

Transaksi Mikro Item Permainan Atas Talian Menurut Perspektif Syarak *Micro Transactions of Online Gaming Items According to Sharia*

Iffah Abd Razak, Amir Fazlim Jusoh Yusoff ✉

Research Centre for Sharia, Faculty of Islamic Studies, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor, Malaysia

ABSTRAK

Kini, permainan atas talian berkembang pesat dalam dunia permainan di peringkat global yang bukan sahaja melibatkan kanak-kanak dan remaja, malah, perkembangan tersebut turut melihat kepada keterlibatan pelbagai institusi. Hasil daripada perkembangan tersebut, telah mendorong kepada lahirnya konsep transaksi mikro dan ia mempunyai pelbagai kaedah pembayaran. Justeru, fokus kajian ini adalah untuk menentukan hukum transaksi jual beli item permainan atas talian dengan menggunakan konsep (mal) harta bagi status item permainan. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan mengambil pendekatan penggunaan kaedah analisis dokumen, data, statistik dan kajian terdahulu. Hasil dapatan kajian mendapati, transaksi tersebut adalah harus kerana, ia menepati rukun dan juga syarat jual beli. Kepentingan kajian ini adalah sebagai rujukan untuk memudahkan individu dan juga institusi fatwa dalam menetapkan hukum keharusan jual beli item permainan atas talian.

KATA KUNCI

Transaksi mikro, esport, permainan atas talian, Dota2, harta

ABSTRACT

Nowadays, online gaming grows rapidly in the gaming world globally such as esport, which not only involves children and adolescents, in fact, this development also involves various institutions. The result of this development has led to the birth of the concept of micro transaction, such as buying and selling of game items online and it has variety of payment methods. Thus, the focus of this study is to determine the status buying and selling transactions of the game items according to Shariah, by using the concept of property (mal). This study uses a qualitative method by using the method of documents analysis, statistics and previous studies. As a result of this study, the transaction is permissible because it meets the pillars and the conditions of sale and purchase according to Shariah. This study could be a reference to facilitate individuals as well as fatwa institutions in setting the law of sale and purchase of online gaming items.

KEYWORDS

Micro transaction, esport, online gaming, Dota 2, property.

Article History

Received: February 7, 2022
Revised: August 21, 2022
Accepted: October 21, 2022
Published: December 15, 2022

✉ Contact

Amir Fazlim Jusoh Yusoff
(Corresponding Author)
amiry@ukm.edu.my

Citation

Iffah Abd Razak & Amir Fazlim Jusoh Yusoff. 2022. Transaksi Mikro Item Permainan Atas Talian Menurut Perspektif Islam. *Journal of Contemporary Islamic Law*. 7(2): 19-28.

Copyright

© 2022 by the author(s)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Transaksi permainan atas talian mempunyai peranan yang besar dalam industri sukan elektronik yang dikenali sebagai (*eSport*), sehingga terdapat penganjuran sukan tersebut oleh badan-badan tertentu daripada pelbagai peringkat. Permainan atas talian bukan sahaja dijadikan sebagai satu aktiviti sukan, malah, turut dijadikan sebagai sumber pendapatan oleh sesetengah pihak. Menurut laporan akhbar Metro bertarikh 27 Ogos 2018, seorang peserta yang

mewakili Malaysia telah meraih kemenangan di tempat kedua di peringkat antarabangsa dengan memperoleh kemenangan sebanyak RM 16.8 juta pada kejohanan *The International 8 Dota2* (Hazril 2018). Pendapatan yang mencecah jutaan ringgit tersebut membuktikan bahawa permainan atas talian boleh dijadikan sumber pendapatan pelbagai pihak yang terlibat.

Peningkatan dalam penganjuran sukan elektronik ini, telah menyebabkan munculnya ekonomi baru yang melibatkan jual beli dalam dunia maya (*virtual world*) (Chua et.al 2019). Menurut statistik kajian lepas, pasaran permainan atas talian pada tahun 2008, mencecah sehingga 13 bilion Dolar Amerika dan lebih daripada 40 peratus pendapatan akan terhasil menjelang tahun 2012 dengan peningkatan lebih 5.2 bilion Dolar Amerika. Peningkatan yang mendadak tersebut menjadi salah satu bukti kepada perkembangan (*microtransaction*) transaksi mikro. Transaksi mikro merupakan konsep yang melibatkan transaksi jual beli item atau elemen dalam sesebuah permainan atas talian secara maya (Tomic 2017). Jual beli dalam konsep transaksi mikro melibatkan jumlah tertentu yang telah dipersetujui oleh dua pihak dalam permainan atas talian.

Transaksi mikro turut memberi kesan yang baik terhadap peningkatan pendapatan keseluruhan, hasil daripada penganjuran temasya tahunan sukan elektronik. Menurut laman sesawang rasmi *Statista* yang mengkhususkan kajiannya dalam statistik sukan elektronik, kenaikan terhadap pendapatan ini terus meningkat sehingga memberi jangkaan bahawa pada tahun 2020, berlaku peningkatan sebanyak 694 juta Dolar Amerika berbanding tahun 2019 (Statista 2019).

Selain itu, permainan sukan elektronik (*eSport*) juga dikenali sebagai permainan yang mempunyai jumlah peserta yang pelbagai. Kesemua peserta dapat mengakses permainan yang berasaskan internet ini, dalam satu masa. Jenis permainan ini dikenali sebagai *massively multi- player online role playing games (MMORPG)* dan mempunyai pasaran yang meluas dalam transaksi jual beli dengan menggunakan konsep transaksi mikro. Pasaran tersebut menjual item-item dan menggunakan pelbagai medium bayaran seperti, bayaran menggunakan wang maya, jumlah mata permainan atau token (Zhaou Li 2012). Hasil daripada mata yang terkumpul para peserta juga dapat membeli item- item tertentu yang dijual oleh para penganjur atau pengendali dalam laman sesawang rasmi seperti laman sesawang *Steam* (Weanling 2017).

Selain mempengaruhi ekonomi, transaksi tersebut turut melahirkan jalinan kerjasama antara peserta daripada pelbagai negara. Hubungan baik antara peserta mencipta satu pengaruh sosial yang membawa kepada sikap- sikap positif. Kerjasama antara peserta telah menyebabkan penggunaan konsep mikro transaksi terjalin secara global (Fan 2015). Ia turut mempengaruhi peningkatan positif dalam penguasaan bahasa kedua sebagai bahasa perantaraan untuk menyertai pertandingan khususnya di arena antarabangsa (Klimova & Kacet 2017).

Pengaruh-pengaruh yang positif tersebut turut memberi nilai tambah kepada pengkaji untuk melaksanakan kajian ini. Hal ini kerana, konsep transaksi mikro mempunyai kedudukan yang berperingkat global dan kajian ini boleh dijadikan sebagai sebuah rujukan terhadap transaksi mikro khususnya bagi item permainan atas talian. Tambahan pula, fokus utama dalam kajian ini adalah, untuk

menentukan hukum transaksi jual beli item permainan atas talian menurut perspektif Islam.

PERMAINAN ATAS TALIAN (*ONLINE GAME*)

Permainan atas talian atau lebih dikenali sebagai (*online game*) merupakan sebuah permainan video yang telah melalui pelbagai fasa perkembangan (Cates & Gates 2016). Permainan ini masyhur dikalangan masyarakat pelbagai peringkat umur tanpa mengira jantina. Ledakan revolusi kemajuan permainan atas talian berlaku seiring dengan perkembangan dunia teknologi masa kini. Hasil daripada berkembangnya permainan ini, maka lahirlah penganjuran pertandingan permainan tersebut secara besar-besaran.

