

## DAFTAR PUSTAKA

### Al-Qur'an dan Hadist

Al-Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya, Tarj: Zaini Dahlan, Cet ke-25, Yogyakarta: UII Press, 2021.

Daud, Sunnan Abu, *Kitab Al-Aqdiyah*, Bab Ijtihad Al-Ra'i Fi Al-Qadha, Hadis Nomor: 3592.

### Buku

Al Arif, M. Nur Rianto dan Euis Amalia, *Teori Mikroekonomi: Suatu Perbandingan Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional*, Jakarta: Kencana, 2016.

Amir, *Ekonomi dan Keuangan Islam*, Jambi: Wida Publishing, 2021.

Ansofino, *Buku Ajar Ekonomi Pembangunan*, Padang: STKIP PGRI Sumbar Press, 2020.

Arena", *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Vol. 1, No. 2.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Febriansah, Rizky Eka dan Detak Prapanca, *Buku Ajar Mata Kuliah Ekonomi Pembangunan*, Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

Guspika, *Ekonomi Pembangunan*, Jakarta: BAPPENAS RI, 2019.

Hanifah, Nurdinah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*, Bandung: LIPI Press, 2014.

Hasan, Muhammad dan Muhammad Azis, *Pembangunan Ekonomi dan Pemberdayaan Masyarakat: Strategi Pembangunan Manusia dalam Perspektif Ekonomi Lokal*, Makassar: CV. Nur Lina, 2018.

Ibrahim, Azharsyah, *Pengantar Ekonomi Islam*, Jakarta: Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah - Bank Indonesia, 2021.

- Idri, *Hadis Ekonomi: Ekonomi dalam Perspektif Hadis Nabi*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Gaung Persada, 2019
- Kartika, Titing, *Literasi Pariwisata: dari Lokal Hingga Global*, Yogyakarta: DeePublish, 2022.
- Komarudin, Parman, *Pengantar Ekonomi Syariah (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*, Bandung: CV. Widina Media Utama, 2021.
- Masda, Yulian, *Puspadanta Gonzaga*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2022.
- Mulyani, Endang, *Ekonomi Pembangunan*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Murtiningsih, Siti, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*, Yogyakarta: UGM Press, 2021.
- Salihin, Agus, *Pengantar Lembaga Keuangan Syariah*, Bogor: Guepedia, 2021.
- Sant, Saparti, *Menjadi Pro Player Mobile Legends: Become a Mobile Legend Pro Player*, Jakarta: Serambi Buku, 2023.
- Santoso, Ivan Rahmat, *Ekonomi Islam*, Gorontalo: UNG Press, 2016.
- Sarwono, Aylawati, *Museum Rekor Dunia MURI*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2023.
- Setiawan, Antonius Fran, *Seri Game Development: Menjadi Game Designer*, Yogyakarta: Creative Thinking Indiebooks, 2023.
- Siyoto, Sandu, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015.
- Wibisono, Dermawan, *Riset Bisnis Panduan Bagi Praktisi dan Akademisi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003.

## Hasil Penelitian

- Abdullah, Mohd Yusra dkk, "E-Sukan (Sukan Elektronik) Menurut Perspektif Islam", *International Research Journal of Shariah, Muamalat and Islam (IRJSMI)*, Vol. 4, No. 10, 2022.
- Ahdiyat, Moh. Adli dan Irwansyah, "Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia", *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 7, No. 2, 2018.
- Amrullah, Nasrun Amir, "Kebijakan China dalam Industri Game Esport Sebagai Instrumen Soft Power dalam Meningkatkan Perekonomian China di Era Pandemic", *e-Skripsi*, Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa, 2022.
- Asmuni, "Konsep Pembangunan Ekonomi Islam", *Al-Mawarid* Edisi X, 2003.
- Aziz, Muhammad Ivan Miftahul dan Tia Rahmania, "Perkembangan Esport dari Perspektif Pelaku Esport (Event Organizer dan Team Esport) di Kabupaten Pandeglang", *Jurnal Pendidikan Mutiara*, Vol. 6, No. 2, 2021.
- Frisdiantara, Christea dan Imam Mukhklis, *Ekonomi Pembangunan: Sebuah Kajian Teoretis dan Empiris*, Malang: Lembaga Penerbitan Universitas Kanjuruhan, 2016.
- Khairiyah, Nanda, "Analisis Penggunaan Vidio Game Online Sebagai Media Dakwah". *An-Nufus: Jurnal Kajian Islam tasawuf dan Psikoterapi*. Vol. 1 No. 2 Januari 2020.
- Khudzaifah dkk, "Analisis Esport Sebagai Cabang Olahraga Baru", *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, Vol. 4, No. 1, 2022.
- Kurniawan, Faidillah, "Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15, No. 2, 2019.
- Lubis, Fadhillah Adetia, "Pemberian hadiah pada turnamen game mobile legends perspektif Yusuf Qardhawi: Studi di Komunitas *esport* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang". *E-Skripsi*, Program Studi

Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.

Lukasik, John, "Esport Enthusiasts and Gamers: Motivations, Behaviors, and Attitudes Towards Gambling", *Dissertation or Thesis Publishing*, University of Nevada, Las Vegas ProQuest, 2017.

Lathifah, Auliya dan Shofiyullah Muzammil, "Analisis Fatwa Haram PUBG Mobile Oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh", *YUDISIA: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam*, Vol. 14, No. 1, Juni 2023.

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

Mansur, Tolchah, Khairulyadi dan Siti Ikramatoun, "Game Online dan Fatwa Haram (Respon Komunitas PUBG Mobile di Banda Aceh)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 06, No. 03, September 2021.

Persada, Yudha Bela dan Ranu Baskora Aji P, "Kajian Referensi Esport dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)", *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, Vol. 1, No. 2, 2020.

Prasetya, Muhammad Reza Aziz dan Habibi Hadi Wijaya, "Esport Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi dan Regulasi di Indonesia", *JOSEPHA*, Vol 2, No 2 2021.

Rachman, Junita Budi, "Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda", *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 01, 2020.

Saputra, Trian, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif dalam Perspektif Ekonomi Islam*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019.

Turnip, Birma Roberto dan Alexandra Hukum, "Pengaruh Perkembangan Industri Esport Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia",

*CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, Vol. 3, No. 2, Mei 2023.

Yuliawan, Dhedy dan Ruruh Andayani Bekti, "Legitimasi Esports dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review", *Jurnal Literasi Olahraga*, Vol. 2, No. 2, 2021.

### **Undang-Undang/Peraturan**

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang *Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam*.

Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang *Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia*.

### **Website**

Dunia Games, *5 Tim Esport Indonesia dengan Pendapatan Terbesar*, , diakses pada tanggal 11 November 2023, pukul 10.15 WIB, <https://duniagames.co.id/discover/article/tim-esport-indonesia-pendapatan-terbesar-2023>

Gllang Laksono, *5 Turnamen Esport Inonesia Paling Ramai Sepanjang 2022!*, diakses pada tanggal 10 November 2023, pukul 19.55 WIB, <https://kincir.com/game/mobile-game/inilah-5-turnamen-esport-lokal-paling-ramai-sepanjang-2022-5tzyfpmexhads/>

Influencer Marketinghub, *The Incredible Growth of esport (esport Statistics)*, diakses pada tanggal, 21 Oktober 2023, pukul 19.35 WIB, <https://influencermarketinghub.com/esport-stats/>

Kemenkraf, *Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia*, diakses pada tanggal 11 November 2023, pukul 08.32 WIB, <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langgan-juara-dunia>

Kominfo, *Piala Presiden Esport 2023 Bukti Perkembangan Pesat Ekraf di Era Digital*, diakses pada tanggal 12 November 2023, pukul 13.25 WIB, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/52448/piala->

presiden-esport-2023-bukti-perkembangan-pesat-ekraf-di-era-digital/0/berita

One Sports, *Apa sajakah sumber pendapatan dan pengeluaran tim Esport?*, diakses pada tanggal 15 November 2023, pukul 21.18 WIB, <https://www.oneesport.id/seputar-game/apa-sajakah-sumber-pendapatan-dan-pengeluaran-tim-esport/>