

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPTEK mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan berkembangnya zaman. Di era modern ini perkembangan teknologi bisa dibuktikan dengan adanya alat-alat modern yang dibuat untuk membantu dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya adalah handphone, laptop, alat elektronik rumah tangga dan lain sebagainya. Dengan kecanggihannya tersebut, maka manusia menjadi terbantu dan dapat memenuhi segala kebutuhan dalam berbagai bidang.²

Selain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, internet juga mengalami perkembangan yang pesat. Hal tersebut bisa dilihat dari makin banyaknya pengguna internet di dunia, bahkan mungkin saja hampir seluruh dunia sudah menggunakan media internet. Tanpa kita sadari, perkembangan internet membawa hal baru dalam kehidupan. Salah satu dampak dari perkembangan internet adalah munculnya berbagai aplikasi penunjang kehidupan manusia. Mulai dari aplikasi untuk membantu aktivitas akademik seperti Google Meet, Zoom Meeting, Microsoft Teams, aplikasi untuk

² Negeri Sejiran Setason, "Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak," <https://bangkabarakab.go.id>, diakses pada November 14, 2024, <https://www.bangkabararakab.go.id/detail/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi-dan-informasi-terhadap-karakter-anak>.

menonton film seperti Netflix, WeTv, iQIYI, bahkan aplikasi *game online* seperti PUBG, Free Fire, MLBB dan lain sebagainya.³

Dulu bermain game terbatas pada permainan tradisional saja seperti bermain kelereng atau petak umpet bersama teman-teman. Namun sekarang, dengan perkembangan zaman, bermain *game* telah menjadi *online* melalui perangkat seperti handphone, laptop, dan komputer yang terhubung dengan internet. Jenis permainan ini dikenal sebagai *game online*, di mana pemain harus terhubung ke internet dan dapat berinteraksi dengan pemain lain secara daring. Contoh populer dari *game online* ini adalah Mobile Legends: Bang Bang yang sangat diminati oleh masyarakat.

Mobile Legends: Bang Bang adalah *game* ber-genre *multiplayer online battle arena* (MOBA), diluncurkan oleh Moonton pada tahun 2016. Permainan ini telah mendapatkan popularitas global terutama di Asia Tenggara, total unduhan mencapai 1 miliar dan sebanyak 100 juta pemain bulanan. MLBB dapat di-*instal* melalui App Store dan Play Store, dengan ukuran permainan berkisar antara 5 hingga 7 GB. Popularitasnya yang besar telah mendorong penyelenggaraan turnamen besar seperti M1, M2, MPL, MPLI, dan lainnya di tingkat internasional. Bahkan pada SEA GAMES 2019, permainan ini dijadikan salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan.⁴

³ Detya Wiriany, Anggi Yanuar Idris, and Juan Ferdiansyah, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Pada Masyarakat Indonesia," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian* (2019): 24.

⁴ Wikipedia, "Mobile Legends: Bang Bang," *Wikipedia*, 2024, diakses pada November 8, 2024, https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.

MLBB merupakan sebuah *game* yang dimainkan secara tim, di mana setiap tim terdiri dari 5 orang yang berhadapan dengan tim lawan yang juga terdiri dari 5 orang. Permainan ini memiliki 3 jalur (*line*) yang dilindungi oleh menara (*turret*), dengan tujuan yang sama yaitu menghancurkan menara (*turret*) utama musuh dengan menggunakan *hero* yang dipilih. Setiap jalur (*line*) memiliki *minions* yang membantu pemain dalam menghancurkan menara musuh.⁵

Mobile Legends: Bang Bang memiliki beragam *hero* yang sesuai dengan *role*-nya masing masing. Dalam MLBB *role* terbagai menjadi 6, yaitu *Tank*, *Fighter*, *Support*, *Mage*, *Marksman*, dan *Assassin*. Per November 2024 total sudah ada 127 *hero* yang dapat dimainkan dan jumlah tersebut nantinya akan terus bertambah. Selain *hero* dalam MLBB juga terdapat *skin* (baju untuk *hero*) yang bermanfaat untuk mempercantik dan menambah kekuatan bagi *hero*.