Walaupun begitu, terdapat beberapa kajian yang tidak mengiktiraf permainan atas talian sebagai sebuah sukan seperti kajian Carreras et.al (2019) dan Parry (2018), namun, terdapat pendapat dalam kajian lain yang lebih kukuh telah bersetuju mengiktiraf permainan atas talian sebagai salah sebuah sukan (Kane & Spreadley 2018). Perbezaan pengiktirafan ini adalah disebabkan oleh beberapa ciri dalam sesebuah sukan dengan ciri yang terdapat dalam sukan permainan atas talian. Kajian ini mengambil pendapat daripada Kane & Spreadley (2018) dalam mengiktiraf permainan atas talian dalam kategori sukan elektronik sebagai sebuah sukan. Hal ini kerana, sukan elektronik tersebut mempunyai banyak persamaan ciri- ciri tertentu dengan sukan tradisional lain antaranya ialah, persamaan dari segi kaedah pengajuran permainan dan juga struktur pasukan yang profesional (Stahlke et.al 2018).

Sukan elektronik juga mempunyai penglibatan peserta secara individu atau kumpulan. Ia merupakan permainan video secara atas talian yang menggunakan komputer sebagai medium pengantaraan (Cates & Gates 2016). Jumlah pertandingan yang melibatkan permainan atas talian menunjukkan peningkatan yang tinggi saban tahun (Stalke, et. a.l 2018) selari dengan peningkatan dalam transaksi mikro item permainan itu sendiri.

Tambahan pula, hadiah yang ditawarkan kepada pemenang adalah tinggi sehingga mencecah 100 juta Dolar Amerika pada tahun 2016 (Stahlke, et.al 2018). Menurut statistik dunia, sehingga April 2019, sebanyak 770 buah pertandingan telah diadakan di pelbagai lokasi pertandingan (Anon 2019). Oleh itu, berdasarkan peningkatan penganjuran tersebut, dapat disimpulkan bahawa transaksi jual beli yang terlibat dalam permainan atas talian juga menunjukkan peningkatan keuntungan saban tahun, bermula daripada tahun 2012 sehingga tahun 2020 (Statista 2019).

Akhir sekali, pengkaji merasakan bahawa pentingnya kajian ini bagi menetapkan garis panduan terhadap keharusan pelaksanaan transaksi mikro item permainan atas talian. Kajian yang lebih terperinci diperlukan untuk menentukan hukum hakam yang melibatkan konsep transaksi mikro tersebut.

TRANSAKSI MIKRO DALAM PERMAINAN ATAS TALIAN

Item merupakan barangan dalam sesuatu senarai atau kumpulan yang saling melengkapi satu sama lain dan dijual dalam satu set yang dianggap sebagai satu (Kamus Dewan 2010). Manakala, menurut Wang, item permainan pula adalah merupakan barangan dalam sebuah permainan atas talian yang boleh dijual beli (Wang 2018). Transaksi jual beli item-item tersebut dinamakan sebagai konsep transaksi mikro. Pada asasnya konsep tersebut, merujuk kepada aktiviti pembelian item yang dilakukan ketika permainan sedang berlangsung secara atas talian dan nilai item yang dijual beli adalah kecil (Tomic 2017).

Sebagai contoh, item-item yang dijual dalam permainan Dota2 adalah item yang digunakan untuk mengembangkan musuh seperti aksesori pedang, kuasa, kawasan pentadbiran, perisai, istana dan juga nyawa (Anon 2019). Ketika permainan Dota2 sedang berlangsung, para peserta boleh melakukan transaksi jual beli item untuk meningkat tahap permainan atau menambah kekuatan bagi menyerang pihak musuh. Transaksi tersebut turut mempengaruhi peluang para peserta untuk memenangi pertandingan.

Selain itu, item-item terbahagi kepada dua jenis. Jenis yang pertama adalah jenis *consumable* iaitu item yang tidak mempunyai daya tahan penggunaan yang kekal. Manakala item jenis *unconsumable* adalah item yang boleh digunakan berulang kali sepanjang pemilikannya. Item jenis ini kebiasaannya mempunyai kuasa dan manfaat yang kekal (Looi et al. 2018).

Transaksi mikro pula merupakan sebuah konsep yang pada mulanya diciptakan untuk permainan atas talian secara percuma (*free-to-play-game*). Namun, selepas kewujudan konsep tersebut, ia berjaya menarik minat para peserta untuk melakukan transaksi pembelian item, walaupun daripada permainan yang berbayar. Tambahan pula, transaksi mikro pada asasnya, hanya melibatkan penjualan item dengan harga yang rendah sahaja. Namun kini, harga item turut meningkat berdasarkan permintaan dan juga fungsinya (Tomic 2017). Menurut Kurniawal (2014) terdapat pelbagai jenis item yang ditawarkan dengan harga yang berbeza yang mampu mempengaruhi corak permainan (Kurniawal 2014).

Penggunaan konsep transaksi mikro kian meluas apabila ia berjaya menjana pendapatan kepada pihak pencipta permainan (Tomic 2017). Konsep tersebut juga digunakan oleh beberapa laman sesawang rasmi yang turut mengendalikan jual beli item seperti laman sesawang *Steam*. *Steam* mengendalikan jual beli item dengan berperanan sebagai orang ketiga iaitu penghubung kepada peserta dan juga pihak pengeluar item permainan itu sendiri. Pelbagai jenis item dijual dalam laman sesawang *Steam* yang diklasifikasikan sebagai kaedah jual beli pasaran pertama (*primary market*) (Weanling 2017).

Selain daripada itu, kaedah transaksi item adalah, kaedah transaksi yang melibatkan antara dua pihak, iaitu pihak pembeli (peserta) dengan pihak

penjual (peserta atau operator). Peserta akan ditawarkan untuk membeli beberapa item tertentu sekiranya melepasi sesuatu tahap dalam permainan (Wang 2018) atau berdasarkan bilangan musuh yang dimusnahkan dan juga emas yang terkumpul (Looi et al. 2018).

Menurut Wang (2018), tawar menawar juga berlaku dalam menetapkan harga untuk mendapatkan item yang terbaik. Namun, sekiranya pertukaran melibatkan sistem *barter* iaitu pertukaran antara item dengan item, pertukaran tersebut menunjukkan bahawa item tersebut tidaklah begitu berharga dan tidak memberi keuntungan besar (Wang 2018).

Tambahan pula, untuk membolehkan para pemain mendapatkan item yang diinginkan, terdapat beberapa kaedah yang boleh digunakan bagi memperoleh item tersebut. Kaedah pertama adalah, selepas melalui beberapa ujian seperti kenaikan tahap atau jumlah musuh yang dimusnahkan bertambah, operator permainan akan menawarkan item-item tertentu untuk dijual. Item tersebut terdapat dalam laman sesawang rasmi permainan itu sendiri dan pemain akan dapat membeli item yang diinginkan (Weanling 2017). Kaedah tersebut merupakan kaedah pasaran utama (*Primary market*). Pemain juga boleh mengakses sendiri item yang diperlukan dan melakukan transaksi tanpa menunggu tawaran daripada pihak operator mahupun pemain yang lain.

