المراجع

السعدي, عبد الرحمن بن ناصر. *تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان*. Edited by عبد الرحمن بن معلا ،اللويحق. الرياض: مكتبة دار السلام للنشر والتوزيع, 2002.

Abou-Shouk, Mohamed, and Mohammad Soliman. "The Impact of Gamification Adoption Intention on Brand Awareness and Loyalty in Tourism: The Mediating Effect of Customer Engagement." *Journal of Destination Marketing & Management* 20 (2021): 100559.

Admin. "Hukum Game Online." *Fatwa Tarjih*. Last modified 2023. Accessed October 29, 2023. https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/.

Adrian, Yosef, Rachel Caroline Lesmana, and Sudimanto. "Analisis Performa Pada Video Graphic Array (VGA) Nvidia GTX 950M DDR3 Dan Nvidia GTX 950M GDDR5." *Media Informatika* 20, no. 2 (2021): 91–96.

Afandi, Yazid. *Fiqh Muamalah Dan Implementasinya Dalam Lembaga Keuangan Syariah*. 3rd ed. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009.

Akbar, Hairil. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* 1, no. 2 (2020): 42–47.

Alwasi'u, J. "EKSPLOITASI WANITA DALAM IKLAN TV DITINJAU DARI HUKUM ISLAM (Studi Deskriptif Kualitatif Iklan Ponds Versi 7 Days to Love Dan Iklan Citra White Lotion)." 2010 ,جامعة محمدية سوراكارتا.

Andrade, A. "Game Engines: A Survey." *EAI Endorsed Transactions on Game-Based Learning* 2, no. 6 (2015): 150615.

Astuti, S I. "Kekerasan Kriminalitas Di Televisi" (2004). http://repository.unisba.ac.id/bitstream/handle/123456789/14154/fulltext_astuti_pr_07_02_2004.PDF?sequence=1&isAllowed=y.

Atmoko, Andreas Dwi, Zainal Munir, and Gilang Ramadhan. “Pengaruh Menonton Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak Prasekolah.” *Jurnal Keperawatan Profesional* 7, no. 1 (2019).

Baskara, Surya, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, and Universitas Muhammadiyah Kendari. “PENERAPAN ARSITEKTUR MORPHOSIS PADA GAME CENTER DI KOTA KENDARI.” *Jurnal Proyeksi* 1, no. 1 (2021): 31–40.

De Canio, Francesca, Maria Fuentes-Blasco, and Elisa Martinelli. “Engaging Shoppers through Mobile Apps: The Role of Gamification.” *International Journal of Retail & Distribution Management* 49, no. 7 (2021): 919–940.

Fahroni, Muhammad, Imron Rosyadi, Rania Mahmoud Elsakhawy, and Ali Rabbani. “24 ”التنمية والتطوير الأموال في منظوم الإسلام, no. 2 (2023): 226–243.

Fauziah, Eka Rusnani. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja.” *Ejournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 3 (2013): 1–16.

Febriani, Nita, Kemas Imron Rosadi, and Jaya Jaya. “DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 11 KECAMATAN RIMBO ULU KABUPATEN TEBO PROVINSI JAMBI.” UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.

Firmansyah, Fiqri. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Midanutta’lim Kab Jombang.” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM, 2023.

Firmansyah, Yudi Auliya. “Apa Itu Genre Racing Game.” *Esportsnesia*. Last modified 2021. Accessed October 21, 2023. https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-genre-racing-game/.

Haryanti, Dwi Yunita, Osera Maylanda Sundari, Ridho Firdayasano Madani, and Ridho Firdayasano Madani. “Peningkatan Kualitas Hidup Melalui Physical and Spiritual Treatment Pada Pasien Dengan Epilepsi : Studi Kasus.” *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine* 1, no. 1 (2022): 77–86.

Hisbiyah, H. “Kontroversi Hadis Musik Study Komparatif Pemikiran Yusuf Qardhawi Dan Nashiruddin Al-Albani” (2019). http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/2194.

Ilqani, Muhammad Reza. “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Di Forum Mobile Legends Ponorogo.” IAIN Ponorogo, 2019.

