

**HUKUM *MICROTRANSACTION* DALAM GAME eFOOTBALL:  
STUDI KOMPARATIF PEMIKIRAN YUSUF AL-QARDHAWI DAN  
WAHBAH AL-ZUHAYLI**



**SKRIPSI**

**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU  
DALAM ILMU HUKUM ISLAM**

**OLEH:**

**MUH.NUR IKHSAN**

**NIM: 22103060022**

**DOSEN PEMBIMBING:**

**MU'TASHIM BILLAH, S.H.I., M.H.**

**NIP: 19921228 202012 1 011**

**PROGRAM STUDI PERBANDINGAN MAZHAB  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2026**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya praktik *microtransaction* dalam game eFootball sebagai bentuk transaksi digital kontemporer yang menimbulkan persoalan hukum dalam fikih muamalah, khususnya terkait unsur gharar dan maisir. Praktik pembelian item virtual, mata uang digital, serta sistem acak seperti gacha atau chance deal belum dikenal secara eksplisit dalam literatur fikih klasik, sehingga memerlukan pendekatan ijtihad kontemporer. Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan praktik *microtransaction* dalam game eFootball berdasarkan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* serta menganalisis persamaan dan perbedaan pandangan Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli terkait status hukumnya.

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*) dengan sifat deskriptif-analitis-komparatif dan menggunakan pendekatan normatif-yuridis. Data primer diperoleh dari karya Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, sedangkan data sekunder berasal dari buku, jurnal, fatwa, serta dokumentasi system *microtransaction* dalam game eFootball. Analisis data dilakukan melalui metode *content analysis* dengan pendekatan *fiqh muqaranah* serta penerapan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *microtransaction* dalam bentuk Player Pack dan Match Pass cenderung diperbolehkan karena objek transaksi jelas. Adapun sistem Chance Deal atau gacha berpotensi mengandung unsur gharar dan maisir karena berbasis peluang dan ketidakpastian. Yusuf al-Qardhawi lebih menekankan aspek kemaslahatan dan maqāṣid syariah, sedangkan Wahbah al-Zuhayli lebih menekankan kejelasan akad dan kehati-hatian dalam transaksi. Keduanya sepakat bahwa transaksi yang mengandung gharar dan maisir tidak dibenarkan dalam hukum Islam.

**Kata Kunci:** *Microtransaction*, eFootball, Yusuf al-Qardhawi, Wahbah al-Zuhayli

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the development of microtransaction practices in the eFootball game as a form of contemporary digital transaction that raises legal issues in fiqh muamalah, particularly regarding the elements of gharar (uncertainty) and maisir (gambling). The practices of purchasing virtual items, digital currencies, and random systems such as gacha or chance deals are not explicitly discussed in classical Islamic jurisprudence, thus requiring a contemporary ijihad approach. This study aims to classify microtransaction practices in the eFootball game based on the theory of Ilhāq al-Masā'il bi Naẓā'irihā and to analyze the similarities and differences between the views of Yusuf al-Qardhawi and Wahbah al-Zuhayli regarding their legal status.*

*This study is a library research with descriptive-analytical-comparative characteristics using a normative-juridical approach. Primary data were obtained from the works of Yusuf al-Qardhawi and Wahbah al-Zuhayli, while secondary data were collected from books, journals, fatwas, and documentation of the microtransaction system in the eFootball game. Data analysis was conducted through content analysis using a fiqh muqaranah approach and the application of the theory of Ilhāq al-Masā'il bi Naẓā'irihā.*

*The results of the study indicate that microtransactions in the form of Player Packs and Match Passes tend to be permissible because the transaction objects are clearly defined. Meanwhile, the Chance Deal or gacha system potentially contains elements of gharar and maisir because it is based on probability and uncertainty. Yusuf al-Qardhawi emphasizes the aspects of public benefit (maslahah) and maqāṣid al-sharī'ah, while Wahbah al-Zuhayli emphasizes contractual clarity and caution in transactions. Both scholars agree that transactions containing gharar and maisir are not permissible in Islamic law.*

**Keywords:** *Microtransaction, eFootball, Yusuf al-Qardhawi, Wahbah al-Zuhayli.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Nur Ikhan

NIM : 22103060022

Program Studi : Perbandingan Mazhab

Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "HUKUM *MICROTRANSACTION* DALAM GAME eFOOTBALL: STUDI KOMPARATIF PEMIKIRAN YUSUF AL-QARDHAWI DAN WAHBAH AL-ZUHAYLI" adalah asli, hasil karya atau laporan penelitian saya lakukan sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam acuan daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Mei 2026 M

8 Dzulhijah 1447 H

nyatakan,



Muh. Nur Ikhsan

NIM: 22103060022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Muh. Nur Ikhsan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Muh. Nur Ikhsan  
NIM : 22103060022  
Judul Skripsi : "Hukum *Microtransaction* dalam Game eFootball:  
Studi Komparatif Pemikiran Yusuf Al-Qardhawi dan  
Wahbah Al-Zuhayli"

Skripsi ini telah layak untuk diajukan kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum, Program Studi Perbandingan Mazhab, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam ilmu hukum.

