

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP GAME *MOBILE LEGENDS* PADA PENINGKATAN EKONOMI MASYARAKAT

Ummul Muktaze¹, Lia Waroka², Muhammad Abrori³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Syari'ah Darul Falah Bondowoso, Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Syari'ah Darul Falah Bondowoso, Indonesia

³Sekolah Tinggi Ilmu Syari'ah Darul Falah Bondowoso, Indonesia

E-mail: ¹ ummulmuktazah@gmail.com ² lyawrk32@gmail.com,

³ muhammadabrory09@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of writing this article is to find out the review of Islamic law on mobile legends games on the improvement of the community's economy. Methods and types of data collection in method and type of data collection in this research is library research by collecting books, articles and previous research results that support the research theme, including and the results of previous research that support the research theme, including literature on the Islamic review of mobile legends games on improving the community's economy. improvement of the community's economy. The results showed that, the online game online mobile lagedns game played by most teenagers can have a positive impact, namely can have a positive impact, namely that it can be a business field, this income is obtained from his expertise if he is a pro player. get from his expertise if he is already a pro player, that way he will get endorsements, sponsorships and sponsorships. he will get endorsements, sponsorships and when players are live streaming video games.

Keywords: *Islamic Review, Mobile Legends Game, Community Economy.*

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap game *mobile legends* pada peningkatan ekonomi masyarakat. Metode dan tipe pengumpulan data dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan buku, artikel dan hasil penelitian sebelumnya yang

mendukung tema penelitian, termasuk literatur tentang tinjauan Islam mengenai game *mobile legends* terhadap peningkatan ekonomi masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, permainan online *mobile legends* yang dimainkan oleh kebanyakan remaja dapat memberikan dampak positif yakni dapat menjadi ladang bisnis, penghasilan ini di dapatkan dari keahlian dia jika sudah *pro player*, dengan begitu maka akan dia dapatkan endorse, sponsor dan ketika pemain sedang melakukan *live streaming video game*.

Kata Kunci: *Tinjauan Islam, Game Mobile Legends, Ekonomi Masyarakat.*

PENDAHULUAN

Kegiatan Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.¹ Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.² Game online salah satu bentuk perkembangan teknologi di era globalisasi. Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online dengan jaringan internet yang dapat diakses di *komputer*, *smartphone*, ataupun perangkat lainnya.³ Perkembangan game sangat pesat dimulai dari single player, kemudian fungsi dimana player dapat saling berinteraksi (*multiplayer games*). Salah satu game yang sedang booming di Indonesia saat ini adalah game online *mobile legends bang-bang* (MLBB) yang juga merupakan game yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Game online *Mobile legends bang-bang* dirilis oleh pengembang asal China (*moonton*). Saat ini *mobile legends* telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna dan lebih dari 200 Negara. Game ini diluncurkan pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis di *android* dan IOS. Sejak pertama kali dirilis, *mobile legends* telah didesain khusus untuk perangkat mobile sehingga semua orang dapat

¹ Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*, (Kencana Prenadema Group 2013), h. 45

² Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas", *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 02/Tahun XVIII/November 2014.

³ Suplig, M. A., "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassa", <https://repository.sttajffray.ac.id/uk/publications/269458/pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-kelas-x-terhadap-kecerdasan-sosial-sekolah>. (Diakses 16 Juni 2024)

memainkan. Berbeda dengan MOBA lainnya yang hanya bisa dimainkan melalui PC (*personal computer*).⁴

Kemunculan teknologi dan perkembangan game online juga memberikan dampak *multilevel* pada gaya hidup. Hal yang sama berlaku untuk generasi muda yang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Awalnya, para player yang bermain game hanya bermain untuk hiburan dan penghilang stress. Para pemain game menganggap game sebagai suatu keadaan yang normal, namun sekarang banyak pemain game yang menghasilkan uang dari game online dengan menjadi pemain professional, menjual akun game serta membuka jasa joki ranked game *mobile legends*. Akun digunakan untuk bisa log in pada game *Mobile Legends Bang Bang*, akun biasanya terdiri dari ID dan Password sebagai identitas dan penyimpanan data pemain. Akun inilah yang dijadikan objek dalam transaksi jual beli di antara player *Mobile Legends Bang Bang*.⁵