Journal, Arab, and Scientific Publishing. “ العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت” (2020).

Khadijah, Siti. “TINDAK PIDANA PORNOGRAFI DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM ISLAM.” *Jurnal Mitra Manajemen* 5, no. 11 (2021): 1558–1572. http://e-jurnalmitramanajemen.com/index.php/jmm/article/view/125/69.

Kurtubi, Muhammad. “Child Playing Online Game in the Sadd Al-Zari’ah’s Perspective.” *Nusantara: Journal of Law Studies* xx, no. xx (2022): 133–146.

Lara-Cabrera, Raul, Carlos Cotta, and Antonio J. Fernandez-Leiva. “A Review of Computational Intelligence in RTS Games.” *Proceedings of the 2013 IEEE Symposium on Foundations of Computational Intelligence, FOCI 2013 - 2013 IEEE Symposium Series on Computational Intelligence, SSCI 2013*, no. September 2014 (2013): 114–121.

Marbun, dr. Pitoyo. “Benarkah Kecanduan Video Game Bisa Sebabkan Kejang Pada Anak?” *Good Doctor*. Last modified 2021. https://www.gooddoctor.co.id/parenting/kesehatan-anak/benarkah-kecanduan-video-game-bisa-sebabkan-kejang-pada-anak/.

Mattke, Jens, and Christian Maier. “Gamification: Explaining Brand Loyalty in Mobile Applications.” *AIS Transactions on Human-Computer Interaction* 13, no. 1 (2021): 62–81.

Muttaqin, Muhammad Azhar, Imron Rosyadi, and Isman. “ العلاقة بين الفقه و الأخلاق و أثرها في الأعمال التجارية” 6, no. 4 (2023): 273–285.

Nugraha, Wildan Hernanda Agung, and Irmantara Subagio. “MINAT MASYARAKAT TERHADAP ESPORTS SEBAGAI OLAHRAGA

PRESTASI DI JAWA TIMUR.” *Jurnal Prestasi Olahraga* 4, no. 12 (2021): 44–52.

Nugroho, AY. “Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan Dan Persepsi Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan (Studi Pada Pelanggan Members Game Center Skyland Kota Semarang).” UNIVERSITAS DIPONEGORO, 2018.

Nur Alif, Muhammad, Hayatun Nuffus, Yulia Fitri Wulandari, Muhammad Zaki Adrian, and Universitas Lambung Mangkurat. “Pandangan Islam Terhadap Musik.” *Journal Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 157–166. https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/index.

Nur Halisah, Linda. “HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR.” INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN INSAN CENDEKIA MEDIKA, 2022.

Pauzi, Muhamad Riski. “KEPUTUSAN PEMBELIAN MELALUI VARIABEL INTERVENING MINAT BELI VOUCHER GAME VALORANT (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya)” 2, no. September (2023): 2453–2481.

Rinaldo, Rinaldo. “Eksklusivisme Al-Quran: Reinterpretasi Konsep Menundukkan Pandangan Bagi Laki-Laki Mukmin Perspektif Betrand Russell.” *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2022): 4478–4487.

Rosyadi, Imron, and Muhammad Muinudinillah Basri. *Usul Fikih Hukum Ekonomi Syariah*. Muhammadiyah University Press, 2020.

Setiawan, Fajar, and Hadi Zakaria. “Rancang Bangun Sistem Pembelian Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Teknologi Mern Stack Dengan Model Waterfall (Studi Kasus : Good Gaming Store).” *OKTAL Jurnal ilmu komputer dan sains* 1, no. 05 (2022): 506–513. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/190.

Shibayr, Mohammad. 2007 ,دار النفائس: الأردن. الطبعة الث. *القواعد الكلية والضوابط الفقهية*.

Sunnatullah. “Metode Saddudz Dzari’ah Dan Klasifikasi Hukumnya.” *Nuonline*.

Last modified 2021. Accessed November 13, 2023. https://islam.nu.or.id/syariah/ushul-fiqih-metode-saddudz-dzari-ah-dan-klasifikasi-hukumnya-LCjrT.