Menurut Weanling pula, terdapat kaedah yang melibatkan transaksi antara pemain dengan pemain yang dikenali sebagai kaedah pasaran kedua (*secondary market*). Ia merupakan kaedah kedua yang boleh digunakan oleh para pemain. Seseorang pemain akan menawarkan transaksi jual beli item kepada pemain yang lain tanpa menggunakan khidmat operator dan transaksi tersebut adalah transaksi yang boleh diputar kembali antara para pemain. Pemain juga mempunyai kebenaran untuk menarik balik item yang telah dijual jika item-item tersebut adalah terhad (Weanling 2017).

JENIS-JENIS ITEM PERMAINAN

Terdapat dua jenis kategori item permainan atas talian iaitu jenis *consumable* dan *unconsumable*. Item *consumable* merupakan item yang mempunyai daya tahan yang tidak kekal serta item jenis ini mempunyai had masa yang ditetapkan. Pemain tidak bebas menggunakan item tersebut kerana terdapat tarikh atau masa yang telah ditetapkan sebagai tarikh luput sebelum item tersebut kehilangan fungsi atau menghilang (Looi et al. 2018).

Manfaat yang diperolehi oleh pemain untuk item jenis *consumable* merupakan manfaat yang bersifat sementara dan boleh diguna pakai hanya sekali sahaja. Penggunaan item tersebut juga mestilah berada di dalam tempoh yang telah ditetapkan. Sebagai contoh item *Gems* yang dibeli oleh pemain dalam permainan *clash of clan* hanya boleh digunakan sekali sahaja untuk membolehkan pemain meningkatkan tahap kelajuan permainan tanpa perlu menunggu giliran

selain daripada ia turut menjadi tiket untuk pemain meneruskan transaksi bagi mendapat item istimewa yang lain. Tambahan pula, terdapat kelebihan istimewa yang akan diperolehi oleh pemain sekiranya memiliki item *consumable* yang menjadikannya memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh pemain yang lain. Hal ini menjadikan item *consumable* sebagai item pilihan para pemain untuk memiliki manfaat yang tidak dimiliki oleh pemain yang lain dan seterusnya membolehkannya menjuarai permainan.

Menurut Alha et al.(2014), kebanyakan permainan atas talian yang menawarkan item *consumable* adalah permainan jenis percuma (*freemium*) yang tidak meletakkan sebarang bayaran untuk dimuat turun, namun, permainan jenis *freemium* hanya menyediakan perisian utama seperti ciri-ciri asas permainan sahaja. Permainan jenis *freemium* tersebut juga menawarkan item yang berbayar yang hanya boleh digunakan dalam tempoh masa tertentu untuk menggalakkan pemain terus melakukan transaksi. Transaksi item tersebut menjadi sumber pendapatan kepada pihak syarikat pengeluar permainan. Hal ini menjadikan item *consumable* kebanyakannya merupakan jenis item yang hanya boleh dibeli ketika permainan sedang berlangsung (*in app purchase*) (Alha et.al., 2014). Manfaat dan kelebihan yang dimiliki oleh pemain bagi item jenis *consumable* menjadi manfaat yang tidak berterusan dan harus diperbaharui oleh pemain.

Item *unconsumable* pula merupakan item permainan yang mempunyai ciri-ciri tertentu seperti, tidak mempunyai masa khusus yang ditetapkan, tiada tarikh luput dan boleh digunakan pada bila-bila masa secara berterusan selepas membuat bayaran terhadap transaksi tersebut. Item jenis ini juga tidak akan hilang selepas digunakan dan item tersebut turut mempunyai daya tahan yang kekal. Manfaat yang diperolehi pula terus kekal untuk pemain menggunakannya. Kebanyakan item *unconsumable* boleh didapati dalam permainan atas talian yang perlu dibayar terlebih dahulu sebelum dimuat turun perisiannya (Alha et.al, 2014).

Selain itu, item ini juga merupakan item yang menyediakan pelbagai informasi tambahan yang dapat membantu pemain dalam meneruskan permainan serta ia turut memudahkan pemain menggunakannya. Item tersebut juga berperanan sebagai item tambahan dalam sesebuah permainan. Contohnya, dalam permainan Dota2, pemain ditawarkan untuk membeli item khusus untuk membantu pemain dalam permainan seperti pedang, walaupun pemain sudah mempunyai senjata yang lain. Item tersebut juga akan menjadi senjata tambahan dan boleh terus digunakan oleh pemain sepanjang permainan berlangsung.

Jenis item yang pelbagai ini membolehkan pemain membuat pilihan sebelum melakukan transaksi yang dapat mempengaruhi corak permainan seseorang pemain. Pemain juga boleh membuat bayaran melalui pelbagai kaedah pembayaran yang memudahkan seperti bayaran secara tunai, token,

wang maya atau nilai mata yang terkumpul. Item yang ditawarkan bukan sahaja mendatangkan keuntungan sesetengah pihak malah dapat meningkatkan transaksi mikro dalam permainan atas talian. Justeru, pengkaji merasakan kajian ini penting kerana dapat dijadikan panduan kepada para pemain dalam menetapkan keharusan melakukan transaksi mikro item permainan.

KAEDAH TRANSAKSI ITEM PERMAINAN

Oleh kerana penggunaan transaksi mikro yang meluas dalam permainan atas talian, maka, wujud kaedah pembayaran yang pelbagai. Penjualan item-item yang dikategorikan sebagai (*virtual product*) tersebut, melibatkan pelbagai jenis kaedah pembayaran, antaranya ialah, pembayaran menggunakan wang maya (*virtual money*), pembayaran tunai dan pembayaran secara atas talian. Produk maya memainkan peranan yang penting dalam dunia permainan kerana, ia bukan sahaja berfungsi sebagai aksesori malah turut meningkatkan kualiti permainan itu sendiri (Wang 2018). Kualiti dalam sesebuah permainan boleh mempengaruhi peluang pemain untuk memenangi pertandingan. Sebagai contoh, pemain yang membeli item dalam permainan mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki oleh pemain yang tidak mempunyai item tersebut (Tomic 2017).

Tambahan pula, jenis item yang dihasilkan adalah pelbagai berdasarkan konsep permainan itu sendiri. Item yang pelbagai dan menarik, mendorong pemain untuk melakukan transaksi. Hal ini kerana, terdapat tiga jenis mekanisma yang digunakan untuk menarik minat para pemain untuk membeli item-item tersebut. Antara mekanisma yang digunakan adalah, mekanisma tawaran atau pengiklanan oleh operator dengan melabelkan produk- produk maya seperti melabelkan item permainan yang akan dijual. Tawaran atau pengiklanan daripada operator tersebut dikenali sebagai jenis pasaran yang pertama (*primary market*). Jenis pasaran tersebut, mendorong peserta untuk membeli secara terus daripada operator dalam laman sesawang dan pembayaran dibuat sama ada pembayaran menggunakan tunai atau pembayaran secara atas talian (Nazir & Carrie 2016).

Menurut Weanling (2017), terdapat transaksi yang melibatkan bidaan apabila tawaran harga oleh seseorang individu atau operator dikendalikan oleh orang ketiga sebagai orang tengah yang menguruskan hal terbabit. Hasil daripada bidaan yang melibatkan golongan profesional ini, akan dijual dan ia juga tergolong dalam pasaran kedua (*secondary market*) (Weanling 2017). Mekanisma terakhir adalah transaksi yang melibatkan pasaran gelap. Pasaran ini membawa kepada rundingan harga antara pembeli dan penjual secara terus (Wang 2018).