Di dalam MLBB terdapat fitur yang tersedia secara gratis dan berbayar menggunakan *diamond*. *Diamond* dalam MLBB adalah sebuah item yang digunakan sebagai pembayaran dalam *game*. Agar bisa mendapatkan *diamond*, para pemain harus membeli menggunakan uang asli. *Diamond* tersebut dapat digunakan untuk melakukan pembelian di dalam *game*, seperti membeli *hero*, memperoleh *skin hero*, memperoleh *item eksklusif*, dan mengikuti *lucky spin*.

⁵ *Ibid.*

Terdapat dua cara yang dapat digunakan untuk membeli *diamond* MLBB, yaitu *top-up in game* dan *top-up out game*. *Top-up in game* adalah cara pembelian yang dapat dilakukan *player* secara langsung melalui *game*. Pembayaran *diamond* tersedia berbagai jenis yaitu bisa melalui pulsa (Telkomsel, Indosat, Tri, XL, Smartfren), QRIS, GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, Alfamart, Indomaret, Bank Transfer dan pembayaran lainnya. Sedangkan *top-up out game* adalah cara pembelian *diamond* melalui toko-toko yang sudah menyediakan jasa *top-up*.⁶

Moonton selaku pengembang Mobile Legends: Bang Bang, telah menetapkan aturan terkait penjualan *diamond*. Menurut ketentuan ini, setiap pemain yang ingin melakukan pembelian *diamond* harus menggunakan *platform* yang telah resmi disetujui oleh Moonton, seperti Codashop, UniPin, dan *platform* resmi lainnya. Apabila pembelian dilakukan di luar *platform* yang diizinkan oleh Moonton, maka konsekuensinya adalah *Diamond Minus*, *Hero* terkena *locked*, *diamond* tidak akan ditambahkan ke akun, dan *Temporary Banned* (Permanen Ban).⁷

Ijo Cell adalah toko penjual *diamond* Mobile Legends Bang Bang yang berlokasi di Desa Plaosan Kecamatan Wates. Pemilik Ijo Cell mengaku bahwa untuk menjual *diamond* dia mendaftarkan diri menjadi *reseller* melalui agen. *Diamond* yang dijualnya diperoleh dari aplikasi yang diberikan oleh agen

⁶ Intan, "7 Cara Top Up *Diamond* Mobile Legends via *E-Wallet* Dan *e-Commerce* - Varia Katadata.Co.Id," diakses pada November 14, 2024, <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/644a4db029545/7-cara-top-up-diamond-mobile-legends-via-e-wallet-dan-e-commerce>.

⁷ Grahanusa Mediatama, "Top Up *Diamond* Mobile Legends Bisa Lewat Mana Saja? Ini Daftar Penyedia Top Up MLBB," PT. Kontan Grahanusa Mediatama, diakses pada November 14, 2024, <https://lifestyle.kontan.co.id/news/top-up-diamond-mobile-legends-bisa-lewat-mana-saja-ini-daftar-penyedia-top-up-mlbb>.

tersebut bernama Mandiri Pulsa. *Diamond* MLBB yang dijual oleh Ijo Cell mulai dari 12 *diamond* seharga Rp6.000,00 sampai dengan 370 *diamond* seharga Rp104.000,00. Rata-rata pembeli *diamond* MLBB di Ijo Cell adalah 50% anak SD dan 50% anak SMP. Jumlah pembeli *diamond* sekitar 2 sampai 4 per minggu. Dalam satu minggu para pembeli akan membeli *diamond* setidaknya satu kali dan jumlah pembelian akan meningkat ketika hari raya tiba.

Mella Cell adalah toko yang menjual *diamond* Mobile Legends Bang Bang secara *offline* di Desa Plaosan Kecamatan Wates. Pemilik Mella Cell menuturkan bahwa *diamond* yang diperolehnya berasal aplikasi yang diberikan oleh seorang agen yang bernama aplikasi M-Kios. *Diamond* MLBB yang dijual oleh Mella Cell mulai dari 5 *diamond* seharga Rp3.500,00 sampai dengan 4830 *diamond* seharga Rp1.536.000,00. Rata-rata pembeli *diamond* MLBB di Mella Cell adalah 50% anak SD dan 50% anak SMP. Jumlah pembeli *diamond* sekitar 2 sampai 4 per minggu.