Dengan ini, kami berharap agar atas tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 25 Mei 2026 M  
8 Dzulhijah 1447 H

Yang Menyatakan,



Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H.  
NIP. 19921228N 202012 1 011

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-674/Un.02/DS/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : HUKUM *MICROTRANSACTION* DALAM GAME eFOOTBALL: STUDI KOMPARATIF PEMIKIRAN YUSUF AL-QARDHAWI DAN WAHBAH AL-ZUHAYLI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUH. NUR IKHSAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 22103060022  
Telah diujikan pada : Selasa, 02 Juni 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H.  
SIGNED

Valid ID: 6a27bb2036fb1



Penguji I  
H. Wawan Gunawan, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6a27d31c0e83e



Penguji II  
Vita Fitria, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6a21822b09d30



Yogyakarta, 02 Juni 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum  
Prof. Dr. Ali Sodikin, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6a290183c9f1d

## MOTTO

*“Tidak ada perjuangan yang terbuang percuma, karena setiap tetes keringat pasti akan berbuah manis, only God knows our true sincerity and perfect our journey”*

*“Pikiran-pikiran kita akan tetap menjadi mayat, sampai kita mengorbankan darah dan keringat untuk menghidupkannya”*

(Sayyid Qutb)

*“Jangan berduka, apapun yang hilang darimu, akan datang kembali dalam bentuk lain”*

(Jalaluddin Rumi)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu, Ayah, Kakak, Keluarga besar, Orang-orang terkasih dan para player gamer, terutama para player eFootball”*



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi yang dimaksud dalam skripsi ini adalah pengalihan tulisan Bahasa Arab ke Bahasa Latin. Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan transliterasi berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	be
ت	Ta'	T	te
ث	Ša'	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha'	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Žal	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	ge
ف	Fa'	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	en'
و	Waw	W	w
هـ	Ha'	H	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya'	Y	ye

### B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah*

مُتَعَدِّدَةٌ	ditulis	muta'addidah
عَادَةٌ	ditulis	'iddah

### C. *Ta' Marbûṭah* di Akhir Kata

1. Bila dimatikan di tulis h.

حِكْمَةٌ	ditulis	ḥikmah
عِلَّةٌ	ditulis	‘illah

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang al serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	Karāmah al-Auliya’
--------------------------	---------	--------------------

3. Bila ta’ marbûṭah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan ḍammah ditulis t atau h.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	ditulis	Zakāh al-Fiṭri
-------------------	---------	----------------

#### D. Vokal Pendek

اَ	Fathah	ditulis	a
إِ	Kasrah	ditulis	i
أُ	Ḍammah	ditulis	u

#### E. Vokal Panjang

Fathah + alif	إِسْتِحْسَانٌ	ditulis	ā: <i>Istiḥsān</i>
Fathah + ya’ mati	أَنْتَى	ditulis	ā: <i>Unṣā</i>
Kasrah + yā’ mati	الْعُلُوَانِي	ditulis	ī: al-‘Ālwānī

Dammah + wāwu mati	علوم	ditulis	û: ‘Ulûm
--------------------	------	---------	----------

### F. Vokal Rangkap

Fathah + ya’ mati	غيرهم	ditulis	ai: Gairihim
Fathah + wawu mati	قول	ditulis	au: Qaul

### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أأنتم	ditulis	a’antum
أعدت	ditulis	u’iddat
لإن شكرتم	ditulis	la’in syakartum

### H. Kata Sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah.

القرآن	ditulis	Al-Qur’ān
القياس	ditulis	al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)nya.

الرسالة	ditulis	ar-Risālah
النساء	ditulis	an-Nisā’

### I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

أهل الرأي	ditulis	Ahl ar-Ra’yi
-----------	---------	--------------

أهل السنة	ditulis	Ahl as-Sunnah
-----------	---------	---------------

## J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosa kata Arab yang lazim dalam bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya hadis, lafaz, shalat, zakat dan sebagainya.
2. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah di-Latin-kan oleh penerbit, seperti judul buku Al-Hijab, Fiqh Mawaris, Fiqh Jinayah dan sebagainya.
3. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tetapi berasal dari negara yang menggunakan huruf Latin, misalnya M. Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh dan sebagainya.
4. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Mizan, Hidayah, Taufiq, Al-Ma'arif dan sebagainya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا

محمد وعلى آله وصحبه أجمعين أما بعد

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah mengantarkan umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Skripsi yang berjudul “*Hukum Microtransaction Dalam Game eFootball : Studi Komparatif Pemikiran Yusuf Al- Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli* ” ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ali Sodikin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Vita Fitria, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Perbandingan Mazhab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih Ibu selalu memberikan informasi terbaru, selalu responsif terhadap mahasiswanya, dan menjadi Ketua Program Studi terbaik.

4. Surur Roiqoh, M.H., selaku Sekretaris Program Studi Perbandingan Mazhab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Muhammad Anis Mashduqi, Lc., M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak yang selalu cepat tanggap membantu penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen Program Studi Perbandingan Mazhab serta seluruh staf Tata Usaha Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, serta bantuan yang telah diberikan selama penulis menempuh studi hingga menyelesaikan skripsi. Peran dan kontribusi yang diberikan sangat berarti dalam mendukung kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf dan pegawai Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu kelancaran berbagai keperluan administrasi penulis.
9. Sulaeman Dg.Kulle, sosok Ayah yang mungkin tidak banyak mengucapkan kata, namun selalu mengajarkan makna kehidupan melalui tindakan nyata. Terima kasih telah menjadi pribadi yang sabar, kuat, dan penuh keteguhan dalam menghadapi setiap tantangan hidup. Dari beliau, penulis belajar tentang kerja keras, tanggung jawab, kesederhanaan, dan ketulusan.
10. Hermawati, Ibu tersayang, terimakasih banyak atas kasih sayang yang telah engkau berikan. Terimakasih karena selalu mengingatkan kepada penulis untuk

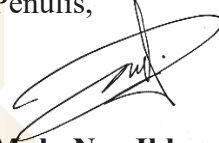
tidak melupakan nilai-nilai kebaikan dalam setiap langkah kehidupan ini. Sosok yang tidak ada satu hari pun tanpa doa dipanjatkan untuk anak-anaknya, disetiap sujud dan doa yang dipanjatkan selalu ada harapan dan cinta yang mengiringi langkah kami. Terima kasih banyak atas setiap pergorbanan, air mata, dan doa yang tak pernah henti engkau berikan.

