

## ANALISIS FIQH KONTEMPORARI TERHADAP ELEMEN PERJUDIAN DALAM PERMAINAN MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB)

### *A CONTEMPORARY FIQH ANALYSIS OF GAMBLING ELEMENTS IN MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB)*

Ahmad Bin Ismail<sup>1\*</sup>

Muhammad Luthfi bin Mohammad Masruh<sup>2</sup>

Mohd Shauqi Bin Saiful Suhardi<sup>3</sup>

Atif Bin Che Adnan<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Faculty of Islamic Studies, Universiti Islam Antarabangsa Tuanku Syed Sirajuddin, Perlis, Malaysia  
(E-mail: [ahmadismail@unisiraj.edu.my](mailto:ahmadismail@unisiraj.edu.my))

<sup>2</sup> Faculty of Islamic Studies, Universiti Islam Antarabangsa Tuanku Syed Sirajuddin, Perlis, Malaysia  
(E-mail: [luthfimasruh@unisiraj.edu.my](mailto:luthfimasruh@unisiraj.edu.my))

<sup>3</sup> Faculty of Islamic Studies, Universiti Islam Antarabangsa Tuanku Syed Sirajuddin, Perlis, Malaysia  
(E-mail: [mohdshauqi@unisiraj.edu.my](mailto:mohdshauqi@unisiraj.edu.my))

<sup>4</sup> Faculty of Islamic Studies, Universiti Islam Antarabangsa Tuanku Syed Sirajuddin, Perlis, Malaysia  
(E-mail: [atifadnan@unisiraj.edu.my](mailto:atifadnan@unisiraj.edu.my))

\*Corresponding author: [ahmadismail@unisiraj.edu.my](mailto:ahmadismail@unisiraj.edu.my)

#### Article history

Received date : 3-8-2026

Revised date : 4-8-2026

Accepted date : 19-9-2026

Published date : 21-9-2026

#### To cite this document:

Ismail, A., Mohammad Masruh, M. L., Saiful Suhardi, M. S., & Che Adnan, A. (2026). Analisis fiqh kontemporari terhadap elemen perjudian dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 11 (86), 611 – 631.

**Abstrak:** Kajian ini menganalisis status hukum syarak terhadap perjudian digital dalam permainan mudah alih Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang dilaksanakan menerusi mekanisme gacha dan kotak rampasan (Loot Box) sebagai wasilah perjudian tersebut. Objektif kajian adalah untuk meneliti dalil pengharaman judi daripada al-Quran dan al-Sunnah, menganalisis pandangan empat mazhab fiqh berdasarkan kitab muktamad, serta menghubungkannya dengan fatwa semasa di Malaysia melalui pendekatan tarjih dan Maqasid Syariah. Kajian ini berbentuk kualitatif menerusi kaedah analisis kandungan terhadap nas syarak, kitab turath, dan fatwa rasmi berkaitan sistem gacha dan mesin permainan bertaruh. Dapatan kajian menunjukkan bahawa mekanisme gacha seperti Magic Wheel dan Exquisite Collection dalam MLBB mengandungi unsur gharar fahish, qimar, dan maisir yang jelas, sehingga disepakati haram merentasi keempat-empat mazhab. Kajian turut mendapati bahawa fatwa rasmi sedia ada yang terpakai secara langsung terhadap mekanisme tikaman bertaruh dalam permainan video, termasuk Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan yang turut merangkumi mekanisme Diamond dalam MLBB, menyediakan asas hukum yang jelas bagi mengharamkan sistem gacha digital. Kajian ini diharap dapat menyumbang kepada kesedaran masyarakat serta menjadi rujukan bagi institusi fatwa dan pihak berkuasa agama dalam menangani isu perjudian digital dalam kalangan masyarakat.

**Kata Kunci:** *Gacha, Kotak Rampasan, Perjudian, Maqasid Syariah, Mobile Legends: Bang Bang*

**Abstract:** *This study analyses the Islamic legal status of gambling in the mobile game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), as carried out through the gacha and Loot Box mechanisms that serve as its vehicles for gambling. The objectives are to examine the Quranic and Prophetic evidence prohibiting gambling, to analyse the positions of the four fiqh schools based on their authoritative classical texts, and to relate these findings to contemporary Malaysian fatwas through the methodology of tarjih and Maqasid al-Shariah. This qualitative study employs content analysis of religious texts, classical fiqh works, and official fatwas concerning gacha systems and betting-based arcade machines. The findings show that gacha mechanisms such as the Magic Wheel and Exquisite Collection in MLBB contain clear elements of excessive gharar, qimar, and maisir, rendering them impermissible across all four schools of fiqh. The study further finds that existing official fatwas that directly address randomised in-game purchases, including the Federal Territories Mufti's Irsyad Hukum Siri Ke-626, which expressly covers MLBB's Diamond mechanism, provide a direct legal basis for prohibiting digital gacha systems. It is hoped that this study will contribute to public awareness and serve as a reference for fatwa institutions and religious authorities in addressing digital gambling in society.*

**Keywords:** *Gacha, Loot Box, Gambling, Maqasid al-Shariah, Mobile Legends: Bang Bang*

## Pengenalan

Perkembangan pesat teknologi digital dan penembusan internet jalur lebar pada dekad ini telah mengubah landskap hiburan global secara menyeluruh. Salah satu petanda utama perubahan ini ialah pertumbuhan pesat industri sukan elektronik (e-sukan) dan permainan video peranti mudah alih, yang kini bukan sahaja berfungsi sebagai instrumen rekreasi, malah telah berkembang menjadi satu sektor ekonomi digital yang bernilai berbilion dolar. Di rantau Asia Tenggara, dan secara khususnya di Malaysia, permainan peranti pintar berkonsepkan Arena Pertarungan Dalam Talian Berbilang Pemain atau Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) telah mendominasi pasaran permainan digital. Antara pelbagai judul permainan yang bersaing dalam pasaran ini, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menonjol sebagai salah satu permainan yang paling popular dalam kalangan masyarakat, khususnya generasi muda (Lai, 2021).

Perjudian yang dimaksudkan dalam kajian ini merujuk secara khusus kepada dua mekanisme dalam MLBB, iaitu sistem gacha dan kotak rampasan (Loot Box), yang membolehkan pemain membeli peluang kebarangkalian bagi memperoleh barangan maya menggunakan wang sebenar.

Secara teknikalnya, MLBB menawarkan akses percuma kepada seluruh penggunaannya melalui model perniagaan *freemium*, iaitu gabungan akses percuma dengan perkhidmatan premium. Walau bagaimanapun, kelangsungan ekonomi dan margin keuntungan syarikat pembangun permainan ini bergantung kepada strategi monetisasi yang dinamakan transaksi mikro (microtransactions). Melalui kerangka transaksi ini, pemain digalakkan secara halus untuk membelanjakan wang tunai bagi memperoleh kosmetik maya, penambahbaikan visual, dan pelbagai barangan eksklusif yang lain (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023).

Realiti industri permainan digital masa kini menunjukkan bahawa mekanisme perolehan barangan maya telah beralih daripada model pembelian terus (direct purchase), di mana akad jual beli adalah telus dan jelas, kepada model yang berlandaskan kebarangkalian dan nasib. Model ini dikenali secara meluas sebagai *gacha* atau kotak rampasan (*Loot Boxes*). Peralihan reka bentuk perisian ini telah mencetuskan perbincangan yang merentasi bidang perundangan sivil, psikologi, dan turut menjadi persoalan penting dalam fiqh Islam. Sistem *gacha* ini memperlihatkan unsur yang menyerupai struktur perjudian konvensional, di mana pemain mempertaruhkan wang sebenar demi mendapatkan barangan digital yang nilai, kualiti, dan kebarangkalian penyerahannya tidak dapat dipastikan pada waktu transaksi dilakukan (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023; Shamsul, t.t.). Isu ini membentangkan satu persoalan moral dan syarak yang penting, terutamanya kerana pemain yang terlibat secara aktif merangkumi pelbagai lapisan masyarakat, daripada remaja hinggalah kepada golongan dewasa yang bekerja.

Dalam konteks Malaysia, MLBB bukan sekadar sebuah permainan, malah telah menjadi sebahagian daripada budaya digital masyarakat. Ia dimainkan oleh pelbagai lapisan masyarakat, daripada pelajar sekolah dan mahasiswa hinggalah kepada golongan dewasa yang bekerja, sekali gus menjadikannya medium interaksi sosial yang penting merentasi latar umur dan pekerjaan (Arwansyah et al., 2025; Ujang, 2024). Namun begitu, penularan dan normalisasi elemen perjudian digital melalui sistem *gacha* dalam MLBB membawa pelbagai implikasi negatif kepada masyarakat, meliputi aspek kewangan peribadi, produktiviti harian, dan kesejahteraan psikologi.

### Objektif Kajian

Bersandarkan permasalahan kajian yang telah dikenal pasti, kajian ini dilaksanakan bagi mencapai tiga objektif utama. Pertama, meneliti dalil pengharaman judi berdasarkan nas al-Quran dan al-Sunnah serta dhawabit *qimar* dan *maisir* yang dirumuskan daripadanya. Kedua, menganalisis dan membandingkan pandangan empat mazhab fiqh (Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hanbali) berdasarkan kitab-kitab muktamad bagi menentukan illah pengharaman *qimar* yang boleh diaplikasikan kepada mekanisme permainan digital. Ketiga, menghubungkan dapatan analisis fiqh tersebut dengan mekanisme teknikal sebenar sistem *gacha* dan *Loot Box* dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), serta menyandarkannya kepada fatwa rasmi semasa di Malaysia menerusi pendekatan tarjih dan Maqasid Syariah.

### Sorotan Literatur

Isu perjudian digital dalam permainan video, khususnya menerusi sistem *gacha* dan kotak rampasan (*Loot Box*) telah mendapat perhatian sarjana tempatan dari pelbagai sudut, meliputi kajian fiqh, tingkah laku pengguna, serta pendirian institusi fatwa rasmi di Malaysia.

Dari sudut analisis syarak, kajian oleh Muhammad Khairul Iman dan Mustafa (2023) merupakan antara yang terawal meneliti unsur *maisir* dan *gharar* dalam mekanisme transaksi mikro permainan digital secara umum, dan mendapati bahawa struktur ganjaran berasaskan kebarangkalian ini menyerupai ciri-ciri perjudian konvensional. Namun begitu, kajian tersebut tertumpu kepada mekanisme *gacha* secara am tanpa meneliti secara khusus struktur teknikal sesuatu permainan tertentu seperti MLBB.