TC adalah salah satu toko yang menyediakan jasa *top-up diamond* Mobile Legends: Bang Bang. *Diamond* yang dijual beragam, mulai dari 5 *diamond* seharga Rp3.000,00 sampai dengan 1.412 *diamond* seharga Rp370.000,00. Pemilik TC mengatakan bahwa *diamond* yang dijualnya itu diperoleh dari aplikasi milik temannya, dimana aplikasi tersebut tidak ada di PlayStore maupun AppStore. Rata-rata pembeli *diamond* MLBB di TC adalah 50% anak SD dan 50% anak SMP. Jumlah pembeli *diamond* sekitar 2 sampai 5 orang perminggu.

Berdasarkan pemaparan diatas pembelian diamond Mobile Legends Bang Bang di toko *offline* seringkali dilakukan oleh anak dibawah umur. Seperti yang diketahui bahwa Islam melarang jelas mengenai jual beli bagi anak-anak yang belum *baligh* atau dewasa. Pasal 1320 KUHPerdara menyebutkan bahwa syarat sah perjanjian yaitu sepakat, cakap, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal. Menurut Pasal 330 KUHPerdara, “Orang yang belum dewasa dan belum kawin sebelumnya tidak dianggap cakap untuk membuat perjanjian, termasuk jual beli”. Maka dari itu jual beli yang diperbuat oleh anak dibawah umur dianggap tidak sah dan dapat dibatalkan secara hukum.

Diamond Mobile Legends: Bang Bang adalah mata uang virtual yang digunakan untuk melakukan pembelian dalam *game*. Penggunaan dari *diamond* sebagai benda virtual hanya dapat dirasakan dalam *game* saja dan tidak dapat digunakan secara nyata. Perlu diketahui bahwa benda virtual adalah benda yang tidak memiliki wujud dan tidak dapat dirasakan oleh panca indra. Bagi para pengguna internet benda virtual dianggap memiliki fungsi dan kegunaan layaknya benda dunia nyata, tetapi pada dasarnya fungsi dan kegunaan tersebut hanya berlaku dalam dunia maya saja. Maka dari itu, penting sekali untuk mengkaji apakah *diamond* termasuk dalam benda yang diperbolehkan untuk dijadikan objek jual beli.

Penjual *diamond* mengungkapkan bahwa seringkali ada orang tua dari pembeli datang marah-marah, karena anaknya melakukan pembelian *diamond* dengan nominal yang besar dan pembelian tersebut dilakukan tidak hanya sekali. Akibatnya penjual memerintah kepada pembeli, apabila akan membeli

diamond sebaiknya menyuruh temannya. Hal tersebut dilakukan agar pihak penjual tidak dimarahi oleh orang tua anak tersebut. Sikap dari penjual termasuk dalam rekayasa jual beli. Dalam Islam sendiri melarang adanya tindakan rekayasa jual beli yang merugikan salah satu pihak.

Dalam *game* MLBB *diamond* tidak hanya digunakan untuk membeli *skin*, *hero*, emot, item eksklusif, tetapi juga digunakan untuk mengikuti sebuah *event* yang memiliki sistem *gacha*. *Gacha* merupakan sebuah sistem undian dalam *game* MLBB yang digunakan untuk memperoleh sebuah hadiah langka atau utama. Dalam Mobile Legends: Bang Bang terdapat *gacha* yang dapat dimainkan secara gratis dan berbayar menggunakan *diamond*. *Diamond* yang digunakan dalam *gacha* jumlahnya beragam, mulai dari 10 hingga 50 *diamond*. Item yang akan diperoleh oleh pemain bersifat acak, sehingga pemain tidak tahu apa yang akan didapatkan sebelum melakukan pembelian. Sistem *gacha* dalam Islam dianggap sebagai judi atau *maisir* dan mengandung unsur *gharar*. Di Indonesia judi dilarang dan dianggap illegal, selain itu Islam juga melarang adanya transaksi yang mengandung unsur *gharar*.