Zaman sekarang ini banyak orang mencari rezeki tanpa memperdulikan unsur kehalalan dari profesinya. Mencari rezeki yang halal adalah kewajiban setiap Muslim untuk mencari penghidupan yang halal, dalam hadist ditegaskan oleh Ibnu Qudamah dalam kitabnya Mukhtasar Minhajul Qashidin. “*ketahuilah bahwa mencari yang halal adalah fardhu atas setiap muslim*”.⁶ Seperti halnya hukum islam, mereka yang menegakkannya akan diberi pahala.⁷ Oleh karena itu, manusia diperintahkan Allah untuk mencari rezeki bukan hanya yang mencukupi kebutuhannya, tetapi Al-Qur’an memerintahkan untuk mencari apa yang diistilahkan *fadhli* Allah, yang secara harfiah berarti “kelebihan yang bersumber dari Allah”.⁸

Islam sebagai agama yang diridhoi oleh Allah mengatur segala aspek kehidupan manusia, sehingga hukum-hukum yang ada dalam hukum islam bersifat universal. Barkatullah dalam hukum islam dimaknai suatu aturan yang datang dari Allah berupa wahyu dan dari sunnah Nabi Muhammad Saw mengenai mukallaf yang berlaku dan

⁴ Aprilianto, “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop”. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 1769–1783, 2022.

⁵ Rijal, A, dkk, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(04), 211–222. 2023.

⁶ Hidayat, Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22. 2020

⁷ Thahir, R. Z., PELAYANAN PRIMA DAN KEPUASAN ANGGOTA TERHADAP KETERPILIHAN PRODUK BMT NU SUKOSARI TAHUN 2019. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(1), 30–45. 2021

⁸ Shihab, M. Q, *Wawasan al-Qur’an: Kajian Tematik atas Berbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan. Hal. 134

mengikat. Sehingga dapat disimpulkan secara sederhana bahwa hukum islam merupakan hukum yang datangnya dari Allah.⁹ Menurut ta'rif hukum islam mencakup beberapa hukum, yaitu hukum fiqh dan hukum syari'ah. Fiqih mu'amalah ialah hukum-hukum syara' yang bertabat instan (amaliyah) yang di peroleh dari dalil-dalil terperinci yang mengandalkan keperdataan seseorang dengan orang yang lain dalam perkara ekonomi.¹⁰

Pada perkembangan selanjutnya, para ulama fiqh membagi fiqh kedalam beberapa bidang, yang mana salah satu bidangnya yakni fiqh muamalah. Secara bahasa muamalah berasal dari bahasa Arab yang semakna dengan mufa'alalah. Kata mufa'alalah berarti saling berbuat yang menggambarkan kaitan manusia yang dilaksanakan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Muamalah adalah kumpulan hukum syara' yang mengatur hubungan keduniaan antar umat manusia dalam upaya untuk melanjutkan kelangsungan hidupnya, seperti kegiatan jual beli.¹¹ Menurut Sutriyono secara epistemologi muamalah yaitu perlakuan hubungan dengan sebuah kepentingan seperti jual beli, sewa-menyewa, dan lainnya.¹² Ada juga yang berpendapat bahwa muamalah adalah aturan yang mengatur hubungan antar individu dalam hal tukar menukar harta. Sebelumnya, penelitian lain pernah diteliti oleh beberapa peneliti, seperti penelitian Akhmad & Musyfiqah (2022) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa game online *mobile legends* juga sangat berdampak terhadap peningkat ekonomi masyarakat, yakni juga dapat memberikan penghasilan dengan catatan sudah pemain sudah *pro player* pendapatan itu diperoleh dri tim, hadiah tuenamen, endorsement, sponsor, dsb.¹³

Dari beberapa fenomena, kajian dan hasil penelitian yang diteliti oleh peneliti lain di atas, dapat dipahami bahwa game online *mobile legends* semakin meningkatkan ide-ide kreatif masyarakat dalam memanfaatkan fenomena ini untuk

⁹ Sofhian, S., & Suleman, S. N. A, "Pengaruh Kualitas Produk dan Religiusitas Terhadap Keputusan Nasabah dalam Memilih Asuransi Syariah di PT. Prudential Life Anssurance Cabang Kota Gorontalo. Li Falah: Jurnal Studi Ekonomi Dan Bisnis Islam, 2(1), 155–182. 2017.