Dari sudut institusi fatwa, Jabatan Mufti Negeri Selangor turut mengeluarkan penjelasan mengenai hukum pembukaan *Loot Box* dalam permainan video menerusi platform E-Musykil, manakala Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan menerusi Irsyad Hukum Siri Ke-626 secara

khusus memutuskan bahawa perbelanjaan wang sebenar bagi tujuan tikaman bertaruh dalam permainan seperti PUBG dan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah haram kerana bercirikan *zero-sum game* yang bergantung semata-mata kepada nasib (Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan, 2021; Lai, 2021). Islamweb Fatwa Center turut mengeluarkan ketetapan yang menyentuh isu ini secara langsung di peringkat antarabangsa, memutuskan bahawa pembelian kotak rampasan (*loot box*) dengan wang sebenar adalah "perjudian semata-mata" dan dilarang, walaupun bermain permainan tersebut tanpa membeli kotak rampasan kekal harus (Islamweb Fatwa Center, 2018).

Dari sudut kesan sosial dan tingkah laku pula, Arwansyah et al. (2025) mendapati penglibatan aktif pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Pagoh dalam judi dalam talian didorong oleh faktor kewangan dan tekanan sosial. Ujang (2024) meneliti tingkah laku pengguna dalam pasaran judi gelap di Kuching, manakala Shamsul (t.t.) menganalisis *Loot Box* sebagai satu bentuk kasino yang kurang menguntungkan berbanding perjudian konvensional, namun sama meragukan dari sudut nilai pulangan kepada pengguna.

Pada peringkat antarabangsa, isu keserupaan antara mekanisme *gacha* dengan perjudian turut mendapat perhatian meluas dalam bidang psikologi tingkah laku dan sains permainan digital. Drummond dan Sauer (2018) mendapati bahawa struktur kotak rampasan (*Loot Box*) dalam permainan video adalah setanding secara psikologi dengan perjudian, manakala Zendle dan Cairns (2018) melalui tinjauan berskala besar ( $n = 7,422$ ) mendapati hubungan signifikan antara jumlah perbelanjaan kotak rampasan dengan tahap keterukan masalah perjudian. Nielsen dan Grabarczyk (2019) pula memperkenalkan istilah *random reward mechanisms* (RRM) untuk membezakan pelbagai bentuk mekanisme ganjaran rawak secara lebih tepat berbanding istilah umum *Loot Box*, manakala sorotan sistematik oleh Spicer et al. (2022) mengesahkan hubungan positif yang konsisten antara penglibatan kotak rampasan dengan masalah perjudian ( $r = .27$ ) dan masalah permainan video ( $r = .40$ ) merentasi pelbagai kajian empirikal antarabangsa.

Dari sudut reka bentuk permainan dan ketagihan tingkah laku, Petrovskaya dan Zendle (2022) mengenal pasti 35 teknik monetisasi yang dianggap tidak adil atau eksploitatif dalam permainan digital, manakala King et al. (2019) mendapati sistem pembelian dalam permainan turut direka khusus untuk mengeksploitasi kelemahan tingkah laku pengguna, termasuk golongan remaja dan pemain bermasalah. Clark dan Zack (2023) menghuraikan bagaimana kebolehubahan ganjaran (*reward variability*) dalam mekanisme *gacha* berkongsi asas neuropsikologi yang sama dengan mesin permainan bertaruh elektronik menerusi isyarat dopamin yang dicetuskan oleh ketidaktentuan ganjaran. Dalam konteks tempatan, kajian awal oleh Koh et al. (2026) turut mendapati impulsiviti dan eskapisme berhubung secara positif dengan kecenderungan ketagihan berjudi dalam kalangan pemain permainan *gacha* di Malaysia, menunjukkan bahawa fenomena ini turut relevan kepada konteks masyarakat tempatan.

Dari sudut perundangan dan perlindungan pengguna pula, Xiao et al. (2022) membentangkan kerangka kesihatan awam bagi membandingkan pendekatan regulasi *Loot Box* merentasi negara, manakala Leahy (2022) mengkritik percubaan mengawal selia *Loot Box* menerusi Unfair Commercial Practices Directive Kesatuan Eropah tanpa menyelesaikan percanggahan konsep antara undang-undang perjudian dan perlindungan pengguna. Lebih signifikan lagi, kajian oleh Delyananda dan Winanti (2025) secara khusus meneliti isu perlindungan pengguna digital dalam transaksi pembelian *Diamonds* menerusi permainan Mobile Legends: Bang Bang, manakala Islam (2025) turut membincangkan kelemahan perlindungan pengguna dalam transaksi permainan dalam talian menerusi kerangka Maqasid al-Syariah, khususnya *hifz al-*

*mal*, *hifz al-'aql*, dan *hifz al-nafs*. Kedua-dua kajian ini mengukuhkan justifikasi bahawa isu ini relevan secara serentak dari sudut perundangan konvensional dan fiqh Islam.

Secara keseluruhannya, kajian-kajian antarabangsa ini mengesahkan wujudnya persamaan psikologi dan struktur yang ketara antara mekanisme *gacha* dengan perjudian konvensional, namun majoriti kajian tersebut ditulis daripada perspektif undang-undang sivil, psikologi tingkah laku, atau dasar awam Barat, dan bukan daripada kerangka fiqh Islam. Sebaliknya, kajian-kajian tempatan pula memberikan asas yang kukuh dari sudut fiqh am, pendirian fatwa, serta kesan tingkah laku, tetapi kurang menyelami mekanisme teknikal sebenar sesebuah permainan secara terperinci. Bertitik tolak daripada perbandingan ini, tiga jurang kajian utama dapat dikenal pasti. Pertama, jurang fiqh (*fiqh gap*), iaitu persoalan bagaimana struktur *gacha* berasaskan rumah taruhan (*house-banked gacha*) moden yang telah dikaji secara meluas dalam literatur antarabangsa dapat dipetakan secara tepat kepada konsep qimar klasik dalam fiqh muamalat. Kedua, jurang teknikal (*technical gap*), memandangkan kajian-kajian fiqh terdahulu kurang menganalisis mekanisme sebenar dan kadar kebarangkalian ganjaran dalam sesebuah permainan tertentu. Ketiga, jurang fatwa (*fatwa gap*), kerana fatwa semasa di Malaysia memberikan hukum yang bersifat umum, namun tidak semestinya menghuraikan keseluruhan mekanisme teknikal sesebuah permainan secara terperinci. Jurang-jurang inilah yang cuba diisi oleh kajian ini, khususnya menerusi tumpuan terhadap permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

## Metodologi Kajian

### Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kualitatif berbentuk *doctrinal legal research* (penyelidikan perundangan doktrinal), iaitu satu kaedah analisis fiqh yang menyandarkan hujah kepada nas syarak, kitab turath muktamad, dan fatwa rasmi bagi merumuskan hukum terhadap sesuatu isu kontemporari. Pendekatan ini dipilih kerana persoalan kajian bersifat normatif, iaitu penentuan status hukum, dan bukan bersifat deskriptif atau eksperimental, sekali gus bersesuaian dengan kaedah analisis kandungan (*content analysis*) terhadap teks primer dan sekunder.

### Sumber Data dan Kaedah Pemilihan Kitab

Data kajian dikumpulkan menerusi dua kategori sumber. Sumber primer terdiri daripada ayat al-Quran, hadis daripada kutub tis'ah, serta kitab-kitab muktamad keempat-empat mazhab fiqh (Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hanbali) yang menjadi rujukan rasmi mazhab masing-masing, seperti *Bada'i' al-Sana'i'* (Hanafi), *Mawahib al-Jalil* (Maliki), *Mughni al-Muhtaj* (Syafi'i), dan *al-Mughni* (Hanbali). Sesebuah kitab dikategorikan sebagai "kitab muktamad" berdasarkan tiga kriteria, iaitu diiktiraf sebagai rujukan utama mazhab berkenaan oleh sarjana kontemporari, ditulis oleh fuqaha muktabar mazhab tersebut, dan telah melalui semakan atau tahkik ilmiah oleh penerbit akademik. Sumber sekunder pula meliputi kajian lepas, kertas kerja, serta laman rasmi institusi fatwa di Malaysia.

### Kaedah Perbandingan Mazhab dan Tarjih

Pandangan keempat-empat mazhab dianalisis secara perbandingan (*muqaranah*) bagi mengenal pasti persamaan dan perbezaan illah pengharaman qimar, sebagaimana dirumuskan dalam Jadual 1. Kaedah *tarjih* seterusnya digunakan untuk menentukan pandangan yang paling kukuh hujahnya apabila wujud percanggahan far'iyyah antara mazhab, dengan mengutamakan pandangan yang disokong oleh dalil yang lebih kukuh serta selaras dengan Maqasid Syariah,

khususnya hifz al-mal (pemeliharaan harta) dan hifz al-'aql (pemeliharaan akal). Analisis Maqasid dilaksanakan dengan menilai sama ada sesuatu mekanisme permainan membawa kepada mafsadah yang bertentangan dengan maksud-maksud syarak tersebut.

### Kriteria Pemilihan Fatwa

Fatwa rasmi dipilih berdasarkan tiga kriteria, iaitu dikeluarkan oleh institusi fatwa negeri atau persekutuan yang diiktiraf di bawah undang-undang pentadbiran agama Islam di Malaysia, membincangkan secara langsung isu perjudian digital, sistem *gacha*, atau *Loot Box*, dan merupakan fatwa atau irsyad hukum terkini yang masih berkuat kuasa pada tarikh kajian ini dijalankan. Berdasarkan kriteria ini, Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan (2021) dipilih sebagai rujukan fatwa teras kerana ia secara khusus membincangkan mekanisme tikaman bertaruh dalam permainan video, termasuk mekanisme *Diamonds* dalam MLBB.

### Pemilihan dan Pengesahan Data Teknikal Permainan MLBB

Mekanisme permainan MLBB yang dianalisis, iaitu Magic Wheel dan Exquisite Collection, dipilih kerana kedua-duanya mewakili bentuk mekanisme ganjaran rawak (*random reward mechanics*) yang paling ketara mempamerkan struktur pertaruhan berbayar dalam permainan ini berbanding mekanisme lain yang bersifat kosmetik semata-mata. Data kajian ini merujuk kepada versi permainan MLBB yang aktif sepanjang tahun 2026. Kadar kebarangkalian ganjaran, sebagaimana dipaparkan dalam Jadual 2, diperoleh daripada dedahan kadar rasmi (*drop rate disclosure*) yang disiarkan oleh pembangun permainan, Moonton, serta disahkan silang menerusi laman analisis pihak ketiga seperti LDSHOP dan BitTopup bagi memastikan ketekalan angka yang dilaporkan.

### Triangulasi Sumber

Bagi meningkatkan kesahan dapatan, kajian ini mengaplikasikan triangulasi sumber menerusi tiga lapisan semakan silang, iaitu antara nas syarak dan pandangan kitab muktamad, pendirian fatwa rasmi institusi agama, dan data teknikal sebenar mekanisme permainan MLBB. Ketekalan dapatan merentasi ketiga-tiga lapisan ini digunakan untuk mengukuhkan hujah bahawa mekanisme *gacha* dalam MLBB memenuhi dhawabit qimar dan maisir yang dirumuskan dalam kajian.

### Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini dibahagikan kepada beberapa perbahasan utama. Bahagian pertama menghuraikan pendalilan pengharaman judi menurut al-Quran dan al-Sunnah, diikuti dengan konsep *al-qimar* dan *al-maisir* dalam kerangka fiqh Islam, seterusnya pandangan empat mazhab fiqh berdasarkan kitab muktamad serta analisis kritis dan pandangan fatwa rasmi semasa. Tumpuan kemudiannya beralih sepenuhnya kepada permainan MLBB, bermula dengan latar belakang dan evolusi sistem monetisasinya, diikuti analisis khusus terhadap elemen perjudian dalam mekanisme seperti *Magic Wheel* dan *Exquisite Collection*, dan akhir sekali, implikasi sosioekonomi serta kesejahteraan psikologi masyarakat akibat penglibatan dalam sistem *gacha* ini.

### Pendalilan Pengharaman Judi Menurut Al-Quran Dan Al-Sunnah

Sebelum status hukum sistem *gacha* dan *Loot Box* dianalisis secara terperinci, adalah wajar untuk kembali kepada dalil asas pengharaman judi dalam Islam, iaitu nas al-Quran dan al-Sunnah, sebelum diperincikan dengan pandangan mazhab dan fatwa semasa.

### Dalil Al-Quran: Surah Al-Ma'idah, Ayat 90

Allah SWT berfirman dalam Surah al-Ma'idah, ayat 90:

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

Maksudnya: "Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya arak, dan judi (*al-Maisir*), dan pemujaan berhala, dan mengundi nasib dengan batang-batang anak panah, adalah (semuanya) kotor (keji) daripada perbuatan syaitan. Oleh itu, hendaklah kamu menjauhinya supaya kamu berjaya."

(Surah al-Ma'idah, 5:90)

Dalam mentafsirkan ayat ini, Ibn Kathir menjelaskan bahawa istilah *al-Maisir* yang disebut bersama arak, penyembahan berhala, dan pengundian nasib merujuk kepada perbuatan berjudi (*al-qimar*) secara umum, sama ada dalam bentuk permainan dadu (*nard*), catur (*al-syatrani*) sebagaimana dinukilkan daripada kata-kata 'Ali bin Abi Talib bahawa "catur termasuk dalam *maisir*" mahupun apa-apa bentuk pertaruhan harta yang lain. Beliau turut menukilkan pandangan 'Atha', Mujahid, dan Tawus bahawa setiap sesuatu yang melibatkan unsur pertaruhan (*qimar*) termasuk dalam kategori *maisir*, manakala Ibn 'Abbas pula menegaskan secara umum bahawa "*al-Maisir* ialah *al-qimar*, iaitu perbuatan berjudi yang mereka lakukan sejak zaman Jahiliyah sehingga kedatangan Islam" (Ibn Kathir, t.t., Jil. 3, m.s. 178–180). Ibn Kathir turut mencatatkan bahawa dalam soal hukum catur secara khusus, Malik, Abu Hanifah, dan Ahmad mengharamkannya secara mutlak, manakala al-Syafii hanya memakruhkannya.

### Dalil Al-Sunnah: Hadis Larangan Bermain Nard (Dadu)

Larangan berjudi turut dikuatkan oleh hadis Rasulullah SAW riwayat Buraidah bin al-Husayb RA:

مَنْ لَعِبَ بِالْتَرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي حِمِّ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

Maksudnya: "Sesiapa yang bermain *nardashir* (sejenis permainan dadu bertaruh), maka seolah-olah dia telah mencelupkan tangannya ke dalam daging babi dan darahnya."

(Riwayat Muslim, No. Hadis 2260)

Hadis ini diriwayatkan oleh Imam Muslim dalam Sahih Muslim (No. Hadis 2260), melalui sanad Zuhair bin Harb, daripada 'Abd al-Rahman bin Mahdi, daripada Sufyan al-Thawri, daripada 'Alqamah bin Marthad, daripada Sulaiman bin Buraidah, daripada bapanya, Buraidah bin al-Husayb al-Aslami RA. Hadis yang sama turut direkodkan oleh Abu Daud (No. Hadis 4939) dan Ibn Majah (No. Hadis 3763), dengan status sahih.

Dalam syarahnya, Imam al-Nawawi menegaskan bahawa hadis ini menjadi hujah utama Mazhab Syafi'i dan jumhur ulama dalam mengharamkan permainan *nard* (dadu). Perumpamaan "mencelup tangan ke dalam daging babi dan darahnya" ditafsirkan sebagai kiasan bagi menyamakan tahap keharaman bermain *nard* dengan keharaman memakan daging babi, bagi menunjukkan betapa beratnya dosa perbuatan tersebut walaupun ia sekadar sebuah "permainan" (al-Nawawi, t.t., Jil. 15, m.s. 15–16).

Berdasarkan dalil al-Quran dan al-Sunnah ini, dapat dirumuskan bahawa asas pengharaman judi dalam Islam bukan sekadar disebabkan oleh kerugian material semata-mata, tetapi kerana ia melibatkan pertukaran harta yang bergantung sepenuhnya kepada nasib (*qimar*), tanpa nilai tambah ekonomi yang sah, sehingga sesetengah pihak memperoleh keuntungan atas kerugian pihak yang lain tanpa *'iwad* (balasan) yang setimpal. Prinsip inilah yang menjadi asas kepada pandangan fuqaha merentasi mazhab, sebagaimana yang dibincangkan seterusnya.

### Konsep Al-Qimar Dan Al-Maisir Dalam Kerangka Fiqh Islam

Bagi merungkai status sistem *gacha* kontemporari, wajar untuk memahami asas pembinaan hukum Islam berkaitan perjudian. Syariat Islam terbina di atas prinsip keadilan dan pemeliharaan harta dalam setiap pertukaran kewangan.

### Analisis Etimologi: Al-Maisir Dan Al-Qimar

Terminologi *maisir* secara etimologi berasal daripada kata akar y-s-r (ي-س-ر) yang membawa maksud "kemudahan" atau "keringanan" (Ibn Manzur, 1414 H). Dalam konteks syarak, para *mufasssir* menjelaskan bahawa penamaan ini menggambarkan hakikat seorang penjudi yang berusaha memperoleh harta milik orang lain dengan cara yang mudah dan pantas, tanpa melibatkan sebarang usaha fizikal yang berat atau memberikan nilai tambah kepada pihak lawannya (al-Zamakhshari, 1407 H; Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023). Di samping itu, pakar bahasa juga mengaitkan istilah ini secara literal dengan *al-juzur* (unta sembelihan), merujuk kepada tradisi masyarakat Arab Jahiliyah yang membahagikan daging unta melalui undian anak panah (*al-qidah*), di mana peserta yang kalah (mendapat anak panah kosong) terpaksa menanggung keseluruhan kos pembelian unta tersebut tanpa memperoleh sebarang bahagian daging (Ibn Manzur, 1414 H; al-Razi, 1420 H).

Para fuqaha cenderung menggunakan istilah *al-Qimar* (الْقِمَار) untuk merujuk kepada konsep pertaruhan atau judi. Secara etimologi, *qimar* dipercayai berasal daripada akar kata *qamar* (قَمَر), yang bermaksud "bulan". Kiasan ini merujuk kepada sifat harta penjudi yang sentiasa berubah-ubah, adakalanya bertambah dan adakalanya habis kerana kalah, sama seperti fasa bulan yang adakalanya penuh dan adakalanya berkurangan (Ibn Mazah al-Bukhari, 2004, Jil. 5, m.s. 323; al-Zayla'i, 1314 H, Jil. 6, m.s. 227; Ibn 'Abidin, 1966, Jil. 6, m.s. 403). Selain itu, *qimar* juga dikaitkan dengan makna "mengalahkan" (*qamara*) dalam permainan, dan ia juga dikaitkan dengan makna "penipuan" (*khida'*), bertepatan dengan cara merampas harta pihak lawan secara batil (Ibn Manzur, 1414 H, Jil. 5, m.s. 114–115; Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023).

### Keterkaitan Dengan Konsep Gharar Dan Prinsip Muamalat

Kerangka fiqh muamalat membahagikan akad kepada dua kategori: pertama, akad *tabarru'*, iaitu kontrak kebajikan yang berasaskan ihsan dan tidak bertujuan pertukaran komersial; dan kedua, akad *mu'awadhah*, iaitu kontrak pertukaran komersial yang memerlukan kejelasan mutlak terhadap barangan yang dipertukarkan. Berdasarkan pembahagian ini, kedudukan *gharar* dalam akad *tabarru'* (seperti hibah, sedekah dan wakaf) merupakan titik *khilaf* yang jelas antara mazhab Maliki dengan jumhur fuqaha, dan tidak tepat untuk dikatakan bahawa semua mazhab menoleransinya. Mazhab Maliki berpandangan bahawa *gharar* hanya menjejaskan akad pertukaran (*mu'awadhah*) dan boleh ditoleransi dalam akad *tabarru'* kerana ia tidak melibatkan eksploitasi harta. Pendirian ini dirumuskan oleh al-Qarafi menerusi kaedah *yughtafar fi al-tabarru'at ma la yughtafar fi al-mu'awadhah* (*gharar* yang ditoleransi dalam akad *tabarru'* tidak ditoleransi dalam akad *mu'awadhah*), apabila beliau menjelaskan bahawa Imam Malik membezakan antara urusan niaga yang bertujuan pengembangan harta yang wajib dijaui padanya *gharar* dan *jahalah*, dengan akad ihsan semata-mata yang tidak dituntut