Dalam hukum Islam dan hukum Positif terdapat persamaan dan perbedaan mengenai hukum dari subjek dan objek jual beli. Seperti bahwa syarat sah untuk melakukan jual beli dalam hukum Islam maupun hukum positif adalah harus sudah dewasa atau *baligh*. Kemudian juga mengenai hukum terhadap *gacha* yang menyatakan bahwa *gacha* dalam hukum Islam mengandung *maisir* dan *gharar*, serta dalam hukum Positif juga dijelaskan bahwa *gacha* mengandung unsur perjudian. Namun juga terdapat perbedaan mengenai hukum dari subjek dan objek jual beli dalam hukum Islam dan

hukum Positif. Contohnya yaitu dalam hal batas kedewasaan seseorang, dimana dalam hukum Islam menyatakan usia 15 tahun, sedangkan menurut hukum Positif yaitu berusia 18 tahun atau 21 tahun. Maka dari itu, sangat diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai komparasi antara tinjauan hukum Islam dan hukum Positif mengenai jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan oleh penulis, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membahas lebih lanjut mengenai hal tersebut dengan mengangkat judul “JUAL BELI *DIAMOND* MOBILE LEGENDS: BANG BANG STUDI KOMPARATIF ANTARA HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF DI KECAMATAN WATES KABUPATEN KEDIRI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan bahwa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum Positif mengenai praktik jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates?
3. Bagaimana komparasi antara hukum Islam dan hukum Positif mengenai praktik jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui mekanisme jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates.
2. Mengetahui tinjauan hukum Islam dan hukum Positif mengenai praktik jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates.
3. Mengetahui komparasi antara hukum Islam dan hukum Positif mengenai praktik jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang di Kecamatan Wates.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat khususnya seputar hukum terutama terkait komparasi antara tinjauan hukum Islam dan hukum positif pada praktik jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi dan materi terhadap penelitian mendatang.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan, dan informasi terkait komparasi antara tinjauan hukum Islam dan hukum Positif jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.

b. Bagi Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kepustakaan dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada lembaga pendidikan khususnya Fakultas Syariah, serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian hukum mendatang.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan wawasan kepada masyarakat dan dijadikan sebagai sumber informasi mengenai hukum jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang yang seringkali terjadi di lingkungan masyarakat, serta komparasi antara tinjauan hukum Islam dan hukum Positif jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.

E. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang ditulis oleh saudara Faris Mirza (1402036140) dari Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo pada tahun 2020 dengan judul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli *Diamond* pada *Game Online* Mobile Legend Bang Bang”. Pada skripsi ini dijelaskan mengenai tinjauan hukum ekonomi syariah mengenai jual beli *diamond game online* Mobile Legend Bang Bang. Dalam penelitiannya dipaparkan mengenai jual beli *diamond* MLBB telah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah. Namun dalam hal syarat sah masih memiliki kekurangan, yakni mengenai syarat barang. Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian oleh saudara Faris Mirza. Penelitian ini

berfokus pada komparasi antara hukum Islam dan hukum positif terhadap praktik jual beli *diamond* MLBB, sedangkan penelitian oleh saudara Faris Mirza adalah mengenai jual beli *diamond* MLBB diperoleh melalui *live streaming*. Penelitian penulis termasuk dalam penelitian empiris, sedangkan penelitian oleh saudara Faris Mirza termasuk dalam penelitian normative-empiris. Selanjutnya penelitian ini sama-sama meneliti terkait hukum jual beli *diamond* Mobile Legend Bang Bang.⁸

2. Skripsi yang ditulis oleh saudara Moh. Irfan Syarifudin (151.111.042) dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta pada tahun 2020 dengan judul “Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli *Diamond Game Online* Mobile Legends melalui Aplikasi Shopee”. Pada skripsi ini dipaparkan bahwa menurut hukum Islam jual beli *diamond* dalam *game* Mobile Legends melalui aplikasi Shopee akan sah jika memenuhi syarat dan rukun yang ditetapkan untuk jual beli *online*. Dalam hal ini, baik penjual maupun pembeli harus sudah *baligh* atau memiliki izin wali. Namun dalam transaksi yang dilakukan melalui aplikasi Shopee, tidak ada transparansi yang jelas tentang usia pembeli, seperti kartu identitas yang menunjukkan usia mereka. Terdapat perbedaan yang mencolok nantinya dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian milik saudara Moh. Irfan Syarifudin. Penelitian yang dilakukan saudara Moh. Irfan Syarifudin berfokus pada transparansi dalam jual beli *online* melalui aplikasi Shopee seperti usia dari pembeli yang mana kemungkinan besar dilakukan oleh anak dibawah umur. Kemudian mengenai lamanya

⁸ Faris Mirza, “Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli *Diamond* pada *Game Online* Mobile Legend Bang Bang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020).