11. Wahyuni Pratiwi, kaka perempuan pertama yang saya banggakan, terima kasih telah menjadi sosok yang tegas namun penuh kasih sayang. Terima kasih atas perhatian, nasihat, dan dukungan yang selalu diberikan. Di balik ketegasanmu, ada kepedulian yang membuat penulis merasa selalu memiliki tempat untuk bersandar. Kepedulianmu terhadap keluarga, dan segala bentuk dukungan yang telah diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Asma Dwi Putri, Kakak kedua yang selalu membawa kehangatan dalam keluarga, terima kasih atas segala perhatian dan bantuan yang diberikan selama ini. Terima kasih karena selalu menjadi sosok yang penyayang, ringan tangan dalam membantu, dan selalu memberikan informasi serta wawasan baru. Terima kasih karena selalu menjadi kakak yang dapat diandalkan.
13. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada seluruh keluarga besar tercinta, yakni kakek dan nenek, paman dan bibi, serta seluruh saudara sepupu yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Kehadiran, perhatian, serta doa yang senantiasa dipanjatkan oleh seluruh keluarga besar menjadi salah satu kekuatan terbesar bagi penulis dalam menempuh dan menyelesaikan studi ini.

14. Kepada Suci Febriani selaku sahabat, teman, dan salah-satu orang yang paling berjasa membantu penulis dalam setiap keadaan apapun. Dari lubuk hati yang paling dalam penulis ucapkan terima kasih banyak atas segala bantuan yang diberikan. Terima kasih atas segala waktu yang di curahkan untuk menemani setiap langkah yang penulis ambil, hingga di titik penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
15. Kepada tim sukses penulis dibangku kuliah, Yuda, Egi, Jani, Dwi, Ratna, Azel, Nanda, dan Masitha. Kehadiran teman teman selalu menjadi pengingat bahwa penulis tidak berjalan sendirian. Terima kasih untuk setiap dukungan sederhana yang sering kali terasa kecil, tetapi sangat berarti, untuk setiap semangat yang diberikan tanpa diminta, dan untuk kebersamaan yang membuat segala proses terasa lebih ringan.
16. Kepada teman-teman KKN kelompok 149 Padukuhan Ngalahar, penulis mengucapkan terima kasih atas waktu 40 hari yang telah di lewati bersama selama masa-masa KKN. Walaupun dalam waktu singkat itu, banyak saran dan masukan dari kalian yang membuat penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
17. Terakhir kepada diri saya sendiri Muh Nur Ikhsan. Terima kasih sudah bertahan hingga dititik ini, sudah tak terhitung begitu banyak situasi dan kondisi yang menuntut kita harus terus bersikap tegar dan kuat. Banyak hal yang harus ditahan, banyak waktu yang harus kita korbakan, dan begitu banyak keluh kesah yang telah dilewati. Namun dalam prosesnya penulis mengucapkan terima kasih sudah mampu bertahan hingga dititik ini dan mampu melewati segala proses yang dilalui.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang sebagaimana mestinya. Akhir kata penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran dari penelitian ini sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 25 Mei 2026  
Penulis,



**Muh. Nur Ikhsan**  
**NIM. 22103060022**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Masalah .....	7
C.Tujuan dan Kegunaan .....	7
D.Telaah Pustaka .....	9
E.Kerangka Teoritik.....	12
F. Metode Penelitian .....	14
G.Sistematika Pembahasan .....	19
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>21</b>
A. <i>Ilhāq al-masā'il bi nazā'irihā</i> .....	21
1. Definisi dan Tahapan <i>Ilhāq al-masā'il bi nazā'irihā</i> .....	21
2. Posisi <i>Ilhaq Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā</i> dalam Ijtihad Kontemporer. 24	
3. Ilhaq Sebagai Metode Penetapan Hukum Kasus Baru ( <i>nawazil</i> ).....	25
4. Flowchart kerangka teoritik .....	26
<b>BAB III GAMBARAN UMUM GAME eFOOTBALL DAN PRAKTIK MICROTRANSACTION DI DALAMNYA.....</b>	<b>29</b>
A.Mata Uang Virtual dalam eFootball.....	29
B.Sejarah dan Perkembangan Game eFootball .....	32
C.Pengertian dan Sistem Permainan eFootball.....	34

D. Bentuk-Bentuk <i>Microtransaction</i> dalam Game eFootball.....	36
1. Pembelian eFootball <i>Coins</i> .....	37
2. <i>Player Pack / Special Pack</i> .....	39
3. <i>Chance Deal</i> .....	41
4. <i>Match Pass</i> .....	43
E. Dampak <i>Microtransaction</i> terhadap Pemain .....	44
F. Landasan Pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah az- Zuhayli Dalam Menghadapi masalah Kontemporer .....	46
<b>BAB IV ANALISIS DAN HASIL KOMPARATIF HUKUM</b>	
<b><i>MICROTRANSACTION</i> GAME eFOOTBALL .....</b>	<b>50</b>
A. Analisis Metodologis dan Implikasi Hukum <i>Microtransaction</i> eFootball perspektif Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah az-Zuhayli .....	50
1. Pembelian eFootball <i>Coins</i> .....	50
2. <i>Player Pack / Special Pack</i> .....	57
3. <i>Chance Deal</i> .....	61
4. <i>Match Pass</i> .....	68
B. Persamaan dan Perbedaan Pandangan Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli Terkait Hukum <i>Microtransaction</i> Dalam Game Efootball.....	75
1. Persamaan.....	76
2. Perbedaan .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>I</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil analisis Takyīf al-Fiqh, Takhrīj al-Manath Yusuf al-Qardhawi, Takhrīj al-Manath Wahbah al-Zuhayli, dan implikasi analisis teori Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā terhadap klasifikasi praktik microtransaction dalam game eFootball dengan penetapan hukum Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli .....	75
Tabel 4. 2 Pandangan Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli Terkait Hukum Microtransaction Dalam Game Efootball .....	78
Tabel 4. 3 Pandangan Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli Terkait Hukum Microtransaction Dalam Game Efootball .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Kerangka Teoritik.....	28
Gambar 3. 1 Mata Uang Virtual Game Efootball .....	29
Gambar 3. 2 Game Points eFootball .....	31
Gambar 3. 3 <i>Evolution</i> eFfootball.....	33
Gambar 3. 4 Konsep Dream Team.....	35
Gambar 3. 5 Pembelian eFootball <i>Coins</i> .....	38
Gambar 3. 6 Player Pack.....	41
Gambar 3. 7 <i>Chance Deal/</i> Sistem Acak .....	42
Gambar 3. 8 Match Pass.....	43