penjauhan *gharar* padanya (al-Qarafi, t.t., Jil. 1, m.s. 151); ia turut ditegaskan oleh Ibn Rushd bahawa "tiada *khilaf* dalam mazhab tentang keharusan hibah barang yang *majhul* dan barang yang belum wujud yang dijangka kewujudannya, dan secara umumnya setiap yang tidak sah jual belinya pada syarak dari sudut *gharar*" (Ibn Rushd, 2004, Jil. 4, m.s. 114). Sebaliknya, jumhur fuqaha daripada ketiga-tiga mazhab yang lain menganggap *gharar* turut merosakkan akad *tabarru'*: dalam mazhab Hanafi, al-Kasani mensyaratkan barang hibah mestilah wujud ketika akad, maka tidak harus menghibahkan hasil kurma tahun semasa yang belum berbuah atau anak kambing yang belum lahir, berbeza dengan wasiat (al-Kasani, 1910, Jil. 6, m.s. 119); dalam mazhab Syafii, al-Mawardi menetapkan bahawa barang hibah tertakluk kepada syarat barang jualan, iaitu setiap yang sah dijual sahaja harus dihibahkan dan disyaratkan ia diketahui (*ma'lum*) (al-Mawardi, 1999, Jil. 7, m.s. 534); manakala dalam mazhab Hanbali, Ibn Qudamah menegaskan tidak sah hibah barang *majhul* dan *ma'dum* "sebagaimana jual beli" kerana hibah ialah akad pemilikan semasa hidup, sambil merekodkan bahawa Malik menyalahi pendirian ini dengan alasan "ia adalah *tabarru'*, maka sah pada yang *majhul* seperti nazar dan wasiat" (Ibn Qudamah, 1997, Jil. 8, m.s. 249–250). Rumusan perbandingan ini turut disahkan oleh al-Mawsu'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah yang menyatakan bahawa syarat "*gharar* itu berlaku dalam akad *mu'awadah* maliyyah" hanya ditetapkan oleh Malikiyyah sahaja, manakala jumhur berpandangan *gharar* memberi kesan kepada *tabarru'*at sebagaimana *mu'awadah* kecuali wasiat yang dikecualikan (Wizarah al-Awqaf wa al-Shu'un al-Islamiyyah, 1983–2006, Jil. 31, m.s. 154). Justeru, pandangan bahawa *gharar* dimaafkan hanyalah pendirian khusus mazhab Maliki yang terhad kepada akad *tabarru'* semata-mata; sebaliknya, sebarang urusan niaga yang tergolong sebagai akad *mu'awadah* tetap tertakluk kepada larangan *gharar* secara *ittifak* merentasi keempat-empat mazhab, prinsip inilah yang menjadi asas penilaian terhadap sistem *gacha* MLBB dalam perbincangan seterusnya.

### Pandangan Empat Mazhab Terhadap Judi

Bagi mengukuhkan pendirian ini, pandangan fuqaha merentasi empat mazhab (Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hanbali) diperincikan menerusi Jadual 1 di bawah:

**Jadual 1: Pandangan Empat Mazhab Terhadap Judi**

| Mazhab Fiqh | Definisi ( <i>Qimar/Maisir</i> )                                                                                                                                           | Perjudian | Prinsip Asas Dan <i>Illah</i> Pengharaman                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hanafi      | Mengaitkan perjudian dengan <i>gharar murni</i> ; setiap kontrak yang keberhasilannya digantung kepada satu insiden nasib pada masa akan datang jatuh di bawah hukum judi. |           | Dalam kerangka Hanafi, penggantungan hak memperoleh harta kepada unsur risiko ( <i>khatar</i> ) boleh membawa makna <i>qimar</i> apabila hak tersebut bergantung pada hasil yang tidak pasti. Al-Sarakhsi menjelaskan bahawa penggantungan hak terhadap harta kepada <i>khatar</i> merupakan <i>qimar</i> dan <i>qimar</i> diharamkan dalam syariat Islam (al-Sarakhsi, t.t., Jil. 11, m.s. 18). Dalam konteks perlumbaan berhadiah, al-Kasani pula menjelaskan bahawa pertaruhan yang risiko hartanya ditanggung oleh kedua-dua pihak tanpa kehadiran <i>muhallil</i> adalah tidak harus kerana berada dalam makna <i>qimar</i> . Sebaliknya, jika risiko harta hanya ditanggung oleh satu pihak, struktur tersebut tidak dianggap <i>qimar</i> (al-Kasani, 1327–1328 H, Jil. 6, m.s. 206). |

|                |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Maliki</b>  | <i>Maisir al-Qimar</i> ialah permainan yang mensyaratkan perpindahan harta, berbeza daripada <i>Maisir al-Lahw</i> yang sekadar permainan tanpa pertaruhan. | Pengambilan harta berlaku semata-mata kerana kekalahan pihak lain, tergolong dalam memakan harta secara batil (al-Dardir & al-Dasuqi, t.t., Jil. 2, m.s. 120; al-Hattab, 1992, Jil. 3, m.s. 392).                                                                                                                                                                                              |
| <b>Syafi'i</b> | Setiap permainan yang keputusannya berbolak-balik antara meraih untung bersih ( <i>ghunm</i> ) atau menanggung kerugian ( <i>ghurm</i> ).                   | Pengharaman berlaku apabila peserta mempertaruhkan modalnya, sama ada meraih keuntungan atau menanggung kerugian keseluruhan hartanya (al-Khatib al-Syirbini, t.t., Jil. 6, m.s. 170–171)                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Hanbali</b> | Pengambilan sebahagian harta pelaburan seseorang sebagai bahan taruhan, sehingga dia memenangi kesemuanya atau merugi tanpa memperoleh pulangan.            | Pengeksploitasian aset dan pemindahan kekayaan secara sehala, yang hanya memindahkan manfaat kewangan kepada penganjur atas kos kerugian peserta. Dalam perjudian, seseorang itu samada akan mendapat keuntungan ( <i>yaghnām</i> ) atau menanggung kerugian ( <i>yaghram</i> ), manakala pihak yang tidak bertaruh akan kekal selamat dari kerugian (al-Buhuti, 2000–2008, Jil. 9, m.s. 166). |

### Analisis Kritis Berdasarkan Mazhab Ahli Sunnah Wal Jamaah

Definisi judi (*qimar/maisir*) yang telah dirumuskan oleh keempat-empat mazhab dalam Jadual 1 di atas, meskipun berbeza dari segi ungkapan lafziah masing-masing, sama ada melalui akar kata *qamar* di sisi Hanafi (Ibn 'Abidin, 1966, Jil. 6, m.s. 403), pembezaan *lahw* dan *qimar* di sisi Maliki (al-Qarafi, 1994, Jil. 13, m.s. 283), atau kerangka *ghanim-gharim* yang dikongsi bersama oleh Syafii dan Hanbali (al-Ruyani, 2009, Jil. 4, m.s. 280; al-Khattabi, 1932, Jil. 2, m.s. 255; Ibn Qudamah, 1997, Jil. 13, m.s. 413) menunjukkan kesepakatan yang jelas pada intipatinya. Secara keseluruhannya, persamaan pandangan antara keempat-empat mazhab tersebut bertumpu pada satu prinsip asas iaitu wujudnya pertaruhan harta antara dua pihak atau lebih dalam suatu perkara yang tidak pasti, menyebabkan hasil transaksi bergantung pada kemungkinan memperoleh keuntungan atau mengalami kerugian.

Dari sudut pembahagian jenis pula, klasifikasi yang paling masyhur ialah pembahagian oleh Imam Malik, iaitu *maisir al-lahw* (judi hiburan tanpa wang seperti *nard* dan *syatranj*) dan *maisir al-qimar* (judi harta yang melibatkan pertaruhan wang) (al-Qurtubi, 1964, Jil. 3, m.s. 53). Rumusan mazhab Malik dan jumhur fuqaha berkenaan permainan *syatranj* memperincikan bahawa sesiapa yang tidak berjudi dengannya, serta sekadar bermain bersama ahli keluarga di rumah secara tersembunyi (sekali dalam sebulan atau setahun tanpa diketahui umum), maka perbuatan tersebut dimaafkan dan tidak dihukumkan sebagai haram atau makruh. Sebaliknya, jika seseorang itu leka dan terkenal dengan permainan tersebut, maka gugurlah *murū'ah* dan keadilannya serta ditolak *syahadah* (kesaksian) dirinya (Ibn 'Abd al-Barr, 2017, Jil. 8, m.s. 281). Walau bagaimanapun, apabila permainan tersebut disertai dengan *qimar*, hukumnya bertukar menjadi haram secara *ittifak* kerana telah termasuk dalam kategori *maisir* sebagaimana yang ditegaskan oleh al-Qarafi (al-Qarafi, 1994, Jil. 13, m.s. 283). Selari dengan prinsip ini, para fuqaha turut menegaskan bahawa apabila disyaratkan pertaruhan harta daripada kedua-dua belah pihak sehingga taruhan tersebut menjadi milik sesiapa sahaja yang menang, maka itulah hakikat *qimar* yang diharamkan (al-Kasani, 1910, Jil. 6, m.s. 206; Ibn Qudamah, 1997, Jil. 13, m.s. 408).

Bertitik tolak daripada nas-nas di atas, dapat dirumuskan beberapa parameter (*dhawabit*) untuk menentukan sesuatu muamalah itu judi. Pertama, wujud taruhan harta daripada dua belah pihak (*al-'iwad min al-janibayn*), iaitu dhabit teras yang membezakan *qimar* daripada hadiah biasa; sekiranya hadiah datang daripada satu pihak sahaja atau daripada pihak ketiga seperti pemerintah atau penaja, akad tersebut terkeluar daripada kategori *qimar* kerana pihak yang tidak mengeluarkan taruhan hanya mungkin untung atau selamat, bukan rugi (Ibn Qudamah, 1997, Jil. 13, m.s. 408). Kedua, setiap peserta mesti berlegar antara *ghanim* dan *gharim* dalam struktur *zero-sum*; jika mana-mana peserta langsung tiada risiko kehilangan harta, akad terkeluar daripada takrif *qimar*. Ketiga, wujud penggantungan pemilikan harta kepada perkara yang belum pasti (*khatar*), bukan pertukaran dengan *'iwad* yang jelas dan diketahui, sebagaimana ditegaskan Ibn 'Abidin (1966, Jil. 6, m.s. 403). Akhirnya, *illah* pengharaman turut menjadi penanda tambahan iaitu memakan harta manusia secara batil serta mencetuskan permusuhan dan melalaikan zikrullah, sebagaimana dihuraikan oleh Ibn Hajar al-Haytami dan Ibn Taymiyyah (sebagaimana dipetik dalam Wizarah al-Awqaf wa al-Shu'un al-Islamiyyah, 1983–2006, Jil. 39, m.s. 406, 408); apabila sesuatu urusan niaga moden menghimpunkan ciri-ciri pertaruhan dua hala, struktur *zero-sum* dan *illah* tersebut secara serentak, ia menepati hakikat judi walau apa pun nama atau bentuk kontemporarinya.

Terdapat juga dua keadaan di mana walaupun sesuatu akad itu memenuhi beberapa parameter judi disebutkan di atas, ia dikecualikan dari hukumnya, keadaan pertama dijelaskan dalam mazhab Syafii dan Hanbali yang mengemukakan kaedah *muhallil* dalam perlumbaan berhadiah dua pihak, iaitu kemasukan peserta ketiga yang tidak mengeluarkan taruhan tetapi layak menang akan memecahkan struktur "pasti *ghanim* atau *gharim*" sehingga akad tersebut terkeluar daripada *qimar* (al-Ruyani, 2009, Jil. 4, m.s. 280; al-Khattabi, 1932, Jil. 2, m.s. 255). Keadaan kedua ialah pertandingan yang membantu persiapan jihad, syarak mengecualikan *musabaqah* yang menyokong persediaan jihad seperti perlumbaan kuda, unta dan memanah, dengan syarat struktur hadiah datang daripada sebelah pihak sahaja, kerana wujud *maslahah* yang diiktiraf syarak dan bukan semata-mata mengadu nasib.