Item-item tersebut turut mempunyai ciri-ciri khusus bagi menggambarkan fungsi dan juga nilainya. Item akan menghasilkan pelbagai margin keuntungan berdasarkan jenis permainan serta keaktifan operator atau penjual mengiklankannya. Sebagai contoh, item

yang mempunyai nilai pasaran yang rendah boleh dijual kembali dengan harga yang berlipat kali ganda daripada harga asal (Wang 2018).

APAKAH STATUS ITEM PERMAINAN DALAM KONSEP HARTA (*MAL*) MENURUT ISLAM?

Transaksi menggunakan produk maya seperti item permainan merupakan transaksi jenis mikro yang tidak melibatkan transaksi secara fizikal. Transaksi ini adalah transaksi atas talian yang melibatkan konsep harta (*mal*) dalam Islam untuk menentukan keharusannya disebabkan oleh kewujudan item hanya berada di alam maya. Konsep tersebut mempunyai garis panduan dan pengklasifikasian yang tersendiri. Hal ini kerana, harta memainkan peranan yang penting dan tergolong dalam salah satu asas kepada rukun jual beli iaitu, *ma'qud 'alayh* (barangan yang dijual beli) (Zuhayli 2007).

Telah dijelaskan dalam nas-nas dengan jelas beberapa panduan serta pedoman mengenai harta dalam al-Quran seperti, pencipta dan pemilik kepada seluruh harta yang hakiki dalam apa jua bentuk dimuka bumi ini adalah Allah s.w.t. Seperti firman Allah dalam surah al-An'am 6:102, Allah menjelaskan bahawa seluruh harta yang wujud adalah ciptaanNya yang hakiki.

ذَٰلِكُمُ اللَّهُ رَبُّكُمْ ۖ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۖ خَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ
فَاعْبُدُوهُ ۗ وَهُوَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ وَكِيلٌ

Maksudnya: Yang demikian (sifat-sifatNya dan kekuasaanNya) ialah Allah tuhan kamu, tiada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia, yang mencipta tiap-tiap sesuatu.

Firman Allah s.w.t dalam surah al-Taha 20:6 pula, menjadi bukti bahawa semua harta di muka bumi ini adalah milik Allah s.w.t.

لَهُ مَا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ وَمَا بَيْنَهُمَا وَمَا
تَحْتَ الثَّرَىٰ

Maksudnya: Dan (ingatlah) bagi Allah jualah kuasa pemerintahan langit dan bumi dan segala yang ada di antara keduanya.

Berdasarkan ayat-ayat suci al-Quran tersebut, jelaslah bahawa harta merupakan sesuatu yang dicipta dan dimiliki oleh Allah s.w.t secara keseluruhan. Walaupun begitu, manusia dituntut untuk memanfaatkan harta tersebut dengan baik. Justeru, kajian ini akan melihat status item permainan dengan berpandukan konsep harta dalam Islam.

Sarjana Islam telah memberi pelbagai penakrifan mengenai harta. Perkataan harta adalah seerti dengan perkataan *mal* dalam bahasa Arab. Dari segi bahasa, harta adalah sesuatu yang dimiliki oleh pemiliknya secara keseluruhan (Ibn Manzur 1955), diperbuat daripada emas atau perak, pemilikannya adalah secara fizikal dan seterusnya dapat diguna pakai daripada setiap yang dimiliki. Selain itu, istilah *mal* menurut

masyarakat Arab juga merujuk kepada unta, kerana unta merupakan harta yang banyak dimiliki oleh masyarakat Arab terdahulu (Ibn Athir 1963).

Dari segi istilah pula, terdapat beberapa perbezaan penakrifan daripada *fuqaha* Hanafiyah dan juga *jumhur fuqaha*. Beberapa ciri dalam penakrifan harta telah dinyatakan oleh *fuqaha* Hanafiyah iaitu, harta adalah sesuatu yang bersifat fizikal, dimiliki secara penuh, boleh dikawal walaupun tanpa keperluan, mencenderungkan manusia kepadanya secara semulajadi (*tabi'i*) dan dapat disimpan serta digunakan pada waktu ketika ia diperlukan (Ibn Nujaim 1997).

Manakala, menurut *jumhur fuqaha*, harta merupakan setiap apa yang dimiliki, bernilai untuk dijual, dibayar jika berlaku kerosakan, dibiayai dan bermanfaat kepada pemiliknya (Qala'aji & Qunayybiy 1985). Disamping itu, manfaat pada harta tersebut turut merupakan manfaat yang harus bukan sahaja manfaat untuk hajat atau ketika darurat (al-Buhutiyy 1990) sahaja. Manfaat tersebut hendaklah merupakan manfaat yang boleh digunakan pada bila-bila masa sahaja.

Pendapat Hanafiyah dan juga *jumhur fuqaha* adalah dibezakan dengan ciri-ciri seperti manfaat dan juga hak-hak (Syabir 2007). Pada takrif yang dinyatakan oleh *fuqaha* Hanafiyah, tidak dimasukkan ciri manfaat dan juga hak. Hal ini kerana, Hanafiyah berpendapat bahawa sesuatu yang diambil manfaat daripadanya tidak diktiraf sebagai harta kerana ia bukanlah sesuatu yang boleh dilihat secara fizikal (al-Kasani 1986) seperti ilmu. Sebaliknya, sekiranya sesuatu barangan tersebut diambil manfaat daripadanya, ia adalah suatu pemilikan dan tidak termasuk dalam golongan harta (al-Kasani 1986).

Pendapat tersebut berbeza dengan *jumhur fuqaha* yang tidak meletakkan ciri fizikal secara wajib untuk membolehkan sesuatu barangan digelar harta. *Jumhur fuqaha* juga telah mengguna pakai ciri manfaat dan juga hak dalam mengiktiraf harta (al-Buhutiyy 1990). Sebagai contoh, rumah yang disewa dikira sebagai harta menurut *jumhur fuqaha*, kerana manfaat yang diterima hasil daripada sewaan penyewa. Pendapat tersebut disokong dengan hujah yang menyatakan bahawa tujuan sesuatu barangan digelar harta adalah disebabkan manfaatnya dan bukanlah zatnya (Qala'aji & Qunayybiy 1985).

Setelah dinilai, pendapat *jumhur fuqaha* lebih absah daripada pendapat Hanafiyah (Zuhayli 2007) dan ia diguna pakai sehingga ke hari ini oleh masyarakat dan bersesuaian dalam urusan harian. Sistem perundangan Malaysia turut menggunakan pendapat *jumhur* sebagai sandaran dalam pengiktirafan harta (Yazid & Iknor t.th). Ia turut disokong dengan persetujuan daripada *fuqaha* terkini yang mengiktiraf harta berdasarkan nilai barangan dan juga manfaat yang diperolehi daripadanya (al-abbadiyy 1975).

Oleh itu, kajian ini mengguna pakai pendapat daripada *jumhur fuqaha* sebagai sandaran kepada pengklasifikasian item permainan atas talian sebagai

harta. Perkara ini adalah disebabkan, pendapat *jumhur* lebih absah daripada pendapat Hanafiyah (Zuhayli 2007). Pendapat daripada *jumhur fuqaha* yang meletakkan bahawa sesuatu yang bermanfaat turut dikategorikan sebagai harta telah menepati ciri manfaat yang terdapat pada item permainan atas talian. Item tersebut memberi manfaat kepada para peserta untuk memperbaiki tahap permainan dan seterusnya meningkatkan peluang untuk memenangi pertandingan. Hasil kemenangan yang diperolehi menjadi sumber pendapatan peserta manakala hasil jualan item memberi keuntungan kepada pihak pencipta permainan, peserta dan juga pengeluar permainan tersebut.