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Misalnya dalam konteks *game* daring disebut bahwa aktivitas pembelian dalam *game* (*in game purchase*) dikenal dengan istilah *microtransaction*, yaitu transaksi keuangan kecil yang dilakukan secara daring untuk memperoleh barang atau layanan digital.<sup>1</sup> Dalam konteks ini, *microtransaction* menjadi salah satu model bisnis yang paling dominan dalam industri *game* modern. Fenomena ini memungkinkan pemain untuk membeli item virtual, peningkatan kemampuan, atau akses fitur tertentu dengan menggunakan uang nyata secara langsung di dalam permainan. Hal ini menandai pergeseran perilaku konsumsi masyarakat dari bentuk fisik ke arah digital, serta membuka peluang ekonomi baru dalam dunia virtual.<sup>2</sup>

Model monetisasi seperti *microtransaction* memang menawarkan fleksibilitas kepada pemain, namun juga menimbulkan tantangan baru dalam ranah hukum dan etika, termasuk dari perspektif hukum Islam. Dalam Islam, praktik muamalah wajib dilaksanakan secara adil, transparan, dan terbebas dari unsur yang merugikan salah satu pihak. Al-Qur'an melarang praktik memperoleh harta dengan

---

<sup>1</sup> Raka Andhika Yudhistira dan Gelar Ali Ahmad, "Urgensi Hukum Mengenai Microtransaction Loot Box Pada Permainan Genshin Impact," *Novum : Jurnal Hukum*, vol 10, no. 04 (27 Juni 2023): 127–34, doi:10.2674/novum.v0i0.52897.

<sup>2</sup> Gusti Fadhil Fithrian Luthfan, "Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games", *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, vol.12, no.2 (2021): 357-375, doi.org/10.31764/jmk.v12i2.6249

cara yang batil sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Al-Maidah (05) ayat 90

:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ بِيَعَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا<sup>3</sup>

Objek yang diperdagangkan bersifat virtual, mekanisme transaksinya sering kali mengandung unsur *gharar* (ketidakpastian), dan terkadang menyerupai aktivitas peluang untung-untungan atau spekulasi yang dapat dikategorikan sebagai *maisir* (perjudian). Misalnya, dalam sistem *gacha*, pemain tidak mengetahui secara pasti isi paket yang dibeli sehingga tidak terpenuhi syarat kejelasan objek akad dalam jual beli. Kondisi ini dapat menyebabkan terjadinya transaksi yang mengandung unsur *gharar*, yang dilarang dalam fikih muamalah karena berpotensi menimbulkan kerugian pada salah satu pihak.<sup>4</sup>

Dalam konteks permainan *eFootball*, sebuah game simulasi sepak bola daring yang populer di kalangan generasi muda, *microtransaction* menjadi salah satu mekanisme utama dalam meningkatkan performa dan pengalaman bermain. Pemain dapat menggunakan *coins* atau *points* untuk memperoleh pemain bintang, kostum, maupun fitur eksklusif yang berpengaruh terhadap hasil pertandingan. Fenomena ini menunjukkan munculnya bentuk transaksi muamalah baru yang tidak dikenal secara eksplisit dalam literatur fikih klasik, sehingga memerlukan

<sup>3</sup> Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah* (Penerbit Abyan, 2014), <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=29&to=29>.

<sup>4</sup> Achmad Rijal et al., "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends," *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22, <https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271>.

metode penetapan hukum yang relevan untuk merespons perkembangan praktik ekonomi digital tersebut.

Game eFootball dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu permainan simulasi sepak bola daring yang memiliki tingkat popularitas tinggi dan menerapkan sistem *microtransaction* sebagai salah satu mekanisme utama monetisasi dalam permainannya. Game ini merupakan hasil transformasi dari Pro Evolution Soccer (PES) yang dikembangkan oleh Konami dan secara resmi beralih menjadi eFootball sejak tahun 2021 dengan konsep *free-to-play* yang dapat dimainkan pada berbagai *platform* seperti perangkat seluler, komputer, dan konsol. Menurut data resmi Konami, eFootball telah mencapai lebih dari 950 juta unduhan di seluruh dunia pada Januari 2026 dan meningkat menjadi 1 miliar unduhan pada April 2026.<sup>5</sup>

Tingginya jumlah pengguna tersebut menunjukkan bahwa eFootball bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan digital, tetapi juga telah membentuk ekosistem ekonomi virtual yang melibatkan transaksi uang nyata dalam skala yang sangat besar. Selain itu, keberadaan fitur-fitur seperti pembelian eFootball *Coins*, *Epic Player*, *Highlight Player*, serta *Chance Deal* menjadikan eFootball relevan untuk dikaji dalam perspektif fikih muamalah karena memunculkan persoalan mengenai status kepemilikan aset digital, kejelasan objek transaksi, serta kemungkinan adanya unsur *gharar* dan *maisir* dalam mekanisme perolehannya.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> “Celebrating The Global Game! eFootball™ Achieves 950 Million Downloads Worldwide,” KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT B.V., accessed June 4, 2026, <https://www.konami.com/games/eu/en/topics/18953/>.