### **Pandangan Fatwa Rasmi Semasa Dan Metodologi Tarjih Terhadap Perjudian Moden**

Dalam sistem perundangan Islam di Malaysia, pengeluaran fatwa dikawal selia di bawah bidang kuasa sultan dan jabatan mufti negeri masing-masing, dan diselaraskan pula di peringkat kebangsaan untuk isu-isu nasional menerusi Muzakarah Jawatankuasa Fatwa Majlis Kebangsaan Bagi Hal Ehwal Agama Islam Malaysia (MKI) (Nik Ismail et al., 2025). Metodologi yang digunakan oleh institusi fatwa pada masa kini bagi merungkai isu-isu fiqh kontemporari yang tiada nas jelas adalah menerusi kaedah *tarjih*, iaitu memilih dalil yang paling kukuh dan bersesuaian dengan *maslahah*, selaras dengan roh *Maqasid* Syariah (Nik Ismail et al., 2025).

Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan pada tahun 2021 telah menjadi perintis dengan mengeluarkan Irsyad Hukum Siri Ke-626 berhubung sistem kotak rampasan, sebuah fatwa yang persoalan asalnya turut menyebut secara khusus permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Ditegaskan bahawa amalan membelanjakan wang tunai untuk membeli kredit permainan, dan seterusnya menggunakannya untuk membuka peti misteri, adalah haram kerana ketiadaan akad jual beli yang diiktiraf dalam Fiqh Muamalat (Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan, 2021; Lai, 2021). Jabatan Mufti Negeri Selangor turut mengukuhkan pandangan ini menerusi fatwa yang menjelaskan bahawa membuka kotak tuah maya dengan pembayaran wang tulen mengandungi risiko *gharar* dan unsur judi (Jabatan Mufti Negeri Selangor, t.t.).

Rujukan fatwa yang menjadi teras hukum dalam kajian ini ialah Irsyad Hukum Siri Ke-626 yang dikeluarkan oleh Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan pada 14 Oktober 2021. Persoalan asal yang dikemukakan kepada pihak mufti secara khusus menyebut amalan menikam item dalam permainan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) menerusi *Unknown Cash* (UC) dan permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menerusi *Diamond*, menjadikan fatwa ini terpakai secara langsung, bukan sekadar qiyas, kepada mekanisme *gacha* MLBB yang menjadi fokus kajian ini (Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan, 2021). Fatwa ini memutuskan bahawa proses tikaman bagi membuka peti (crates) menggunakan wang yang ditukar daripada mata wang sebenar adalah haram kerana mengandungi unsur *zero-sum game* yang bergantung sepenuhnya kepada nasib, di samping menafikan hak pembeli untuk memilih barangan yang dikehendaki; sebaliknya, pembelian terus tanpa proses tikaman kekal harus (Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan, 2021). Ketetapan ini didahului oleh fatwa Islamweb Fatwa Center yang secara berasingan memutuskan bahawa pembelian kotak rampasan (*loot box*) permainan video dengan wang sebenar merupakan "perjudian semata-mata" dan dilarang, walaupun bermain permainan tersebut tanpa membeli kotak rampasan kekal diharuskan (Islamweb Fatwa Center, 2018).

Memandangkan Irsyad Hukum Siri Ke-626 telah menetapkan hukum secara langsung ke atas mekanisme tikaman bertaruh dalam MLBB, *illah* pengharaman yang sama iaitu ketergantungan sepenuhnya kepada nasib dan penafian hak pemilihan pembeli dapat dikesan pada peringkat teknikal menerusi algoritma penjanaan nombor rawak (RNG) yang mengawal keputusan perolehan dalam sistem induk permainan ini (Wiser.my, t.t.).

### **Latar Belakang Permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) Dan Evolusi Monetisasi Digital**

Bagi memahami bagaimana struktur perjudian dapat menyusup masuk ke dalam medium hiburan digital, anatomi dan model perniagaan permainan itu sendiri perlu diteliti terlebih dahulu. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan sebuah permainan video mudah alih yang dibangunkan dan diterbitkan oleh Moonton, di mana dua pasukan yang masing-masing terdiri daripada lima pemain bertanding dalam masa nyata menggunakan avatar digital yang dipanggil 'Hero'. Setiap Hero memiliki keupayaan magis atau fizikal, peranan taktikal, dan estetika yang tersendiri, menuntut kemahiran motor yang pantas, pemikiran strategik, dan kerjasama berpasukan (Lai, 2021). Populariti permainan ini turut diiktiraf sehingga dijadikan acara pingat rasmi dalam kejohanan sukan serantau seperti Sukan Asia Tenggara (SEA Games) (Lai, 2021).

Kejayaan komersial MLBB dipacu oleh tawaran permainan secara percuma (Free-to-Play) yang memaksimumkan pangkalan pengguna, sekali gus membuka ruang kepada strategi monetisasi yang dikenali sebagai transaksi mikro (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023). Menerusi ekosistem ini, pemain digalakkan membelanjakan wang tunai untuk membeli mata wang maya eksklusif dalam permainan, iaitu *Diamonds* dan *Crystals of Aurora*. Menukar wang sebenar kepada mata wang maya sebegini merupakan teknik yang turut diamalkan oleh industri perjudian, kerana ia mengurangkan kepekaan pemain terhadap nilai sebenar wang yang dibelanjakan (BitTopup, 2026; Esports.gg, t.t.).

Pada peringkat awal industri permainan video, pembelian aset digital biasanya diuruskan menerusi model pembelian terus (direct purchase), di mana elemen hukum jual beli Islam (al-Bay') dapat dipertahankan kerana wujudnya pertukaran yang adil antara wang yang diketahui nilainya dengan barangan yang spesifik, tanpa sebarang ketidakpastian yang signifikan (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023). Namun, sistem *gacha* mengubah keadaan ini

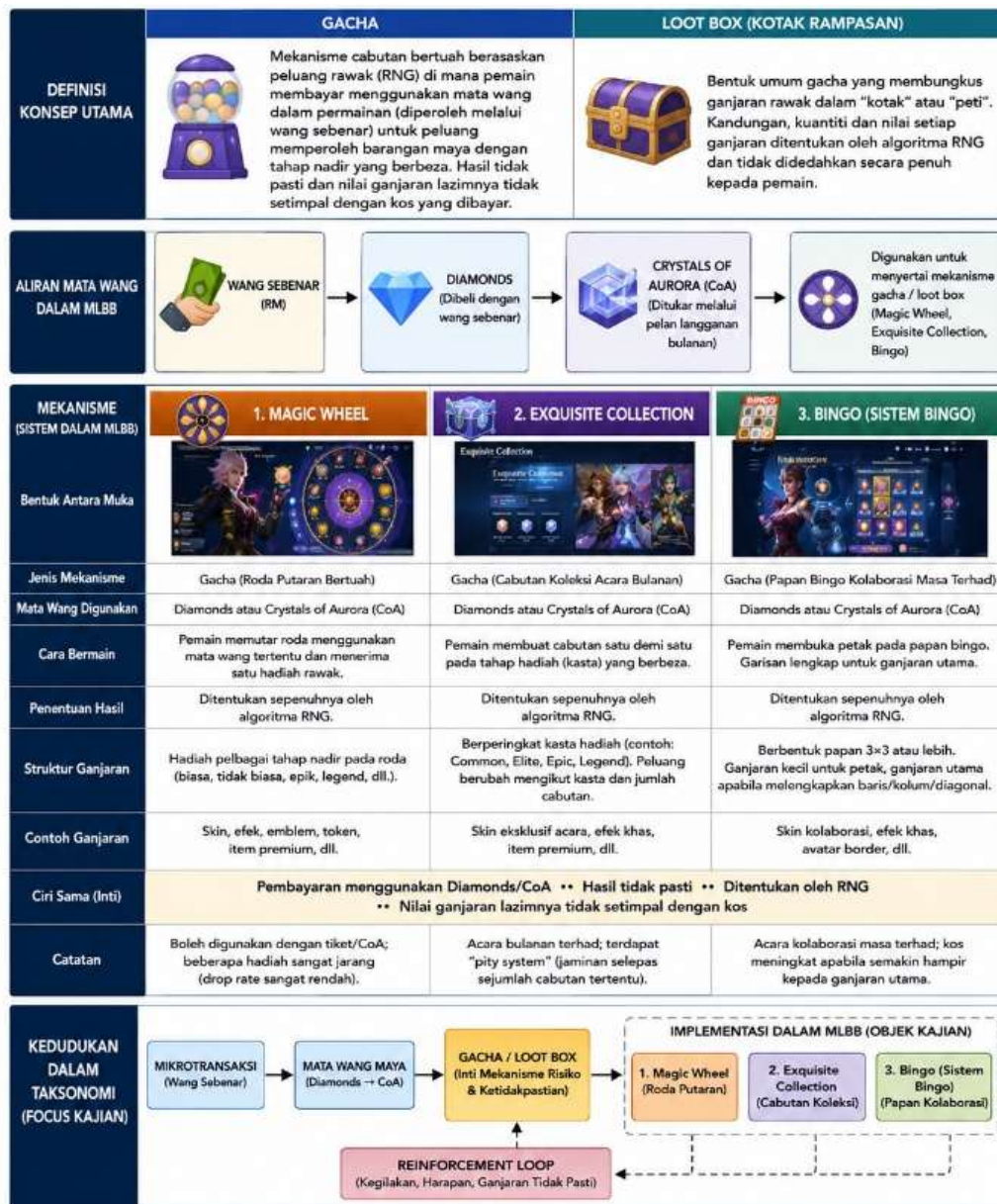
sepenuhnya. Istilah *gacha* itu sendiri berasal daripada mesin mainan kapsul mekanikal (*gashapon*) di Jepun, di mana kanak-kanak memasukkan duit syiling dengan harapan mendapatkan patung mainan siri terhad yang dipilih secara rawak daripada lambakan kapsul (Wiser.my, t.t.). Moonton menyuntik konsep yang sama ke dalam ekosistem MLBB secara meluas menerusi acara-acara yang direka dengan antara muka menyerupai rolet atau roda tuah, seperti *Magic Wheel*, *Exquisite Collection*, dan acara cabutan *Bingo* (LDShop, 2026; Esports.gg, t.t.).

