & Media Global Melonjak Menjadi \$2,3 Triliun; Virtual Reality (VR) Mengalami Pertumbuhan 36% Seiring Game dan *E-sports* Melaju Untuk Menjadi Bisnis Senilai \$324 Miliar: PwC”, *Situs Resmi PwC*. <https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2022/indonesian/pendapatan-hiburan---media-global-melonjak-menjadi--2-3-triliun-.html> (35 Mei 2024).
- “Perlombaan” *Almaaniy*, <https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/perlombaan> (2 Juli 2024).
- “Turnamen” *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/turnamen> (22 Mei).