¹⁰ Mardani, *Fiqh ekonomi syariah: Fiqh muamalah. Prenada Media.* 2015

¹¹ USMAN, U., Perlindungan Hukum Penanaman Modal Terhadap Persaingan Usaha Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(1), 74–84. 2021

¹² SUTRIYONO, S.,). Peran Dan Fungsi Sosial Masjid Dalam Meningkatkan Kualitas Keagamaan Masyarakat Desa Palalangan. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(2), 125–141. 2021

¹³ Ahmad, A, M, dkk, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkatan Ekonomi Masyarakat" *Iqtishaduna: Junral Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah Vol. 3 No. 4 Juli 2022.*

dituangkan ke ranah bisnis, sehingga industri game online Mobile Legend dapat memberikan dampak positif pada pertumbuhan ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, Berangkat dari penelitian terdahulu dan fakta yang terjadi seperti penulis sebutkan, maka peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game *Mobile Legends* Terhadap Peningkatan Ekonomi Masyarakat”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan (*library research*), artinya bahan-bahan yang relevan digali semaksimal mungkin dari buku-buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung tema Penelitian ini. *Library research* menginterpretasikan data secara deskripsi analisis. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analisis. Tahapan dimulai dengan melakukan reduksi data dari sumber kepustakaan, kemudian mengorganisasi dan memaparkan data, melakukan verifikasi kemudian diakhiri dengan menyimpulkan data untuk menjawab rumusan masalah.¹⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Online *Mobile Legend*

Game merupakan salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui internet. Game online salah satu bentuk perkembangan teknologi di era globalisasi. Hampir semua orang bisa mengakses game online, hal ini dikarenakan cara mengaksesnya sangat mudah, hanya membutuhkan PC (*personal computer*) atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet, dan biasanya banyak pemain yang bermain dalam waktu bersamaan. Game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.¹⁵

Game online *Mobile Legends* saat ini menjadi top free game di *google play store*, tak heran jika pemainnya sangat banyak di Indonesia saat ini. Berdasarkan

¹⁴ Darmalaksana, W. Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. 2020)

¹⁵ Iwan, J. M., & Turmudzi, E. F. Game Mania. Jakarta: Gema Insani. Game Mania. *Jakarta: Gema Insani*. 2006

pernyataan operational Manager Moonton Indonesia, Dimas Wiratama S. Jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia kini mencapai 50 juta pemain. *Mobile Legends* saat ini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia dan Indonesia merupakan kontributor terbesar.

Game online *Mobile Legend Bang-Bang* (MLBB) diproduksi dan dikembangkan oleh Moonton. Moonton berdiri pada tahun 2014 yang didirikan oleh Justin Yuan dan mulai merilis game pertamanya yang bernama Magic Rush. Pada tahun 2016, Moonton merilis game terbarunya yang bernama *Mobile legends 5v5*. Seiring waktu mengalami peningkatan peminatnya pada tahun 2016, game ini menjadi viral dengan banyaknya peminat game MOBA diseluruh kalangan khususnya Asia dan menjadi game MOBA terbaik versi android sampai saat ini. Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan serta dapat dimainkan pada smartpone dengan spesifikasi standar (low end) sekalipun memudahkan fans mengakses realitas kreatif dalam dunia digital. Karakteristik MLBB yang kompetitif, mempertemukan pemain secara real time dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan MLBB game yang paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang sangat ringan yaitu sekitar 194 MB dan hanya memerlukan memori akses yang sangat rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi lain alasan mengapa MLBB begitu diminati.¹⁶

Game merupakan sebuah permainan yang berlandaskan teknologi elektronik, yang dirancang semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan jamannya agar playernya mendapat kepuasan batin.¹⁷ Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan.¹⁸ Bermain game adalah kegiatan yang banyak dilakukan di masyarakat, mulai dari remaja, dewasa maupun anak-anak. Bermain game adalah kegiatan yang sangat diminati oleh masyarakat. bermain merupakan bagian dari kemampuan fisik, emosional, pengetahuan dan juga bersosial, bermain merupakan kegiatan yang bagus sebagai sarana pembelajaran, dikarenakan dengan bermain playernya bisa melatih skill komunikasi, beradaptasi dengan lingkungan, di mana tujuan utama bermain adalah mendapat kesenangan

¹⁶ Handayani, R., Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-MUNZIR*, 11(1), 141–162, 2018.

¹⁷ Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1). 2018

¹⁸ Np, B. A., Saripudin, U., & Permana, I., Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa Menyewa Jasa pada Ranked Game Mobile Legends. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 1(1), 22–24. 2021

entah dalam permainan tersebut menang ataupun kalah.¹⁹ Bermain game bukan hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga meningkatkan kecerdasan, fantasi anak-anak dan keinginan untuk menang dalam permainan, dan juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan ekonomi masyarakat.