Dalam sistem ini, pemain mempertaruhkan *Diamonds* dengan harapan memperoleh aset bernilai, dan tidak jarang membelanjakan ratusan hingga ribuan ringgit tanpa memperoleh barangan yang setimpal dengan modal yang dilaburkan (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023; Shamsul, t.t.). Keadaan ketidakpastian inilah yang menjadikan MLBB beroperasi seperti sebuah kasino di dalam telefon pintar.

### Analisis Elemen Perjudian Dalam Permainan MLBB

Syarikat pembangun MLBB, iaitu Moonton, menggunakan sistem mata wang dalam permainan yang berlapis-lapis. Pemain perlu membeli "*Diamonds*", iaitu sejenis mata wang maya dalam permainan, menggunakan wang sebenar. *Diamonds* ini kemudiannya boleh ditukar lagi kepada mata wang kedua yang dipanggil *Crystals of Aurora* (*CoA*), melalui pelan langganan bulanan (BitTopup, 2026). Kedua-dua mata wang inilah yang digunakan pemain untuk menyertai mekanisme cabutan bertuah (*gacha*) dalam permainan, antaranya *Magic Wheel* dan acara bulanan *Exquisite Collection* yang dihuraikan di bawah, di mana *Diamonds* atau *CoA* "dipertaruhkan" bagi peluang memenangi barangan digital tertentu.

Bagi mengaitkan mekanisme-mekanisme ini dengan istilah yang digunakan dalam tajuk kajian, ketiga-tiga sistem yang dianalisis dalam bahagian ini, iaitu *Magic Wheel*, *Exquisite Collection*, dan sistem *Bingo*, merupakan implementasi khusus konsep *gacha* dan kotak rampasan (*Loot Box*) dalam ekosistem MLBB. Ketiga-tiganya berkongsi struktur asas yang sama: pemain membayar menggunakan *Diamonds* atau *CoA*, hasil cabutan ditentukan sepenuhnya oleh algoritma penjaan nombor rawak (RNG), dan nilai ganjaran yang diterima tidak pasti serta lazimnya tidak setimpal dengan bayaran. Perbezaannya hanyalah pada bentuk persembahan antara muka: *Magic Wheel* berbentuk roda putaran bertuah, *Exquisite Collection* berbentuk cabutan koleksi acara bulanan berperingkat kasta hadiah, manakala sistem *Bingo* berbentuk papan kolaborasi masa terhad. Rajah 1 merumuskan kedudukan ketiga-tiga mekanisme ini dalam taksonomi *gacha* dan kotak rampasan (*Loot Box*) yang menjadi fokus kajian ini.



Nota: Ketiga-tiga mekanisme ini merupakan implementasi khusus gacha dan loot box dalam ekosistem MLBB dengan struktur asas yang sama: pembayaran (Diamonds/CoA) → peluang rawak (RNG) → ganjaran tidak pasti.

Sumber: BitTopup, 2026; Moonton (MLBB), 2023–2026; Analisis Penulis.

**Rajah 1: Perkaitan Mekanisme Gacha dan Loot Box dalam MLBB**

### Sistem Magic Wheel (Roda Magis) Dan Sistem "Pity"

*Magic Wheel* (Roda Ajaib) ialah cara utama untuk mendapatkan "skin" (iaitu pakaian atau rupa istimewa bagi watak dalam permainan) pada tahap tertinggi yang dipanggil 'Legend'. Ia berfungsi seperti roda putaran bertuah: setiap kali pemain mahu mencuba nasib, mereka perlu membayar 60 *Diamonds* untuk satu putaran, atau 270 *Diamonds* untuk lima putaran sekali gus pada kadar diskaun (BitTopup, 2026).

Peluang untuk terus memenangi skin 'Legend' pada setiap putaran hanyalah sekitar 0.05% sahaja, satu kadar yang sangat nipis. Ini bermakna kebanyakan masa, pemain hanya akan menerima barangan bernilai rendah, seperti kalah dalam satu pertarungan (BitTopup, 2026). Untuk mengurangkan kekecewaan pemain, syarikat menyediakan satu jaminan yang dipanggil "Pity System": jika pemain memutar sebanyak genap 200 kali berturut-turut tanpa mendapat

skin 'Legend', mereka akan diberi 200 Magic Cores (sejenis mata wang dalaman) sebagai pampasan (BitTopup, 2026). Masalahnya, untuk mencapai 200 putaran tersebut, seorang pemain mungkin perlu berbelanja lebih RM1,000.00 hanya untuk satu barangan digital (BitTopup, 2026; Wiser.my, t.t.). Oleh sebab 199 daripada 200 putaran itu hampir pasti membawa kerugian kepada pemain, mekanisme ini tidak menepati ciri urus niaga jual beli yang halal (BitTopup, 2026).

### Acara Bulanan Exquisite Collection (Terdahulunya Grand Collection)

Acara ini menawarkan skin peringkat lebih tinggi lagi, iaitu bertaraf 'Collector', dan pemain boleh mencuba nasib menggunakan *Diamonds* atau *CoA* (Esports.gg, t.t.). Namun, peluang rasmi untuk memenangi hadiah utama pada setiap percubaan hanya antara 0.08% hingga 0.1% sahaja, iaitu kadar yang boleh disamakan dengan peluang memenangi loteri awam (LDShop, 2026).

**Jadual 2: Kadar Kebarangkalian Ganjaran *Exquisite Collection***

| Kategori Hadiah                                | Kadar Peluang Menang (Purata) | Penjelasan Dari Sudut Fiqh                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kasta Hadiah Utama: Skin Collector             | 0.08% - 0.1%                  | Kadar yang begitu rendah ini menunjukkan wujudnya ketidaktentuan melampau ( <i>gharar fahish</i> ), kerana hasilnya sepenuhnya ditentukan oleh algoritma komputer dan bukan sesuatu yang boleh dijangka atau dikawal oleh pemain (LDShop, 2026).                               |
| Kasta Pertengahan: Skin Epic                   | ~10.3%                        | Peluang menang di peringkat ini sedikit lebih tinggi, dan ia bertindak sebagai 'umpan' yang mendorong pemain untuk terus bermain dan bergantung kepada sistem ini.                                                                                                             |
| Kasta Rendah: Item Biasa, Avatar, Dan Serpihan | > 59.7%                       | Inilah hasil yang paling kerap diterima oleh pemain, iaitu kerugian yang dianggap 'biasa' dalam sistem ini ( <i>ghurm</i> ). Nilai barangan yang diterima jauh lebih rendah berbanding wang yang dibelanjakan, sekali gus menjadikan pertukaran ini tidak adil (LDShop, 2026). |

Sumber: LDShop (2026)

Faktor psikologi ketagihan turut mendorong pemain untuk terus memutar walaupun kalah, kerana setiap putaran juga mengumpul 'Regal Coins' yang boleh ditebus secara manual pada kemudian hari (BitTopup, 2026).

### Ekosistem Pertaruhan Kolaborasi Masa Terhad (Sistem Bingo)

Selain itu, MLBB turut bekerjasama dengan francais popular seperti KOF (King of Fighters) dan Jujutsu Kaisen untuk memperkenalkan sistem *gacha* bergaya 'Bingo' (BitTopup, 2026). Dalam sistem ini, setiap putaran hanya memberikan satu kotak kecil pada papan *Bingo* maya. Hadiah sebenar cuma diberikan apabila satu garisan penuh pada papan *Bingo* berjaya dibentuk, dan untuk mencapai ini, pemain biasanya perlu membuat 4 hingga 6 pusingan *gacha*, dengan setiap pusingan terdiri daripada 10 putaran (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023). Corak permainan yang memerlukan pemain terus membeli demi melengkapkan garisan *Bingo* ini turut menjadi ancaman kepada kestabilan kewangan peribadi mereka yang terperangkap di dalamnya (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023).

Namun, sebelum kerangka dhawabit qimar ini diaplikasikan sepenuhnya kepada sistem *gacha* MLBB, satu persoalan metodologi wajar diselesaikan terlebih dahulu. Model *qimar* klasik yang dibincangkan fuqaha seperti perlumbaan kuda dan permainan nard pada asasnya dibina di atas struktur pertaruhan dua peserta (peer-to-peer), di mana kedua-dua pihak sama-sama berlegar

antara ghanim dan gharim. Sebaliknya, sistem gacha MLBB beroperasi menerusi struktur "bank sentiasa untung" (house-banked), iaitu Moonton selaku penganjur tidak menanggung risiko kerugian yang setara dengan pemain, lebih menyerupai struktur mesin loteri atau kasino berbanding pertaruhan dua peserta yang klasik. Walau bagaimanapun, perbezaan struktur ini tidak menjejaskan status keharamannya, kerana *illah* pengharaman qimar yang lebih luas iaitu memakan harta manusia secara batil (*akl al-mal bi al-batil*), tidak terhad kepada struktur pertaruhan dua peserta semata-mata, sebagaimana yang telah dihuraikan oleh Ibn Hajar al-Haytami dan Ibn Taymiyyah (sebagaimana dipetik dalam Wizarah al-Awqaf wa al-Shu'un al-Islamiyyah, 1983–2006, Jil. 39, m.s. 406, 408). Justeru, walaupun struktur teknikal gacha berbeza daripada model qimar tradisional, ia tetap tergolong dalam *maisir bi al-ma'na al-'amm* (maisir dalam pengertian yang lebih luas), memandangkan *illah* keharamannya iaitu pemindahan harta sehala berasaskan nasib tanpa 'iwad yang setimpal tetap wujud secara utuh.

Berdasarkan kerangka takrifan dan *dhawabit qimar* keempat-empat mazhab yang telah dibincangkan terdahulu, sistem gacha dalam MLBB dapat diuji sama ada ia menepati definisi dan syarat tersebut. Menurut kerangka Mazhab Hanafi, pembelian cabutan kotak eksklusif menggunakan *Diamonds* bersifat gantung (*mu'allaq*) kerana pemilikan barangan digital digantungkan kepada hasil cabutan yang tidak dapat dipastikan dan bergantung semata-mata kepada nasib (al-Sarakhsi, t.t., Jil. 11, m.s. 18). Daripada perspektif Mazhab Maliki, qimar ditakrifkan sebagai muqamarah dan mughalabah yang membawa kepada kategori permainan sia-sia (lahw), dan permainan sebegini apatah lagi jika diulang-ulang boleh menjejaskan kelayakan syahadah seseorang (al-Hattab, 1992, Jil. 6, m.s. 153; al-Dardir & al-Dasuqi, t.t., Jil. 2, m.s. 209–210). Berdasarkan takrifan Mazhab Syafi'i yang menjadi pegangan utama fatwa di Nusantara termasuk Malaysia, pemain yang membelanjakan wang atau mata wang maya untuk menyertai cabutan bertuah berdepan dua kemungkinan yang menepati takrif qimar: memperoleh barangan digital yang diinginkan (ghunm) atau menerima barangan bernilai rendah yang tidak setimpal dengan perbelanjaan asal (ghurm) (al-Khatib al-Syirbini, t.t., Jil. 6, m.s. 170–171). Manakala mengikut ukuran Mazhab Hanbali, qimar diletakkan pada pengambilan harta orang lain berasaskan kebarangkalian semata-mata tanpa pertukaran balas yang setimpal, di mana setiap pihak berisiko sama ada menang atau kalah (Ibn Qudamah, 1997, Jil. 13, m.s. 408; al-Buhuti, 2000–2008, Jil. 9, m.s. 165). Mazhab ini turut mengategorikan qimar sebagai perbuatan yang menggugurkan kelayakan saksi (Ibn Qudamah, 1994, Jil. 4, m.s. 273); sebagai ilustrasi, seseorang yang bermain apa-apa permainan dengan niat *qimar* dan berterusan melakukannya tidak diterima syahadahnya (Ibn Qudamah, 1994, Jil. 4, m.s. 274; al-Buhuti, 2000–2008, Jil. 15, m.s. 303), realiti industri permainan digital memperlihatkan corak yang sama, iaitu syarikat pembangun meraih keuntungan tanpa menanggung risiko yang setara dengan pemain, dan di sinilah terletaklah *illah* pengharaman tersebut (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023).