Kajian ini mengiktiraf item permainan atas talian sebagai sebuah harta kerana manfaat yang diperolehi oleh pelbagai pihak hasil daripada transaksi item permainan tersebut. Pendapat pengkaji adalah bertetapan dan berpandukan pendapat daripada *jumhur fuqaha* yang mengiktiraf harta dari segi manfaat dan bukan hanya zat atau fizikal semata-mata. Oleh kerana item permainan merupakan harta, maka, item tersebut harus untuk dijual beli kerana manfaat yang dimilikinya.

KEHARUSAN TRANSAKSI MIKRO ITEM PERMAINAN ATAS TALIAN

Harta menjadi salah satu daripada lima elemen penting dalam kehidupan. Harta telah dinyatakan oleh *fuqaha* terdahulu sebagai lima keperluan asas (*al-dharuriyat al-khamsah*). Menurut al-Syatibi, Islam telah menggariskan panduan dalam menjalani kehidupan dengan menjaga lima keperluan asas yang penting iaitu agama, diri, keturunan, harta dan juga akal. Islam juga menuntut supaya tidak melakukan kerosakan terhadap lima keperluan asas tersebut (al-Syatibi 1997) kerana ia menjadi antara elemen asas untuk menjalani kehidupan seharian.

Oleh itu, sebarang aktiviti yang melibatkan harta haruslah berdasarkan garis panduan Islam. Kajian ini mengkaji garis panduan mengenai jual beli item permainan yang juga merupakan harta dalam Islam. Menurut Zuhayli (2007), jual beli adalah, aktiviti pertukaran barangan atau perkhidmatan antara dua pihak atas dasar kerelaan satu sama lain (Zuhayli 2007). Manakala, al-Sharbini (tth) dalam tulisannya, menyatakan bahawa, al-Nawawi telah mendefinisikan jual beli sebagai sebuah pertukaran komoditi yang dimiliki dengan pertukaran hak milik pemilik yang lain (al-Sharbini tth).

Pertukaran tersebut melibatkan beberapa rukun yang telah dinyatakan oleh *fuqaha* terdahulu. Seperti yang diketahui umum, terdapat beberapa garis panduan yang jelas untuk melaksanakan aktiviti transaksi jual beli dalam kehidupan seharian berteraskan rukun yang telah ditetapkan. Tiga rukun jual beli tersebut telah disepakati oleh *fuqaha* empat mazhab. Rukun-rukun tersebut adalah *sighah*, *a^cqid* dan juga *ma^cqud a^clayh* (Zuhayli 2007).

Sighah merupakan satu format berbentuk akad yang boleh terbentuk melalui perkataan, tulisan, isyarat dan lain-lain bentuk yang telah dibincangkan oleh *fuqaha*. *Sighah* menjadi rukun pertama antara penjual dan pembeli manakala *a^cqid* (orang yang melakukan akad) merupakan rukun yang kedua. Jual beli memerlukan *a^cqid* (orang yang melakukan akad) iaitu penjual dan pembeli. Rukun yang ketiga ialah *ma^cqud a^clayh* (barang yang diakadkan) (Zuhayli 2007).

Kajian ini cenderung kepada rukun *ma^cqud a^clayh* (barang yang diakadkan) kerana item permainan tergolong dalam kategori *ma^cqud a^clayh* dan merupakan barangan yang diakadkan dalam erti kata lain barangan yang dijual beli. Item permainan bukan lah tergolong dalam kategori (*sighah*) akad mahupun (*a^cqid*) orang yang melakukan akad tersebut. Selain itu, item dapat dijual beli sekiranya menepati segala rukun dan syarat jual beli yang telah ditetapkan. Oleh itu, kajian ini cenderung kepada rukun *ma^cqud a^clayh* disebabkan oleh kategori item permainan adalah barangan yang diakadkan. Terdapat beberapa syarat jual beli yang telah dinyatakan oleh sarjana terdahulu.

Antara syarat jual beli adalah barang yang diakadkan mestilah sesuatu barangan yang wujud dan bukanlah barangan yang tidak wujud (*ma^cdum*) seperti jual beli burung di awangan (al-Sharbini 1994). Item permainan atas talian merupakan barangan yang wujud dan kewujudannya berada dalam dunia maya sahaja (Wang 2018). Walaupun ia bukanlah sesuatu yang berbentuk fizikal, akan tetapi, ia merupakan sesuatu barangan yang mempunyai manfaat dan boleh dijual beli. Selain itu juga, antara syarat jual beli yang lain adalah barangan tersebut mestilah barangan yang bernilai (*mal mutaqaawwim*) dan barangan yang dibenarkan oleh syarak bukanlah seperti najis atau arak (al-Sharbini 1994). Syarat ini bertepatan dengan ciri item permainan. Hal ini kerana, item permainan adalah sesuatu yang mempunyai nilai serta bermanfaat (Wang 2018). Nilai pada item tersebut memberi manfaat dan boleh menghasilkan pendapatan.

Tambahan pula, pemilik harus memiliki status pemilikan terhadap barang yang dijual kerana tidak dibenarkan melakukan transaksi jual beli terhadap barangan kepunyaan orang lain. Perkara ini terbukti apabila syarat untuk melakukan transaksi adalah, akaun permainan merupakan akaun milik sendiri, maka, segala item yang terdapat dalam akaun permainan tersebut juga adalah milik sendiri. Sekiranya akaun tersebut bukan milik sendiri, maka transaksi tidak dapat dilakukan (Sonny 2018). Pemilikan terhadap item permainan tersebut memenuhi syarat *ma^cqud a^clayh* dan merupakan antara syarat sah jual beli (Anon 2006).

Antara syarat lain yang dinyatakan oleh *fuqaha* adalah, *ma^cluman li-al^caqidin* iaitu barangan yang terlibat diketahui oleh dua pihak (al-Sharbini 1994). Pihak pembeli haruslah mengetahui tentang keadaan item tersebut melalui kaedah dilihat secara langsung

atau melalui diskripsi dan juga audio visual (Anon 2019). Syarat ini, bertepatan dengan jual beli item kerana, pemain yang melakukan transaksi pembelian akan diberi pilihan untuk melihat serta memilih item secara maya (Anon 2019). Diskripsi pada item yang dijual diletakkan oleh penjual untuk memudahkan pemain memahami tentang item yang dijual sama ada diskripsi melalui laman sesawang mahupun diskripsi secara lisan (Looi e.t. al 2018).

Kesimpulannya, menurut Abdul Naseer (2004) dalam kajiannya, antara syarat jual beli yang telah disepakati oleh para *fuqaha* adalah, yang pertama, *ma'qud a'layh* barangan yang dijual tersebut hendaklah berada dalam kategori harta dan bukanlah merupakan sesuatu yang tidak wujud (*ma'dum*). Hal ini bertepatan dengan item permainan atas talian yang berada dalam kategori harta kerana manfaat yang terdapat padanya. Kedua, penjual harus memiliki pemilikan penuh terhadap keseluruhan barangan. Jual beli juga boleh dijalankan sekiranya penjual memiliki keizinan daripada pemilik asal untuk menjual barangan tersebut (Abdul Naseer 2004). Item permainan yang dijual beli adalah merupakan item yang dimiliki oleh pemain itu sendiri dan proses transaksi mikro tersebut memerlukan kepada pengesahan akaun sendiri sebelum dijual beli. Jual beli menggunakan item mahupun akaun pemain yang lain adalah tidak dibenarkan dalam proses transaksi mikro.