Pengaruh Game Online (MLBB) Terhadap Ekonomi

Dengan banyaknya pemain game *Mobile Legend* semakin meningkatkan ide-ide kreatif masyarakat dalam memanfaatkan fenomena ini untuk dituangkan ke ranah bisnis, sehingga industri game online *Mobile Legend* dapat memberikan dampak positif pada pertumbuhan ekonomi masyarakat.

John Howkins (2001) dalam subroto mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas, budaya, warisan budaya, dan lingkungan sebagai tumpuan masa depan.²⁰ Konsep ekonomi kreatif itu kemudian dikembangkan oleh seorang ekonom, Richard Florida (2001) Dalam bukunya *The Rise of Creative Class dan Cities and the Creative Class*, dia mengulas tentang industri kreatif dan kelas kreatif di masyarakat, menurut seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca atau seorang remaja di gang senggol yang sedang membuat musik hip-hop. Namun, perbedaannya adalah pada statusnya, karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut di bidang kreatif (dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas itu). Tempat-tempat dan kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru yang inovatif tercepat akan menjadi pemenang kompetisi di era ekonomi ini.²¹

Salah satu game online yang sedang *booming* saat ini (MLBB) termasuk salah satu ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengutamakan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan (*stock of knowledge*) dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonomi".²² Ekonomi kreatif merupakan wujud dari upaya mencari

¹⁹ Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I.,). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112–1119, 2021

²⁰ Subroto, H., & SE, M. M. (n.d.), *EKONOMI KREATIF DI MASA DEPAN: MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA LOKAL KABUPATEN JEPARA*.

²¹ Florida, R., *Cities and the creative class*. Routledge.

²² Abrori, M., PERAN BAITUL MAL WAT TAMWIL (BMT) UGT NUSANTARA DALAM MENINGKATKAN PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 98–111. 2024

pembangunan yang berkelanjutan melalui kreativitas. Berkelanjutan diartikan sebagai suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan.

Game Online *Mobile Legend* Dari Sudut Pandang Islam

Jika dilihat dari sudut pandang Islam game online (*mobile legends*) merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Qur'an maupun Al-Hadis. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, didalam Ushul Fiqh ada kaidah yang menyatakan :

الاصل في الأشياء الإباحة

"Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya".

Berkenaan dengan game online menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama game tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga dapat menggugurkan hukum asal dari game tersebut. Menurut Firdaus (2018) didalam artikelnya ada beberapa asas dalam sebuah permainan dalam Islam.²³ Diantaranya :

Pertama, Sebuah permainan harus halal secara syar'i seperti halnya kuis edukasi, olahraga, permainan angka, dan menyusun balok, dsb. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat game online semakin berfariatif macamnya, banyak game online saat ini yang menerapkan sistem jual beli koin didalamnya bahkan ada juga yang beraroma perjudian seperti halnya pada game poker dan sejenisnya yang didalamnya memperjual belikan koin agar dapat bermain, dan bagi yang kalah akan kehilangan koinnya. Islam sangat melarang segala sesuatu yang memiliki unsur perjudian didalamnya, dan segala permainan yang ada unsur taruhannya termasuk dalam kategori perjudian.²⁴

Kedua, Pemain tidak boleh melalaikan kewajiban, seperti ibadah, belajar, sekolah, bekerja, dll.

²³ Firdaus, J. (2018). PELAKSANAAN KEWAJIBAN ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ON-LINE DI JALAN SALAK RAYA KOTA BENGKULU DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM. *Qiyas: Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan*, 3(2), 206–218.

²⁴ Ma'u, D. H., Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2). 2016

Ketiga, Pemain tidak boleh membahayakan, sebanyak 83,5% dari 27 responden yang sering memainkan game online mengalami penurunan ketajaman penglihatan.²⁵

KESIMPULAN

Game online *Mobile Legend Bang-Bang* (MLBB) sebuah permainan yang bisa menghasilkan uang. Sumber penghasilan professional player game online *Mobile Legends*, yaitu: gaji dari tim, hadiah turnamen, endorsement, sponsor, dan live streaming video game. Hukum asal dari game online *Mobile Legends* ini juga boleh, selagi tidak ada illat (alasan dasar) keharaman yang menjadikan game online itu berubah menjadi alat malahi. Apa itu alat malahi ? Alat malahi juga sering disebut dengan istilah alat al-lahwi, yaitu alat yang ditujukan semata untuk bersendagurau sehingga melalalaikan penggunaanya dari berdzikir kepada Allah subhanahu wata'ala.