Bersandarkan pengujian menurut keempat-empat mazhab di atas, dapatlah dirumuskan status hukum sistem gacha MLBB yang merangkumi mekanisme *Magic Wheel*, *Exquisite Collection*, dan sistem *Bingo* menurut kerangka fiqh muamalat yang telah dibincangkan. Dalam konteks gacha MLBB, ia pada asalnya tergolong sebagai akad *mu'awadhah*; namun oleh sebab pemain tidak mengetahui identiti spesifik barangan yang akan diterima sebelum putaran dibuat, akad ini dijangkiti oleh *gharar fahish*, iaitu ketidakjelasan yang melampau (Muhammad Khairul Iman & Mustafa, 2023), sebagaimana ditunjukkan oleh kadar kebarangkalian hadiah utama serendah 0.05 hingga 0.1 peratus berbanding lebih 59.7 peratus barangan bernilai rendah (LDShop, 2026; BitTopup, 2026). Apabila unsur ketidakjelasan ini digabungkan dengan mekanisme cabutan bertaruh, iaitu *Diamonds* atau *CoA* dipertaruhkan bagi peluang memenangi

ganjaran yang jauh lebih bernilai, status transaksi ini bertukar menjadi *qimar*, selari dengan *illah* yang sama yang digunakan dalam Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan (2021) dan ketetapan Islamweb Fatwa Center (2018) mengenai kotak rampasan, serta pandangan empat mazhab yang dibincangkan terdahulu. Pengharaman ini turut selaras dengan matlamat memelihara akal (*hifz al-'aql*) daripada ketagihan yang berpotensi mendorong jenayah, seperti mencuri untuk menampung modal berjudi dan matlamat memelihara harta (*hifz al-mal*) daripada dibazirkan dengan risiko yang tidak patuh syariah.

### Implikasi Sosioekonomi Dan Kesejahteraan Psikologi Masyarakat

Setelah status hukum *qimar* dan *gharar* dalam sistem *gacha* MLBB dibuktikan menurut nas dan pandangan mazhab, adalah wajar turut dinilai kesan sebenarnya terhadap masyarakat menerusi lensa *Maqasid* Syariah, khususnya prinsip *hifz al-mal* (pemeliharaan harta) dan *hifz al-'aql* (pemeliharaan akal), memandangkan pengharaman dalam Islam bukan sekadar soal kesahihan akad, tetapi turut mengambil kira kemudahan sebenar yang ditanggung oleh individu dan masyarakat.

Kebanyakan pemain, terutamanya golongan muda, sebenarnya mempunyai wang yang terhad. Ada yang bergantung pada pembiayaan pendidikan dan biasiswa, ada pula yang perlu mengurus pendapatan bulanan dengan berhemat (Arwansyah et al., 2025).

Populariti e-sukan turut menyukarkan orang ramai membezakan antara budaya bermain yang berdisiplin dengan tabiat berjudi secara digital (Arwansyah et al., 2025). Garis pemisah antara kemahiran bermain yang sah dengan tabiat membeli *Loot Box* semata-mata kerana tertarik dengan rupa visualnya semakin kabur (Arwansyah et al., 2025).

Apabila seseorang sanggup membelanjakan sebahagian besar wangnya hanya untuk satu cabutan bertuah seperti *Exquisite Collection* dalam MLBB (LDShop, 2026; Arwansyah et al., 2025), ini sudah mencabuli prinsip *hifz al-mal*, iaitu penjagaan harta. Lebih membimbangkan lagi, tabiat ini turut mendedahkan mereka kepada risiko jenayah siber; malah pernah dilaporkan kes pencurian wang yang dilakukan semata-mata untuk memuaskan tabiat berjudi menerusi sistem *gacha* (Media Mulia, 2024).

Ketagihan seumpama ini turut menjejaskan kesejahteraan minda (*hifz al-'aql*). Ketetapan Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan serta fatwa Islamweb Fatwa Center terhadap kotak rampasan permainan video sebenarnya telah menetapkan asas hukum yang jelas untuk menolak unsur untung rugi dalam perjudian digital secara lebih meluas (Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan, 2021; Islamweb Fatwa Center, 2018). Ini juga selari dengan pendekatan mencegah kemudahan lebih awal melalui kaedah *sadd al-dhara'i*, iaitu menutup jalan kepada kerosakan, yang menjadi salah satu asas penting dalam usul fiqh. Justeru, institusi fatwa dan pihak berkuasa agama perlu menyampaikan penjelasan ini dalam bentuk yang lebih mudah difahami oleh generasi muda masa kini ataupun mengeluarkan fatwa yang khusus ke atas mekanisme ini dalam permainan digital supaya masyarakat lebih jelas akan hukumnya.

### Kesimpulan

Kajian ini merumuskan bahawa sistem *gacha* dan *Loot Box* dalam MLBB merupakan adaptasi perjudian yang dilarang (*qimar* dan *maisir*), selaras dengan dalil al-Quran dalam Surah al-Ma'idah ayat 90 dan hadis larangan bermain *nard* riwayat Buraidah RA. Struktur mekanik seperti *Magic Wheel* dan *Exquisite Collection* didapati melanggar prinsip keseimbangan pertukaran kerana kewujudan *gharar*, *ghunm*, dan *ghurm* secara ekstrem, sebagaimana yang

disepakati merentasi keempat-empat mazhab fiqh. Selain kesan hukum akad, dapatan kajian menunjukkan penglibatan dalam sistem ini mencabuli prinsip *hifz al-mal* dan *hifz al-aql*, ekoran tabiat ketagihan yang mendedahkan pemain kepada risiko kemudaratkan kewangan serta jenayah siber. Berbekalkan fatwa rasmi semasa yang terpakai secara langsung, terutamanya Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan dan ketetapan Islamweb Fatwa Center mengenai kotak rampasan permainan video, usaha membanteras penyerapan unsur kasino digital ini amat kritikal bagi memelihara kerangka *Maqasid* Syariah dalam masyarakat.

Sumbangan utama kajian ini terletak pada usahanya mengisi jurang literatur terdahulu, iaitu menerusi analisis mendalam terhadap struktur teknikal spesifik permainan video berdasarkan rujukan kitab muktamad (*turath*). Berbeza daripada fatwa institusi rasmi sedia ada seperti Irsyad Hukum Siri Ke-626 dan Islamweb Fatwa Center yang memutuskan hukum berasaskan prinsip am tanpa menyertakan data kebarangkalian sebenar, kajian ini menyumbangkan bukti kuantitatif konkrit seperti kadar kebarangkalian ganjaran sebenar serendah 0.08 hingga 0.1 peratus bagi hadiah utama berbanding lebih 59.7 peratus barangan bernilai rendah (rujuk Jadual 2) bagi mengukur secara empirikal tahap keterlaluan *gharar fahish* dalam sistem *gacha* MLBB, satu dimensi yang tiada dalam fatwa sedia ada. Kajian ini turut menyumbang dari sudut metodologi fiqh dengan menjelaskan bahawa *illah* pengharaman qimar yang lebih luas (*akl al-mal bi al-batil*) membolehkan struktur house-banked seperti *gacha* yang berbeza daripada model pertaruhan dua peserta klasik turut tergolong dalam *maisir bi al-ma'na al-'amm*, satu hujah yang belum diperincikan dalam fatwa sedia ada mahupun kajian terdahulu. Dengan memetakan mekanik khusus seperti sistem *Bingo* dan *gacha* tersebut kepada kerangka fiqh muamalat klasik serta menghubungkannya dengan fatwa semasa, kajian ini menyediakan asas rujukan konkrit buat institusi fatwa, pengawal selia, ibu bapa, dan pendidik dalam menangani kesamaran hukum perjudian digital dalam kalangan generasi muda.

Bagaimanapun, beberapa batasan kajian wajar diakui. Pertama, kajian ini sepenuhnya berbentuk kualitatif menerusi analisis kandungan dan tekstual, tanpa melibatkan data empirikal primer seperti tinjauan atau temu bual bersama pemain tentang corak perbelanjaan sebenar. Kedua, walaupun kajian ini menghubungkan dapatannya secara langsung dengan Irsyad Hukum Siri Ke-626 Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan dan fatwa antarabangsa seperti Islamweb Fatwa Center, penghubungan ini tetap memerlukan tafsiran pengkaji sendiri, memandangkan tiada fatwa sedia ada yang menggunakan istilah kontemporari "*gacha*" secara eksplisit. Justeru, pemetaan istilah ini kekal sebagai satu bentuk *ijtihad* tafsiran kajian yang belum disahkan secara rasmi dan difatwakan oleh mana-mana institusi fatwa. Ketiga, skop kajian ini terhad kepada MLBB, manakala variasinya pada platform atau permainan lain mungkin memerlukan penelitian berbeza.

Justeru, penelitian akan datang disyorkan untuk meneroka data empirikal kuantitatif atau metodologi campuran bagi mengukur kesan psikologi dan perbelanjaan realistik pemain. Analisis fiqh perbandingan juga perlu diperluas kepada permainan popular lain seperti Genshin Impact atau PUBG Mobile bagi menguji kebolehumuman (*generalisability*) dapatan ini. Akhir sekali, usaha mengemukakan permohonan fatwa khusus kepada Jawatankuasa Fatwa Negeri atau Kebangsaan amat disarankan demi memberikan kepastian hukum yang mengikat secara rasmi.

Pada akhirnya, penjagaan harta dan akal generasi muda daripada penyerapan halus unsur perjudian dalam medium hiburan bukan sekadar tanggungjawab institusi kefatwaan semata-mata. Ia menuntut kebersamaan institusi kekeluargaan, pendidik, dan pihak berkuasa pengawal

selia komunikasi, agar kemajuan teknologi hiburan tidak dibayar dengan harga kemerosotan nilai serta kesejahteraan ummah.