Syarat yang ketiga menurut Abdul Naseer (2004) adalah, barangan tersebut mampu untuk diserahkan, manakala, syarat keempat, barangan yang dijual mestilah tergolong dalam (*mal mutaqawwim*) iaitu sesuatu yang bernilai dan bermanfaat. Kedua –kedua syarat tersebut menepati ciri transaksi mikro item permainan apabila, item yang dijual beli akan diserahkan kepada pemain yang membeli selepas pembayaran dilakukan. Penyerahan tersebut merupakan penyerahan atas talian sama ada secara terus mahupun menggunakan kod tertentu yang membolehkan pemain mengaksesnya. Selain itu, item permainan juga turut dikategorikan sebagai sesuatu yang bernilai dan bermanfaat apabila ia boleh dijual beli dan juga manfaat hasil transaksi mikro tersebut dapat dikongsi oleh pelbagai pihak untuk tujuan masing-masing. Sebagai contoh, pemain akan memperoleh manfaat dengan memiliki item tersebut untuk mendapat peluang yang lebih cerah bagi menjuarai pertandingan dan seterusnya memenangi hadiah yang ditawarkan sebagai sumber pendapatan manakala pihak pengeluar permainan, operator dan juga pemain yang menjual item tersebut mendapat keuntungan hasil transaksi jualan item permainan atas talian.

Akhir sekali, kedua –dua pihak hendaklah mengetahui tentang barangan yang dijual beli (*ma'luman li-al'aqidin*) kerana jual beli barangan yang tidak diketahui (*majhul*) adalah tidak sah (Abdul Naseer 2004). Perkara ini juga bertepatan dengan transaksi item permainan apabila item yang dijual beli akan diletakkan diskripsi yang lengkap mengenainya

dan semua ciri-ciri yang terdapat pada item tersebut juga akan dilabel atau dinyatakan kepada pemain sebelum pemain membeli sesuatu item. Penjual dan juga pembeli item tersebut mengetahui tentang item yang dijual dan transaksi akan terlaksana selepas daripada persetujuan kedua-dua belah pihak. Hal ini berbeza dengan jual beli *loot box* yang merupakan jual beli sesebuah kotak yang mengandungi beberapa item yang tidak diketahui oleh pembeli yang membelinya. Pembelian *loot box* juga merupakan pembelian yang bergantung kepada nasib pemain untuk memperolehi item yang dikehendaki. Transaksi item permainan atas talian adalah berbeza sama sekali dengan transaksi *loot box* kerana jual beli item permainan atas talian adalah jelas dan diketahui oleh kedua-dua pihak, iaitu penjual dan pembeli. Perkara ini bertepatan dengan syarat jual beli yang dinyatakan oleh *fuqaha* terdahulu iaitu (*ma'luman li-al'aqidin*) diketahui oleh kedua-dua pihak.

Justeru, kajian ini penting untuk pemain mengetahui keharusan transaksi mikro item permainan atas talian dan juga kajian ini juga dapat dijadikan panduan kepada pemain. Kajian ini bukan sahaja mengkaji tentang keharusan jual beli item-item tersebut malah, kajian ini turut meneliti dengan lebih mendalam tentang konsep transaksi mikro yang melibatkan item permainan. Selain itu, kajian lanjutan turut diperlukan untuk mengkaji tentang keharusan jual beli item yang melibatkan konsep *loot box*.

PERBINCANGAN

Menurut Mushaddad (2018), sesuatu transaksi adalah dibenarkan kerana transaksi tersebut adalah berdasarkan kaedah umum, *al-aslu ibahah* yang bermaksud asal sesuatu perkara itu hukumnya adalah diharuskan (Mushaddad et.a.l 2018). Oleh itu, pengkaji berpendapat transaksi jual beli item permainan adalah harus dan ia bukan sahaja memenuhi rukun jual beli malah turut memenuhi syarat barangan yang dijual beli iaitu *ma'qud a'layh* (barang yang diakadkan).

Transaksi jual beli item permainan ini juga memenuhi rukun jual beli dalam Islam apabila transaksi yang dilakukan mempunyai *sighah* iaitu akad yang memerlukan penjual (pemain atau operator) dan juga pembeli (pemain) menyetujui perjanjian transaksi jual beli sebelum pembayaran dilakukan dengan perbincangan melalui akaun maya masing-masing. Transaksi item permainan ini juga memenuhi rukun yang kedua iaitu *a'qid* (orang yang melakukan akad). Rukun ini dipenuhi dengan wujudnya penjual (pemain atau operator) dan juga pembeli dalam kalangan pemain. Akhir sekali, rukun ketiga dalam jual beli adalah *ma'qud a'layh* (barangan yang diakadkan), rukun ini dipenuhi dengan kewujudan item permainan atas talian yang dijual beli.

Tambahan pula, transaksi item permainan atas talian turut memenuhi keseluruhan syarat-syarat jual beli yang telah disepakati oleh *fuqaha* terdahulu iaitu,

barang yang dijual beli mestilah merupakan barang yang wujud dan bukanlah *ma'dum* (tidak diketahui). Perkara ini bertetapan dengan kewujudan item permainan secara atas talian. Seterusnya, penjual seharusnya memiliki sepenuhnya barangan yang diakadkan dan barangan tersebut bukan milik orang lain melainkan penjual mendapat keizinan daripada pemiliknya untuk dijual. Item permainan yang dijual sama ada melalui pasaran utama atau kedua mestilah merupakan item yang dimiliki oleh pemain itu sendiri kerana setiap transaksi mikro memerlukan kepada pengesahan dan juga akaun sendiri sebelum transaksi dilaksanakan.

Syarat jual beli yang ketiga pula adalah barangan yang dijual beli mestilah mampu untuk diserahkan. Syarat ini dipenuhi dengan item permainan yang telah dijual akan diserahkan kepada pembeli iaitu pemain selepas pembayaran dilakukan. Syarat yang keempat pula adalah barang yang dijual beli mestilah merupakan *mal muta'awwim* iaitu harta yang bernilai dan juga bermanfaat. Item permainan merupakan harta yang bernilai dan bermanfaat apabila item tersebut mempunyai nilai yang boleh dijual beli dan juga memberi manfaat kepada pemain untuk memenangi pertandingan seterusnya memperolehi kemenangan dalam permainan. Manfaat yang diperolehi oleh penjual iaitu operator mahupun pemain yang menjual adalah keuntungan yang diperolehi yang boleh dijadikan sebagai sumber pendapatan.

Syarat yang terakhir adalah *ma'luman li-al'aqidin* (barangan yang dijual beli diketahui oleh kedua-dua pihak). Item yang dijual beli menepati syarat yang terakhir tersebut dengan penerangan dan juga maklumat yang dilabelkan kepada item yang terlibat sebelum dijual kepada pemain. Pemain juga mengetahui semua maklumat dan manfaat yang dimiliki oleh item yang telah dilabel dan diberi penerangan sebelum melakukan transaksi.

Oleh itu, berdasarkan syarat-syarat barangan yang dijual beli (*ma'qud a'layh*) yang telah disepakati oleh *fuqaha* terdahulu, pengkaji berpendapat bahawa item permainan atas talian bukan sahaja memenuhi rukun jual beli dalam Islam malah turut memenuhi keseluruhan syarat-syarat jual beli. Justeru, kajian ini menetapkan bahawa hukum transaksi jual beli item permainan atas talian adalah harus disebabkan oleh rukun dan juga syarat jual beli yang telah dipenuhi oleh transaksi mikro item permainan atas talian.