Akun game *Mobile Legends* ditukarkan sebagai username dan password yang akan dikirimkan ke pembeli setelah menyelesaikan transaksi pembayaran. Harga sangat bervariasi tergantung dari jumlah skin dan atribut pendukung lainnya yang terdapat dalam akun game *Mobile Legends* itu sendiri. Pembelian dan penjualan akun game online *Mobile Legends* terikat dengan ijab dan qabul, sehingga penjualannya tunduk pada Bai` As-Salam. Syarat jual beli sesuai syariat Islam. Namun jual beli akun game *Mobile Legends* secara online ini tidak digunakan untuk masyarakat secara luas melainkan hanya menguntungkan para gamers. Transaksi layanan joki rank *Mobile Legends*, adalah transaksi bisnis baru yang dilakukan oleh para pemain game *Mobile Legends* online profesional dengan menawarkan jasa atau meningkatkan peringkat akun game *Mobile Legends* untuk memudahkan pemain baru untuk naik level tanpa harus mengulang dari awal permainan. Layanan joki rank *Mobile Legends* adalah praktik imitasi dengan cara membujuk orang lain untuk melakukan pekerjaan yang bukan hasil kerja atau usaha sendiri.

²⁵ Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M., Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online: "Mobile Legends." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8 (2). 2018

DAFTAR RUJUKAN

Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online: "Mobile Legends." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8 (2).

Abrori, M. (2024). PERAN BAITUL MAL WAT TAMWIL (BMT) UGT NUSANTARA DALAM MENINGKATKAN PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 98–111.

Aprilianto, A. (2022). Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 1769–1783.

Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1).

Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.

Firdaus, J. (2018). PELAKSANAAN KEWAJIBAN ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ON-LINE DI JALAN SALAK RAYA KOTA BENGKULU DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM. *Qiyas: Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan*, 3(2), 206–218.

Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Routledge.

Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-MUNZIR*, 11(1), 141–162.

Harisah, H., & Arifkan, M. (2020). Konsep Islam Tentang Keadilan Dalam Muamalah. *Syar'ie: Jurnal Pemikiran Ekonomi Islam*, 3(2), 172–185.

Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22.

Iwan, J. M., & Turmudzi, E. F. (2006). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.

Manda, A. A., & Ilyas, M. (2022). TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS SEBAGAI PENINGKAT EKONOMI MASYARAKAT. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah*, 221–233.

Mardani, D. (2015). *Fiqh ekonomi syariah: Fiqh muamalah*. Prenada Media.

Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2).

Np, B. A., Saripudin, U., & Permana, I. (2021). Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa Menyewa Jasa pada Ranked Game Mobile Legends. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 1(1), 22–24.

Prawiradilaga, D. S. (2013). Mozaik teknologi Pendidikan: E-learning [Educational Technology]. *Jakarta: Kencana Prenada Media*.

Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2.

Rijal, A., Iswandi, I., & Fitri, A. A. (2023). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(04), 211–222.

Shihab, M. Q. (2013). Wawasan al-Qur'an: Kajian Tematik atas Berbagai Persoalan Umat. *Bandung: Mizan*.

Sofhian, S., & Suleman, S. N. A. (2017). Pengaruh Kualitas Produk dan Religiusitas Terhadap Keputusan Nasabah dalam Memilih Asuransi Syariah di PT. Prudential Life Anssurance Cabang Kota Gorontalo. *Li Falah: Jurnal Studi Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(1), 155–182.

Subroto, H., & SE, M. M. (n.d.). *EKONOMI KREATIF DI MASA DEPAN: MEMPERKUAT IDENTITAS BUDAYA LOKAL KABUPATEN JEPARA*.

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177–200.

SUTRIYONO, S. (2021). Peran Dan Fungsi Sosial Masjid Dalam Meningkatkan Kualitas Keagamaan Masyarakat Desa Palalangan. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(2), 125–141.

Thahir, R. Z. (2021). PELAYANAN PRIMA DAN KEPUASAN ANGGOTA TERHADAP KETERPILIHAN PRODUK BMT NU SUKOSARI TAHUN 2019. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(1), 30–45.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112–1119.

USMAN, U. (2021). Perlindungan Hukum Penanaman Modal Terhadap Persaingan Usaha Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN. *KASBANA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(1), 74–84.