## Rujukan

- Abu Dawud, Sulayman ibn al-Asy'ath ibn Ishaq al-Azdi al-Sijistani. (t.t.). *Sunan Abi Dawud*. (Muhammad Muhyi al-Din 'Abd al-Hamid, Tahqiq). Beirut: al-Maktabah al-'Asriyyah, Sayda.
- Al-Buhuti, Mansur ibn Yunus. (2000–2008). *Kashshaf al-Qina' 'an al-Iqna'*. (Lajnah mutakhasisah fi Wizarah al-'Adl, Tahqiq). Riyadh: Wizarah al-'Adl fi al-Mamlakat al-'Arabiyyah al-Sa'udiyyah. Jil. 9, m.s. 165–166; Jil. 15, m.s. 303.
- Al-Dardir, A., & Al-Dasuqi, M. A. (t.t.). *Al-Sharh al-Kabir ma'a Hashiyat al-Dasuqi* (Jil. 2). Dar al-Fikr.
- Al-Hattab, M. bin M. bin A. al-Ru'ayni. (1992). *Mawahib al-Jalil fi Sharh Mukhtasar Khalil* (Jil. 1–6, Ed. ke-3). Dar al-Fikr. (Karya asal diterbitkan 1547 M / 954 H)
- Al-Kasani, A. B. (1910). *Bada'i' al-Sana'i' fi tartib al-Shara'i'* (Ed. ke-2, Jil. 6, m.s. 119, 206). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Khatib al-Syirbini, Syamsuddin Muhammad bin Ahmad. (t.t.). *Mughni al-Muhtaj ila Ma'rifati Ma'ani Alfaz al-Minhaj*. Jil. 6, m.s. 170–171.
- Al-Khattabi, A. S. (1932). *Ma'alim al-Sunan (Sharh Sunan Abi Dawud)* (Jil. 2). Al-Matba'ah al-'Ilmiyyah.
- Al-Mawardi, A. M. (1999). *Al-Hawi al-Kabir* (Jil. 7). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Nawawi, Y. S. (t.t.). *Al-Minhaj syarh Sahih Muslim ibn al-Hajjaj* (Jil. 15). Dar Ihya' al-Turath al-'Arabi.
- Al-Qarafi, A. I. (1994). *Al-Dhakhirah* (Ed. ke-1; M. Hajji, S. A'rab, & M. Bou Khubza, Eds.; 14 jilid). Dar al-Gharb al-Islami.
- Al-Qarafi, A. I. (t.t.). *Al-Furuq* (Jil. 1). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Qurtubi, M. A. (1964). *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an* (Ed. ke-2; A. Al-Barduni & I. Atfaish, Eds.; 20 jilid dalam 10 mujallad). Dar al-Kutub al-Misriyyah.
- Al-Razi, F. (1420 H). *Mafatih al-Ghaib (al-Tafsir al-Kabir)* (Ed. ke-3, Jil. 6). Dar Ihya' al-Turath al-'Arabi.
- Al-Ruyani, A. M. (2009). *Bahr al-Madhab* (Jil. 4). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Sarakhsi, M. A. (t.t.). *Al-Mabsut* (Jil. 11). Dar al-Ma'rifah.
- Al-Zamakhshari, M. U. (1407 H). *Al-Kashshaf'an Haqa'iq Ghawamid al-Tanzil* (Ed. ke-3, Jil. 1). Dar al-Kitab al-'Arabi.
- Al-Zayla'i, U. A. (1314 H). *Tabyin al-Haqa'iq Sharh Kanz al-Daqa'iq wa Hashiyat al-Shalabi* (Ed. pertama, Jil. 6). Al-Matba'ah al-Kubra al-Amiriyyah, Bulaq.
- Arwansyah Kirin, Sharifah Khadijah Syed Abu Bakar, Shakila Ahmad, Edriagus Saputra, Muhammad Hafis Mohd Hussain, & Mustapa. (2025). Meneroka penglibatan judi online dalam kalangan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM), Pagoh. *Human Sustainable Procedia*, 5(1), 24–33. <https://doi.org/10.30880/hsp.2025.05.01.003>
- BitTopup. (2026). *MLBB Magic Wheel guide 2026: Draw math & pity system*. <https://bittopup.com>
- Clark, L., & Zack, M. (2023). Engineered highs: Reward variability and frequency as potential prerequisites of behavioural addiction. *Addictive Behaviors*, 140, 107626. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107626>
- Delyananda, Z. R., & Winanti, A. (2025). The legal protection for digital consumers in game diamond purchase transactions online Mobile Legends. *Jurnal Daulat Hukum*, 8(4). <https://doi.org/10.30659/jdh.v8i4.48819>

- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2, 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Esports.gg. (t.t.). *MLBB Exquisite Collection revamp guide*. <https://esports.gg>
- Ibn 'Abd al-Barr, Y. (2017). *Al-Tamhid lima fi al-Muwatta' min al-Ma'ani wa al-Asanid* (Ed. ke-1; B. A. Ma'ruf et al., Eds.; 17 jilid). Mu'assasah al-Furqan li al-Turath al-Islami.
- Ibn 'Abidin, M. A. (1966). *Hashiyat Ibn 'Abidin (Radd al-Muhtar 'ala al-Durr al-Mukhtar)* (Jil. 6). Mustafa al-Babi al-Halabi.
- Ibn Kathir, I. U. (t.t.). *Tafsir al-Qur'an al-'Azim* (Jil. 3). Dar Taybah.
- Ibn Majah, Abu 'Abd Allah Muhammad ibn Yazid al-Qazwini. (t.t.). *Sunan Ibn Majah*. (Muhammad Fu'ad 'Abd al-Baqi, Tahqiq). Kaherah: Dar Ihya' al-Kutub al-'Arabiyyah - Faysal 'Isa al-Babi al-Halabi.
- Ibn Manzur, J. M. (1414 H). *Lisan al-'Arab* (Ed. ke-3, Jil. 5, 15). Dar Sadir.
- Ibn Mazah al-Bukhari, B. A. (2004). *Al-Muhit al-Burhani fi al-Fiqh al-Nu'mani* (Ed. pertama, Jil. 5). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Ibn Qudamah, 'Abd Allah ibn Ahmad. (1994). *al-Kafi fi Fiqh al-Imam Ahmad*. (Cet. 1). Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah. Jil. 4, m.s. 273–274.
- Ibn Qudamah, 'Abd Allah ibn Ahmad. (1997). *al-Mughni*. (Abd Allah ibn Abd al-Muhsin al-Turki & Abd al-Fattah Muhammad al-Halaw, Tahqiq; Cet. 3). Riyadh: Dar 'Alam al-Kutub li al-Tiba'ah wa al-Nasyr wa al-Tawzi'. Jil. 8, m.s. 249–250; Jil. 13, m.s. 408, 413.
- Ibn Rushd, M. A. (2004). *Bidayah al-Mujtahid wa Nihayah al-Muqtasid* (Jil. 4). Dar al-Hadith.
- Islam, M. H. (2025). The urgency of consumer protection in electronic transactions in online gaming: Positive law and Islamic law perspectives. *Istinbath: Jurnal Hukum*, 22(1). <https://doi.org/10.32332/istinbath.v22i01.10625>
- Islamweb Fatwa Center. (2018). *Playing video games with loot boxes* (Fatwa No. 379243). Islamweb. <https://www.islamweb.net/en/fatwa/379243/playing-video-games-with-loot-boxes>
- Jabatan Mufti Negeri Selangor. (t.t.). *Hukum pembukaan Loot Box dalam permainan video*. E-Musykil. <https://emusykil.muftiselangor.gov.my>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, 131–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>
- Nur'ain Natasha Mohammad Nazrul Koh, et al. (2026). Assessing the relationship between game design preference, escapism and impulsivity with gambling addiction. *Quantum Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Lai, A. (2021, Oktober 14). *Malaysian Mufti says spending real money on in-game Loot Boxes is haram*. IGN Southeast Asia.
- LDShop. (2026). *MLBB KOF resale 2026*. <https://www.ldshop.gg>
- Leahy, D. (2022). Rocking the boat: Loot boxes in online digital games, the regulatory challenge, and the EU's Unfair Commercial Practices Directive. *Journal of Consumer Policy*, 45(3), 561–592. <https://doi.org/10.1007/s10603-022-09522-7>
- Media Mulia. (2024). 150 akaun keldai judi online bernilai RM32 juta dibeku. *Utusan Malaysia*.
- Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly, & Mustafa Bin Mat Jubri @ Shamsuddin. (2023). 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(53), 149–160.

- Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>
- Nik Ismail, N. F., Ismail, A., Che Adnan, A., & Wan Muhayudin, A. A. (2025). Kedudukan tarjih dalam fatwa semasa di Malaysia dari perspektif Maqasid Syariah. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 10(76), 1075–1093.
- Pejabat Mufti Wilayah Persekutuan. (2021). *Irsyad Hukum Siri Ke-626: Isu Perjudian Berkaitan Unknown Cash (UC) PUBG*. Jabatan Mufti Wilayah Persekutuan. <https://muftiwp.gov.my/en/artikel/irsyad-fatwa/irsyad-fatwa-umum-cat/5013-irsyad-al-fatwa-siri-ke-626-isu-perjudian-berkaitan-unknown-cash-uc-pubg>
- Petrovskaya, E., & Zendle, D. (2022). Predatory monetisation? A categorisation of unfair, misleading and aggressive monetisation techniques in digital games from the player perspective. *Journal of Business Ethics*, 181(4), 1065–1081. <https://doi.org/10.1007/s10551-021-04970-6>
- Shamsul, R. (t.t.). *Loot Boxes gambling: A less lucrative casino*. UKEC.
- Spicer, S. G., Nicklin, L. L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., & Close, J. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society*, 24(4), 1001–1022. <https://doi.org/10.1177/14614448211027175>
- Ujang, M. (2024). Understanding consumer behavior in Kuching's black market gambling. *Journal of International Business, Economics and Entrepreneurship*.
- Wiser.my. (t.t.). *Gacha: Unsur judi moden yang anda tak sedar dalam game percuma*. <https://wiser.my>
- Wizarah al-Awqaf wa al-Shu'un al-Islamiyyah. (1983–2006). *Al-Mawsu'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaytiyyah*.
- Xiao, L. Y., Henderson, L. L., Nielsen, R. K. L., & Newall, P. W. S. (2022). Regulating gambling-like video game loot boxes: A public health framework comparing industry self-regulation, existing national legal approaches, and other potential approaches. *Current Addiction Reports*, 9(3), 163–178. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00424-9>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>