<sup>6</sup> *Ibid.*

Secara normatif, transaksi *microtransaction* dalam game daring menimbulkan pertanyaan mendasar dalam hukum Islam, yaitu apakah praktik tersebut dapat dinilai sah menurut syariah atau justru mengandung unsur yang dilarang seperti *gharar* (ketidakpastian), *tadlis* (penipuan), dan *maisir* (perjudian). Beberapa studi menunjukkan bahwa transaksi elektronik dalam game daring sering kali menimbulkan potensi kerugian bagi pemain tanpa disertai mekanisme perlindungan hukum yang efektif bagi konsumen.<sup>7</sup> Permasalahan ini menjadi semakin relevan mengingat mayoritas pemain *game* daring di Indonesia beragama Islam dan aktif dalam ekosistem digital yang terus berkembang.

Dalam praktiknya, sistem *microtransaction* dalam game *eFootball* menggunakan alat tukar berupa *coins* dan *points*. *Coins* diperoleh melalui pembelian langsung dengan cara mengonversi uang tunai ke dalam aplikasi, sedangkan *points* (match pass) diperoleh melalui partisipasi pemain dalam menyelesaikan berbagai event tertentu di dalam game. Mekanisme ini menunjukkan adanya pertukaran nilai antara uang nyata dan manfaat virtual, yang secara fikih dapat dikualifikasikan sebagai bentuk muamalah kontemporer. Namun, status akad, kejelasan objek transaksi, serta dampak hukum dari pertukaran tersebut belum memiliki ketetapan hukum yang eksplisit dalam sumber-sumber fikih klasik.

Oleh karena itu, penetapan hukum terhadap praktik *microtransaction* dalam

---

<sup>7</sup> Muhammad Hishnul Islam et al., "The Urgency of Consumer Protection in Electronic Transactions in Online Gaming: A Positive Law and Maqāṣid al-Syarī'ah Perspective," *Istinbath: Jurnal Hukum* 22, no. 01 (2025): 214–43, <https://doi.org/10.32332/istinbath.v22i01.10625>.

game *eFootball* tidak dapat dilakukan hanya dengan pendekatan tekstual semata, melainkan memerlukan metode istinbath hukum yang mampu mengaitkan persoalan baru dengan ketentuan hukum yang telah ada. Salah satu metode yang relevan dalam konteks ini adalah teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā*, yaitu mengaitkan (*ilhaq*) persoalan muamalah kontemporer dengan akad-akad muamalah klasik yang memiliki kesamaan karakter dan 'illat hukum. Melalui teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā*, praktik *microtransaction* dapat dianalisis dengan menghubungkannya pada akad-akad seperti jual beli (*bay'*), ijarah, atau bahkan transaksi berbasis peluang yang dalam fikih dikategorikan mengandung unsur *gharar* atau *maisir*.

Berdasarkan pendekatan tersebut, sistem *microtransaction* dalam game *eFootball* dapat diasumsikan memiliki potensi untuk diilhaqkan pada akad yang mengandung *gharar*, khususnya pada fitur berbasis peluang seperti gacha, karena pemain tidak mengetahui secara pasti objek yang akan diperoleh dari transaksi. Selain itu, mekanisme peluang acak yang menentukan hasil pembelian juga membuka kemungkinan diilhaqkan pada praktik yang mengandung unsur *maisir*, mengingat adanya spekulasi dan potensi kerugian sepihak. Namun demikian, tidak semua bentuk *microtransaction* secara otomatis dapat dihukumi haram, sebab sebagian praktiknya berpotensi diilhaqkan pada akad muamalah yang sah apabila memenuhi prinsip-prinsip dasar fikih, seperti adanya kerelaan para pihak (*tarad'in*), kejelasan objek akad (*ma'qud 'alaih*), serta terbebas dari unsur penipuan (*tadlis*).

Pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dipilih sebagai objek kajian karena keduanya merupakan ulama kontemporer yang memiliki otoritas dan pengaruh besar dalam pengembangan fikih muamalah modern. Yusuf al-Qardhawi dikenal sebagai tokoh yang menekankan pendekatan *maqāṣid al-syarī'ah* dalam merespons berbagai persoalan kontemporer, termasuk perkembangan ekonomi dan transaksi modern yang tidak ditemukan secara eksplisit dalam literatur fikih klasik.<sup>8</sup> Melalui karya-karyanya, ia berupaya menghadirkan hukum Islam yang adaptif terhadap perubahan zaman tanpa meninggalkan prinsip-prinsip syariah. Sementara itu, Wahbah al-Zuhayli dikenal sebagai pakar fikih perbandingan mazhab yang memiliki kontribusi besar dalam sistematisasi hukum Islam melalui karya monumentalnya *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuhu*. Pemikirannya banyak dijadikan rujukan akademik maupun fatwa karena mampu mengintegrasikan pandangan berbagai mazhab dengan kebutuhan masyarakat modern.<sup>9</sup>

Pemilihan kedua tokoh tersebut juga didasarkan pada perbedaan karakteristik metodologis yang mereka gunakan dalam melakukan *istinbāt* hukum sehingga memungkinkan dilakukannya analisis komparatif yang lebih mendalam terhadap praktik *microtransaction* dalam game *eFootball*. Dengan membandingkan pandangan keduanya, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan konstruksi hukum yang lebih komprehensif mengenai status syariah transaksi digital dalam industri game modern.

---

<sup>8</sup> Ishom Talimah, *Manhaj Fikih Yusuf Al Qardhawi*, trans. Samson Rahman (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2001), hlm. 68.