KESIMPULAN

Permainan atas talian mempunyai pasaran yang meluas dalam transaksi jual beli. Ia berlaku apabila sesebuah item dalam permainan dijual kepada peserta untuk membolehkan peserta mendapatkan manfaat daripadanya. Manfaat yang pelbagai tersebut telah mengklasifikasikan item permainan kepada dua iaitu jenis iaitu *consumable* dan *unconsumable*. Item *consumable* dikenali sebagai item yang tidak mempunyai daya tahan yang kekal manakala item jenis *unconsumable* mempunyai daya tahan yang

kekal. Transaksi permainan atas talian bukan sahaja dapat membantu pemain meningkatkan tahap permainan malah ia tergolong dalam transaksi jenis mikro yang mendatangkan pendapatan yang lumayan kepada syarikat pengeluar permainan. Transaksi jual beli tersebut menghasilkan keuntungan yang lumayan menurut statistik yang telah dilaporkan dalam kajian terdahulu. Ia turut mempunyai kaedah pembayaran yang pelbagai bagi memudahkan pemain mengakses dan membeli item-item yang dijual. Tambahan pula, terdapat penganjuran pertandingan secara atas talian yang menyebabkan peningkatan dalam transaksi mikro. Oleh kerana penggunaan transaksi mikro kian meluas, pengkaji merasakan kajian ini bersesuaian untuk dijadikan rujukan kepada para pemain. Kajian ini berfokus kepada keharusan hukum transaksi mikro item permainan atas talian menurut Islam. Berdasarkan penelitian pengkaji, item permainan dikategorikan sebagai harta dalam Islam kerana ia mempunyai ciri-ciri manfaat seperti yang telah digariskan oleh *fuqaha* terdahulu dalam konsep pengklasifikasian sesuatu barangan sebagai harta. Hal ini mengukuhkan lagi pendapat pengkaji bahawa hukum transaksi jual beli item permainan atas talian adalah harus kerana ia bukan sahaja merupakan harta dalam Islam malah turut memenuhi rukun dan syarat jual beli. Selain itu, transaksi tersebut juga telah memenuhi keseluruhan syarat jual beli khususnya syarat barangan yang dijual beli (*ma'qud a'layh*) yang telah dinyatakan oleh *fuqaha* terdahulu.

PENGHARGAAN

Artikel ini adalah salah satu output daripada Geran Penyelidikan Fundamental (FRGS) Kementerian Pengajian Tinggi FRGS/1/2020/SSI0/UKM/02/4.

RUJUKAN

- al-Quran al-Karim
- Abdul Naseer. Al-Nasyeer. 2004. Kitab Buyuc al-Muharramah wa al-Munhi Anha. Thesis Phd. Universiti Khortoum. Dar Huda al-Nabawi. Mesir. Cetakan 1. hlmn. 1-20.
- al-^Cabbadiyy. Abdul Salam. 1975. al-Milkiyyah fi al-Syariah. *Maktabah Aqsa*. Jordan. Cetakan 1. hlmn.179.
- Alha. K. Koskinen. E. Paavilainen. J. & Hamari. J. 2014. Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. In Proceedings of Nordic Digra 2014 Gotland. Sweden. hlmn. 1-14.
- Anon. 2019. E-Sports Earnings. Top Players of 2019-History: e-Sports Earnings. <http://www.esportsearnings.com/history>. [21 Januari 2021].
- Anon t.th. Information for New Users. https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=7141OPGX-5121. [20 Januari 2021].
- Anon. 2006. Mausuah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah. Kementerian Waqaf dan Hal Ehwal Islam

- Kuwait. Dar al-Salasil. Cetakan 2. hlmn 9/14-16.
- al-Buhutiyy. Ahmad Yusuf. 1990. *Al-Mal Fi al-Shari'ah al-Islamiyyah Bayn al-Kasb Wa al-Infaq Wa al-Tawrith. Dar al-Thaqafah Li al-Nashr Wa al-Tauzi*.
- Chua. D. Kainama. N. Adji. M. N. & Feranita. F. 2019. Consumer Preference On Paid Game Microtransaction. *Journal of Research in Marketing*. 10(3).
- Fan. Cheng Tseng. Han. Chung Huang. & Chin- I teng. 2015. How Do Online Communities Retain Gamers? Social Presence and Social Capital Perspectives. *Journal of Computer Mediated Communication*. 20(2015). 601-614.
- Gates R. Gasper J. 2016. Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors. *The Family Journal*. 24 Nov.
- Hazril Md Noor. Perkenal Sukan eSport Tarik Minat Orang Muda. *Akhbar Metro*. 27 Ogos 2018.
- Ibn Athir. Mubarak bin Muhammad. 1963. Nihayah fi Gharibil Hadis. *Dar Fikr*. Beirut. 3 hlmn 373.
- Ibn Manzur. Jamaluddin Muhammad bin Jalaluddin. 1955. Lisanul Arab. *Dar Lisanul Arab*. Beirut. 3 hlmn 550.
- Ibn Nujaim. Zainuddin Ibrahim Muhammad bin Nujaim. 1997. Al-Bahru al-Raayiq, Sharah Kanz al-Daqayiq. *Dar Kitab Ilmiah*. Beirut. Cetakan 1, 1997. 2 hlmn 353.
- al-Kasani. Alauddin Abu Bakr. 2010. Bada'I Sana'I fi Tartib al-Shara'i. Ali Ma'ud. Adil Abdul Mawjud. *Beirut: Dar Kutub Ilmiah* . 6. Hlmn. 206.
- al-Kasani. Abu Bakar. 1986. Bada'I Fi Tartib al-Shara'i. *Dar Kitab Ilmiah*. Cetakan 2. Kitab buyu^c. hlmn 137-146.
- Kamus Dewan. 2010. Ed.4. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kane, D. Spreadly, B.D. 2017. Recognizing ESport as Sport. *The Sport Journal*. The U.S. Academy Sport. hlmn. 1-9.
- Klimova.B. Kacet.J. 2017. Efficiency of Computer Games on Language Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Oct. 6 (4).
- Kurniawal Putra A. 2014. Motif Players dalam Proses Pembelian Vitual Goods pada Permainan Game Online. *UNIB Scholar Repositary*.
- Looi, Wenli. Dhaliwal.M. Alhajj.R. Rokne.J. 2018. Recommender Systems For Items In Dota 2. *IEEE Transactions on Games. Canada*. 1-1.
- Mohamed Nazir & Liu.C.S.M. 2016. A Brief Story of Virtual Economy. *Journal of Virtual World Research*. Apr. 9(1).
- Mushaddad Hasbullah. Zulfaqar Mamat. Mohammad Zaharuddin Zakaria. 2018. Al-Aslu Fi Assya' Baina Al-Ibahah Aw Al-Hazr: Pemakaiannya Dalam Keputusan Muzakarah Jawatankuasa Fatwa Majlis Kebangsaan Bagi Hal Ehwal Ugama Islam Malaysia. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*. Julai 2018. 13(1).
- Parry. J. 2018. E-sport Are Not Sport. *Sport, Ethics and Philosophy*. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> [14 Mac 2020].
- Qula^caji, Muhammad Rawas. Qunaybiyy, Hamid. 1985. Mu^cjam Lughah al-Fuqaha'. *Dar Nafais. Beirut*. Cetakan 1. Hlmn 314.
- al-Sharbini, Muhammad. 1994. Al-Mughni Muhtaj Ila Makrifatul Maani Alfaz Almanhaj. *Beirut: Dar Kutub Ilmiah*. Bab al- Bai3. 6/326-402. 2/15-26.
- al-Sharbini. Muhammad. tth. Al-Mughni Muhtaj. *Matba^cat Al- Babi Al-Halabi*. 2. Hlmn. 2
- Sonny Adrian. 2018. Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game Online Dota 2. *Fakulti Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta*. hlm. 70-71.
- Stahlke. S. Babaei.P.M. Robb. J. 2018. The fall of the Fourth Wall: Designing and Evaluating Interactive Spectator Experiences. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 1:1. January-March 2018. hlm. 43-45.
- Statista. 2019. eSports market revenue worldwide from 2012 to 2022 (in million U.S. dollars). <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Syabir. Muhammad Uthman. 2007. al-Muamalat al-Maliah al-Mu^casirah. *Dar Nafais lil Nashr wa Tauzi^c*. Jordan. Cetakan 6. hlmn 13.
- al-Syatibi. Ibrahim Musa. 1997. Muhaqqiq; Hasan Ali Salman al- Nasyir. *Dar Ibn Affan*. Cetakan 1. hlmn 2/9-13.17.18.24.
- Tomic.N. 2017. Effects of Micro transaction in Video Games Industry. DOI: 10.5937/MegRev1703239T
- Wang. M. 2018. Online Games and Virtual Products-Transaction and Value. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 236.
- Weanling.X. 2007. Reasearch on China Virtual Products Trading. *Journal of Jinan University, China*.
- Yazid Ahmad & Ibnor Azli Ibrahim. tth. Konsep Harta Menurut Perspektif Undang- Undang Islam dan Undang –Undang Sivil: Satu Tinjauan. *Jurnal Pengajian Umum*. Universiti Kebangsaan Malaysia. 7.
- Zhou Li. 2012. Motivation of Virtual Goods Transactions. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 3(2).
- al-Zuhayli, Wahbah. 2007. al-Fiqh al-Islami Wa Adillatuhu. *Damsyik: Dar al-Fikr*. 5/334-3372.