Young, Kimberly, Molly Pistner, James O'mara, and Jennifer Buchanan. "Cyber Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium." *Cyberpsychology & behavior* 2, no. 5 (1999): 475–479.

Young, Kimberly S, and Cristiano Nabuco De Abreu. "Kecanduan Internet: Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (2017).

Yusoff, Amir Fazlim Jusoh, and Iffah Abd Razak. "Sharia Issues on Loot Boxes in Online Games and Esport." *Samarah* 7, no. 1 (2023): 341–356.

Zaidan, Abdul Karim. *Al-Wajiz Fi Syarhil Qawaid Al-Fiqhiyyah Fi Syariah Al-Islamiyyah*, 2001.

الباحسين, د.يعقوب بن عبد الوهاب. *المفصل في القواعد الفقهية*. الطبعة الث. الرياض: دار التدمرية, 2011.

البرنو, محمد صدقي بن أحمد. *الوجيز في إيضاح قواعد الفقه الكلية*. بيروت: مؤسسة الرسالة, 1996.

الحنفي, الحموي،أحمد بن محمد. *غمز عيون البصائر*. الطبعة الأ. بيروت، لبنان: دار الكتب العلمية, 1985.

الدوسري, مسلم محمد. *الممتع في القواعد الفقهية*. الأولى. الرياض: دار زدني, 2008.

الطلافحة, د. محمد محمود. "معالم الرحمة في المعاملات المالية" (2012).

العربية, مجمع اللغة. *المعجم الوسيط*. الطبعة الر. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية, 2003.

الغفار, محمد حسن عبد. *القواعد الفقهية بين الأصالة والتوجيه*, 2020.

القرضاوي, يوسف. *فقه اللهو والترويح*. القاهرة: مكتبة وهبة, n.d.

الله, الرحيلي،سليمان بن سليم. *القواعد الفقهية المتعلقة بالبيوع*. الطبعة الأ. دار الميراث النبوي, 2015.

النبي, أ.د/ سامية "محمد صابر" محمد عبد. "اضطراب الألعاب عبر الإنترنت." *المجمة التربوية* عدد يوليو- (2021): 1–9.

زيد أحمد. "مفهوم الملكية من منظور الشريعة الإسلامية والقانون المدني." *مجلة الدراسات العامة* (n.d.): 124.

زين الدين ابن نجيم الحنفي. *البحر الرائق شرح كنز الدقائق*. Edited by 1 زكريا عميرات. 1st ed. دار الكتب العلمية, 1997.

ريهـــان جمـــال. "تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال and شعـــلان, والمراهقين." *المجلة المصرية لبحوث الأعلام* 2023, no. 82 (2023): 1377–1430.

عبد القادر شيبة الحمد. *فقه الإسلام «شرح بلوغ المرام من جمع أدلة الأحكام»*. الأولى. المدينة المنورة: مطابع الرشيد, n.d.

عثمان, داليا. "الإعلام التنموى إشكالية العصر الحديث." *المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال* 2016, no. 12 (2016): 66–75.

غونادي, أبي مسلم نوروان دارموان بن. *مذكرة في القواعد الخمس الكبرى*. الأولى. مصر: دار اللؤلؤة, 2022.

محمد محمد يسن. "تأثير التعامل مع برامج الألعاب الإلكترونية and مجاهد, سيدة, عبد الحميد, طلعت على سلوك الشراء لدى العملاء." *مجلة البحوث الإدارية* (2023).

محمد بن إسماعيل. *صحيح البخاري*. دمشق-بيروت: دار ابن كثير, 2002.

محمد بن صالح بن محمد العثيمين. "لقاء الباب المفتوح," n.d.

نيل الرحمي. "النمو والاستفادة من الثروة." *مجلة المصارف* 3, no. 1 (January 2015): 103.

"15 Game Online Fasilitasi Perjudian Telah Diblokir." *Republika*. Last modified 2022. Accessed October 29, 2023. https://www.republika.id/posts/30520/15-game-online-fasilitasi-perjudian-telah-diblokir.