<sup>9</sup> Theguh Saumantri, "Nilai-Nilai Moderasi Islam Pespektif Wahbah Al-Zuhayli Dalam Tafsir Al-Munir," *Diya Al-Afkar: Jurnal Studi al-Quran dan al-Hadis* 10, no. 1 (2022): 135, <https://doi.org/10.24235/diyaafkar.v10i1.10032>.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji praktik *microtransaction* dalam game *eFootball* melalui pendekatan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā*, dengan menganalisis dan membandingkan pandangan Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam mengaitkan praktik transaksi digital modern dengan akad-akad muamalah klasik. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan kejelasan hukum yang argumentatif dan sistematis mengenai status syariah *microtransaction* dalam game daring, sekaligus memperkaya khazanah kajian fikih muamalah kontemporer. Maka penelitian berjudul: **“HUKUM MICROTRANSACTION DALAM GAME Efootball: STUDI KOMPARATIF PEMIKIRAN YUSUF AL-QARDHAWI DAN WAHBAH AL-ZUHAYLI”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi praktik *microtransaction* dalam game *eFootball* berdasarkan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* serta implikasinya terhadap penetapan hukum Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli?
2. Bagaimana persamaan dan perbedaan pandangan Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli terkait hukum *microtransaction* dalam game *eFootball*?

## **C. Tujuan dan Kegunaan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengklasifikasikan praktik *microtransaction* dalam game eFootball melalui pendekatan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* dalam fikih muamalah, sehingga dapat diketahui karakter akad dan bentuk muamalah yang terkandung di dalamnya.
2. Untuk menganalisis dan membandingkan pandangan Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam menilai status hukum *microtransaction* dalam game eFootball berdasarkan hasil *ilhaq* tersebut, khususnya yang berkaitan dengan unsur *gharar* dan *maisir* dalam transaksi digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teotritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan kajian fikih muamalah kontemporer, khususnya dalam penerapan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* sebagai metode istinbath hukum terhadap praktik transaksi digital modern. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan hukum Islam dengan menghadirkan analisis komparatif pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam merespons fenomena *microtransaction* pada game daring, sehingga menjadi rujukan akademik bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji muamalah digital.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat Muslim, khususnya pemain game daring, dalam memahami status hukum *microtransaction* secara proporsional berdasarkan karakter akad

dan mekanisme transaksinya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembang game, regulator, dan akademisi hukum Islam dalam merumuskan kebijakan serta desain sistem transaksi digital yang lebih transparan, adil, dan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

#### D. Telaah Pustaka

Sebagai hasil dari penelusuran yang dilakukan oleh penyusun, ditemukan sejumlah literatur yang memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian ini, baik berupa artikel jurnal maupun karya ilmiah lainnya. Beberapa di antaranya diuraikan sebagai berikut:

Kajian mengenai *microtransaction* dalam perspektif fikih muamalah dan regulasi modern menunjukkan rangkain pembahasan yang cukup luas, khususnya terkait unsur *gharar*, *maisir*, serta aspek perlindungan konsumen. Penelitian yang dilakukan oleh Nuhbatul Basyariah menegaskan bahwa praktik transaksi digital yang tidak memiliki kejelasan objek termasuk dalam kategori *gharar* dan berpotensi menimbulkan kerugian sepihak.<sup>10</sup> Kajian ini memberikan dasar normatif yang kuat bagi penilaian unsur *gharar* pada mekanisme *microtransaction* dalam *game* daring. Penegasan ini diperkuat oleh penelitian Dina Il'fatul Nurjanah dkk. yang menjelaskan bahwa *gharar* dan *maisir* merupakan dua unsur yang paling

---

<sup>10</sup> Nuhbatul Basyariah, "Larangan Jual Beli Gharar: Kajian Hadist Ekonomi Tematis Bisnis Di Era Digital," *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam* 7, no. 1 (17 November 2022): 40–58, doi:10.14421/mjsi.71.2902.

sering muncul dalam praktik ekonomi modern.<sup>11</sup> Nurjanah menekankan pentingnya transparansi dan kejelasan dalam setiap transaksi, khususnya pada sistem *loot box* dan *gacha*, dua fitur yang lazim dijumpai dalam *microtransaction* dan sarat dengan unsur spekulasi.

Penelitian Muspitasari dkk. semakin memperkuat argumen tersebut dengan menyoroti praktik jual beli item virtual berbasis *gacha* yang dinilai tidak memenuhi syarat kejelasan objek (*ma'qud 'alaih*) dalam fikih muamalah. Sistem *gacha*, menurutnya, menciptakan ketidakpastian karena pemain tidak mengetahui barang apa yang akan diperoleh dari transaksi, sehingga mendekati unsur *maisir* akibat adanya spekulasi dan potensi kerugian sepihak.<sup>12</sup> Di sisi lain, kajian mengenai *microtransaction* tidak hanya dilihat dari aspek normatif fikih, tetapi juga dari sisi perilaku konsumen. Hal ini terlihat dalam penelitian Vikry Abdullah Rahiem dan Charisma Asri Fitrananda yang meneliti persepsi pemain terhadap pembelian item virtual dan menemukan bahwa sebagian besar pemain melakukan pembelian bukan hanya untuk kebutuhan permainan, melainkan juga untuk memenuhi kepuasan diri dan sebagai simbol status.<sup>13</sup> Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa *microtransaction* turut mendorong pola perilaku konsumtif dan adiktif, sehingga tidak hanya menjadi isu ekonomi, melainkan juga psikologis.

---

<sup>11</sup> Dina Ilham Nurjanah et al., “Konsep Gharar dan Maisir dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu’amalah,” *Al-fiqh* 2, no. 3 (2024): 159–66, <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v2i3.368>.