KANDUNGAN / CONTENTS

Perubahan Status Tanah Adat di Negeri Sembilan Menurut Perspektif Islam <i>Change Status of Customary Land in Negeri Sembilan According to Islamic Perspective</i> Mat Noor Mat Zain, Nur Amirah Azaldin & Azlin Alisa Ahmad	1-10
Status Patuh Syariah E-Money Akaun Jenama E-Wallet Popular Di Malaysia <i>Sharia Compliant Status of E-Money in Popular Malaysian E-Wallet Account</i> Khairul Azmil Md Noor & Amir Fazlim Jusoh Yusoff	11-18
Transaksi Mikro Item Permainan Atas Talian Menurut Perspektif Islam <i>Micro Transactions of Online Gaming Items According to Sharia</i> Iffah Abd Razak, Amir Fazlim Jusoh Yusoff	19-27
Konsep Pemilikan dalam Pembiayaan Perumahan dan Kenderaan berasaskan akad Ijarah di Perbankan Islam serta Kesannya Kepada Akad Hibah <i>The Concept of Ownership in House and Vehicle Financing of Islamic Banking Based on Ijarah Contract and its Effect on Hibah</i> Mohammad Syafiq Shaifuddin, Nik Abdul Rahim Nik Abdul Ghani	28-42
Sinergi Wakaf, Pendidikan dan Teknologi di Malaysia <i>The Synergy of Waqf, Education and Technology in Malaysia</i> Mohd Faizal Noor bin Ariffin, Mohammad Zaini bin Yahaya, Abdul Basir bin Mohamad, Amir Fazlim bin Jusoh Yusoff	43-53
Shari'ah Court's Decision and Respondent's View on Child Custody After Divorce in Kuala Lumpur and Selangor Akbar Kamarudin @ Abdul Shukor	54-65
Prakarsa Baitulmal dalam Menyantuni Tuntutan Harta Pusaka Mualaf oleh Waris Non Muslim Menerusi Pendekatan Siyāsah Shar'īyyah <i>Baitulmal Initiatives in Dealing With Muallaf Inheritance Claims by Non-Muslim Heirs According to Siyasah Shari'iyah</i> Sofiyah Mohd Suhaimin, Md Yazid Ahmad, Anwar Fakhri Omar	66-72
Perbandingan Kedudukan Haiwan Jallālah Menurut Pandangan Fuqaha Klasik dan Fatwa Semasa di Malaysia <i>Comparison of the Position of Jallālah Animals According to the Views of Classical Jurists and Current Fatwas in Malaysia</i> Kamarulzaman Mustappa, Muhammad Nazir Alias, Mohd Izhar Ariff Mohd Kashim, Sahilah Abd. Mutalib, Mohd Hafiz Safiai	73-85
Rawatan Fecal Microbiota Transplantation (FMT) Menurut Maqasid Syariah <i>Treatment of Faecal Microbiota Transplantation (FMT) Based on Maqasid Shariah</i> Nur Solihah Isa, Muhammad Nazir Alias, Mohd Al Adib Samuri, Mohd Sham Kamis	86-93
Maqasid Syariah Dalam Kecharusan Hibah Ruqba <i>Maqasid Syariah in The Necessity of Hibah Ruqba</i> Nur Safina Mohd Sharif, Noor Lizza Mohamed Said	94-105

Journal of Contemporary Islamic Law

(2022)Vol. 7(2)

Editor-In-Chief

Dr. Nik Abd. Rahim Nik Abdul Ghani

Co-Editor

Assoc. Prof. Dr. Salmy Edawati Yaacob

Secretary

Dr. Nurul Ilyana Muhd Adnan

Senior Editor

Prof. Dr. Abdul Basir Mohamad

Prof. Dr. Mohd Nasran Mohamad

Assoc. Prof. Dr. Shofian Ahmad

Assoc. Prof. Dr. Zaini Nasohah

Assoc. Prof. Dr. Zuliza Mohd Kusrin

Assoc. Prof. Dr. Mohd Al Adib Samuri

International Editor

Dr. Abdel Wadoud Moustafa El Saudi

Dr. Harun Abdel Rahman Sheikh Abduh

Dr. Asman Taeli

Dr. Muhammad Yasir Yusuf

Dr. Ahmad Nizam

Dr. T. Meldi Kesuma

Sarjiyanto

Shinta Melzatia

Dr. Hamza Hammad

Dr. Nazlida Muhamad

Dr. Madiha Riaz

Dr. Naveed Ahmad Lone

Chief Managing Editor

Dr. Mat Noor Mat Zain

Arabic Copy Editor

Anwar Fakhri Omar

Bahasa Copy Editor

Dr. Mohd Zamro Muda

Dr. Md. Yazid Ahmad

Editor

Dr. Mohammad Zaini Yahaya

Dr. Azlin Alisa Ahmad

Dr. Mohd Hafiz Safiai

Published by:

Research Centre for Sharia,

Faculty of Islamic Studies,

Universiti Kebangsaan Malaysia,

43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

Suggested citation style:

Author, (2022), Title, Journal of Contemporary Islamic Law, 7(2), pages, <http://www.ukm.my/jcil>

eISSN 0127-788X

Copyrights:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Unported License

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

You can download an electronic version online. You are free to copy, distribute and transmit the work under the following conditions: Attribution – you must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work); Noncommercial – you may not use this work for commercial purposes; No Derivate Works – you may not alter, transform, or build upon this work.