pengiriman barang atau objek yang diperjualbelikan oleh pihak Shopee dimana membuat pembeli merasa dirugikan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada hukum jual beli *diamond* yang dilakukan oleh anak dibawah umur atau belum *baligh* dan mengenai komparasi antara hukum Islam dan hukum Positif mengenai hukum jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang. Dalam penelitian ini dengan milik penulis memiliki persamaan yaitu penerapan hukum mengenai jual beli *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.⁹

3. Skripsi yang ditulis oleh saudara Muhammad Abdul Aziz (18131110020) dari Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Blokagung Banyuwangi pada tahun 2022 dengan judul “Tinjauan *Maqashid Syariah* pada Jual Beli *Diamond Game Online* Mobile Legends Studi Kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi”. Pada penelitian ini dipaparkan bahwa dalam sudut pandang *maqashid syariah*, transaksi jual beli *diamond* dalam *game online* Mobile Legend termasuk dalam kebutuhan *tahsiniyyah* (tersier) atau kebutuhan yang tidak akan menimbulkan suatu dampak buruk dan tidak mengancam keselamatan hidup baik dunia maupun akhirat. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dari sudut pandang atau tinjauan penelitian. Penelitian ini menggunakan tinjauan *maqashid syariah*, sedangkan milik peneliti menggunakan tinjauan hukum Islam dan hukum positif. Kemudian

⁹ Moh Irfan Syarifudin, “Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli *Diamond Game Online* Mobile Legends melalui Aplikasi Shopee” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020).

kedua penelitian ini memiliki persamaan yaitu penerapan hukum mengenai jual beli *diamond game* Mobile Legends: Bang Bang.¹⁰

4. Skripsi yang ditulis oleh saudara Dimas Adi Putra (18.08.0.0246) dari Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Transaksi *Top Up Diamond* Mobile Legend dalam Perspektif Kitab *Al-Fiqh Al-Islami*”. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa *top-up diamond* merupakan transaksi yang rukun dan syaratnya termasuk dalam rukun dan syarat transaksi secara *online* atau secara langsung. Kemudian transaksi *top-up diamond* MLBB akan sah jika tidak dilakukan oleh anak kecil yang belum memperoleh izin dari orang tua dan *game* Mobile Legend tidak digunakan untuk judi yang mengakibatkan hukumnya haram. Penelitian yang dilakukan saudara Dimas Adi Putra memiliki perbedaan dengan penelitian penulis yaitu mengenai sudut pandang atau tinjauan. Penelitian milik saudara Dimas Adi Putra menggunakan perspektif kitab *Al-Fiqh Al-Islami*, sedangkan milik penulis menggunakan tinjauan hukum Islam dan Hukum Positif. Selain itu penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu meneliti objek yang sama bernama *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.¹¹

5. Skripsi yang ditulis oleh saudara Ayunggi Majid (1193020023) dari UIN Sunan Gunung Djati pada tahun 2023 dengan judul “*Top Up Diamond Game* Mobile Legends pada Akun Instagram @svensky.topup dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”. Pada penelitian yang dilakukan

¹⁰ Muhammad Abdul Aziz, “Tinjauan *Maqashid Syariah* pada Jual Beli *Diamond Game Online* Mobile Legends Studi Kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi” (Skripsi, Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Blokagung Banyuwangi, 2022).

¹¹ Dimas Adi Putra, “Analisis Transaksi *Top Up Diamond* Mobile Legend Dalam Perspektif Kitab *Al-Fiqh Al-Islami*” (Skripsi, Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri, 2022).

saudara Ayunggi Majid dijelaskan bahwa praktik jual beli diamond Mobile Legend pada akun Instagram @svensky.topup berpegang pada aturan dan prosedur ketentuan syariah, namun ada beberapa bagian yang harus dilakukan perbaikan. Kemudian praktik jual beli *diamond* pada akun Instagram @svensky.topup sudah dilakukan dengan benar, tetapi masih harus dilakukan perbaikan. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini menggunakan sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah, sedangkan penelitian milik peneliti menggunakan sudut pandang hukum Islam dan hukum Positif. Selanjutnya penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti mengenai *diamond* Mobile Legends: Bang Bang.¹²

¹² Ayunggi Majid, "Top Up *Diamond Game* Mobile Legends Pada Akun Instagram @svensky.topup Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah" (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati, 2023).