<sup>12</sup> Muspitasari M.h, Ageil Setiawan, dan Yusuf Djabbar, “Transaksi Jual Beli Item Virtual Dalam Game Online Dengan Sistem Gacha Perpesktif Fiqh Muamalah,” *AL-SYAKHSHIYYAH Jurnal Hukum Keluarga Islam Dan Kemanusiaan* 7, no. 1 (15 Juni 2025): 114–28, doi:10.30863/as-hki.v7i1.8498.

<sup>13</sup> Vikry Abdullah Rahiem and Charisma Asri Fitrananda, “Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransactions di Virtual Goods Marketplace Itemku.com,” *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 11, no. 2 (2021): 103–12, <https://doi.org/10.35814/coverage.v11i2.2018>.

Selanjutnya, aspek regulasi modern juga menjadi perhatian dalam penelitian terkait *microtransaction*. Gusti Fadhil Fithrian Luthfan menegaskan bahwa *microtransaction* mengandung potensi kemiripan dengan perjudian, terutama pada sistem *loot box* dan *gacha*, serta berisiko mengeksploitasi konsumen melalui desain permainan yang adiktif.<sup>14</sup> Oleh karena itu, ia menekankan pentingnya peran negara dalam mengatur dan melindungi masyarakat melalui regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Temuan ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Pour S. dalam *Journal of Digital Technologies and Law*, yang mengungkapkan bahwa *loot box* tidak selalu identik dengan perjudian apabila memenuhi standar transparansi, pembatasan usia, pengungkapan probabilitas, dan sistem pembelian yang adil.<sup>15</sup> Pour membuka perspektif baru bahwa, selama memenuhi prinsip keadilan (*'adl*), transparansi (*shafafiyah*), dan kerelaan antar pihak (*taradhi*), praktik *microtransaction* dapat dikategorikan sebagai transaksi yang mubah dalam kerangka hukum Islam.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa fenomena *microtransaction* dalam *game* digital dipandang sebagai praktik ekonomi baru yang masih menyisakan perdebatan hukum, baik dari sisi positif maupun fikih muamalah. Sebagian penelitian seperti yang dilakukan oleh Nuhbatul Basyariah serta Muspitasari dkk. menegaskan adanya potensi *gharar* dan *maisir* pada sistem *loot boxes* dan *gacha* karena mengandung unsur

---

<sup>14</sup> Luthfan, "Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games." hlm. 361

<sup>15</sup> S. Pour, "Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis," ARTICLES, *Journal of Digital Technologies and Law* 2, no. 2 (2024): 345–71, <https://www.lawjournal.digital/jour/article/view/428/146>.

ketidakpastian dan spekulasi hasil. Namun, kajian lain seperti Dina Il'fatul Nurjanah dkk. dan Pour S. bahwa tidak semua bentuk *microtransaction* dapat dikategorikan haram apabila memenuhi prinsip transparansi, kejelasan akad, serta tidak menimbulkan eksploitasi terhadap konsumen. Perspektif ini diperkuat oleh temuan Gusti Fadhil Fithrian Luthfan yang menekankan pentingnya peran regulasi hukum dalam mengendalikan praktik *microtransaction* agar tetap sesuai dengan etika perdagangan digital modern.

Secara umum, telaah pustaka ini menunjukkan bahwa mayoritas penelitian masih berhenti pada tataran normatif dan deskriptif, serta belum banyak yang mengkaji secara komparatif bagaimana pandangan ulama kontemporer menilai *microtransaction* dalam konteks ekonomi digital. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi strategis untuk mengisi kekosongan tersebut melalui analisi *fikih muqaranah* terhadap pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, guna menemukan titik temu dan perbedaan pandangan keduanya terkait unsur *gharar* dan *maisir* dalam praktik *microtransaction* pada *game Efootball*. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkaya khazanah hukum Islam kontemporer, sekaligus memberikan landasan normatif bagi pengembangan kebijakan hukum digital yang berkeadilan dan sesuai prinsip syariah.

#### **E. Kerangka Teoritik**

Teori merupakan pijakan konseptual yang mengawal seluruh rangkaian kegiatan penelitian dari tahap perencanaan hingga tahap pelaporan hasil penelitian. Kerangka teori adalah serangkaian cara berpikir yang dibangun dari beberapa teori-

teori untuk membantu peneliti dalam meneliti.<sup>16</sup> Penelitian ini disusun berdasarkan kerangka teoretik fikih muamalah yang berorientasi pada penyelesaian persoalan muamalah kontemporer melalui pendekatan *ilhāq*. Objek kajian dalam penelitian ini adalah praktik *microtransaction* dalam game eFootball, yang merupakan bentuk transaksi digital modern dan belum dikenal secara eksplisit dalam literatur fikih klasik.

Kerangka teoretik penelitian ini berpijak pada teori *Ilhāq al-masā'il bi nazā'irihā* untuk membedah praktik *microtransaction* dalam eFootball. Teori ini memiliki dua tahapan, yaitu *Takyif al-Fiqh* dan *Takhrij al-Manath*. Melalui tahapan *takyif al-fiqh*, setiap model transaksi digital dipetakan karakteristiknya agar dapat disandingkan dengan akad muamalah yang relevan. Setelah identitas hukumnya jelas, penelitian ini menggunakan *Takhrij al-Manath* untuk menelaah alasan hukum (*manath*) dari pandangan para tokoh (Qardhawi dan Zuhayli), kemudian menerapkannya pada kasus *microtransaction*. Dengan demikian, penentuan hukum terhadap objek digital maupun sistem loot box dapat dilakukan secara presisi berdasarkan kesamaan substansi hukumnya.

Selanjutnya, untuk menilai kesesuaian praktik *microtransaction* dengan prinsip-prinsip syariah, penelitian ini menggunakan konsep *gharar* dan *maisir* sebagai parameter normatif. Penilaian terhadap unsur *gharar* dan *maisir* dilakukan untuk memastikan apakah transaksi mengandung ketidakpastian atau unsur spekulatif yang dilarang dalam fikih muamalah. Dalam menganalisis implikasi

---

<sup>16</sup> Arsy Shakila Dewi, "Pengaruh Penggunaan Website BRISIK.ID Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor" *Komunika* 17, no.2, (1 September 2021): 1–14, doi:10.32734/komunika.v17i2.7560.

hukum dari hasil *ilhaq*, *takyif*, dan *takhrij* tersebut, penelitian ini merujuk pada pemikiran Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah al-Zuhayli sebagai representasi ulama kontemporer yang memiliki perhatian besar terhadap persoalan muamalah modern. Pemikiran kedua tokoh ini digunakan sebagai perspektif analitis untuk menilai kecenderungan hukum *microtransaction* dalam game eFootball secara komparatif dan sistematis. Melalui kerangka teoretik ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran metodologis yang jelas mengenai proses penetapan hukum *microtransaction* dalam game eFootball berdasarkan pendekatan *ilhaq* dalam fikih muamalah.

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu jenis penelitian yang menitikberatkan kajian pada penelusuran dan analisis sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian. Sumber tersebut meliputi kitab ushul fiqh dan fikih muamalah klasik dan kontemporer, serta karya ilmiah tentang hukum muamalah modern, jurnal nasional dan internasional, fatwa lembaga keislaman, serta dokumen resmi perusahaan pengembang game terkait sistem *microtransaction* dalam game *Efootball*. Penelitian pustaka dipilih karena fokus kajian ini adalah menganalisis dan membandingkan pandangan hukum Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah al-Zuhayli terhadap praktik *microtransaction* berdasarkan teori *Ilhāq*

*al-Masā'il bi Nazā'irihā*, tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan berbasis responden.

## 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis-komparatif. Sifat deskriptif digunakan untuk memaparkan secara sistematis mekanisme *microtransaction* dalam *game Efootball*, seperti sistem pembelian mata uang virtual, fitur *gacha* atau *loot box*, serta pola distribusi item digital kepada pemain. Sifat analitis digunakan untuk mengkaji praktik tersebut berdasarkan perspektif hukum Islam melalui penerapan teori *ilhaq*. Sedangkan sifat komparatif digunakan untuk membandingkan pandangan Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam menilai status hukum *microtransaction*, guna menemukan persamaan, perbedaan, serta argumentasi yang mendasari pendapat masing-masing tokoh.

## 3. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif-yuridis, yakni pendekatan yang mengkaji permasalahan hukum berdasarkan norma, asas, dan doktrin hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, hadis, *Ijmā'*, *qiyās*, kaidah fikih, serta pendapat para ulama sebagai bahan hukum primer dan sekunder. Pendekatan ini diaplikasikan melalui metode *fiqh muqaranah*, yaitu membandingkan pandangan dua ulama kontemporer, Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, mengenai penetapan hukum transaksi modern guna menganalisis status hukum praktik *microtransaction* dalam permainan digital.

Analisis dalam penelitian ini diperdalam dengan menggunakan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* dalam fikih muamalah sebagai kerangka

penetapan hukum, yaitu dengan mengaitkan praktik transaksi digital dalam game eFootball dengan akad-akad muamalah klasik yang telah memiliki ketentuan hukum. Pendekatan ini bertujuan untuk menilai kesesuaian praktik *microtransaction* dengan prinsip-prinsip hukum Islam melalui kesamaan karakter dan implikasi hukum antara transaksi kontemporer dan muamalah yang telah dikenal dalam fikih. Dengan pendekatan normatif yuridis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan konstruksi hukum yang sistematis, argumentatif, dan relevan dalam merespons perkembangan praktik transaksi digital modern.

#### 4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa pandangan dan pendapat hukum Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli mengenai muamalah kontemporer, khususnya yang berkaitan dengan transaksi digital serta unsur *gharar* dan *maisir*. Data ini diperoleh dari karya-karya asli kedua tokoh tersebut, antara lain *Fiqh al-Islami wa Adillatuhu* karya Wahbah al-Zuhayli serta *Fiqh al-Halal wa al-Haram fi al-Islam* dan *Fatawa Mu'ashirah* karya Yusuf al-Qardhawi. Adapun data sekundernya mencakup berbagai literatur pendukung yang relevan, seperti buku-buku fikih muamalah, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, artikel akademik, serta regulasi yang berkaitan dengan transaksi elektronik dan muamalah digital. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi praktik *microtransaction* dalam game eFootball, meliputi mekanisme pembelian item virtual, sistem *gacha* atau

*loot box*, ketentuan layanan (*terms of service*), informasi peluang perolehan item, pembatasan usia pengguna, serta sistem pembayaran yang diterapkan dalam game tersebut. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai bahan kajian untuk dianalisis dan dikaitkan dengan prinsip-prinsip hukum Islam melalui pendekatan *ilhaq*.

#### 5. Teknik Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi dan observasi partisipatif terbatas. Studi dokumentasi dilakukan dengan menelaah berbagai sumber kepustakaan berupa kitab, buku, jurnal ilmiah, fatwa, serta regulasi yang relevan dengan tema penelitian. Sementara itu, observasi partisipatif terbatas dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung sebagai pemain aktif *game Efootball* untuk mengamati secara faktual mekanisme *microtransaction* yang terdapat di dalam permainan, meliputi proses pembelian mata uang virtual, sistem *gacha* atau *loot box*, jenis item yang ditawarkan, informasi peluang hadiah (*drop rate*), serta penggunaan item hasil transaksi dalam *gameplay*. Observasi ini hanya digunakan sebagai sarana pendokumentasian objek kajian dan tidak diarahkan pada penelitian perilaku pemain lain, sehingga tetap berada dalam kerangka penelitian pustaka dengan pendekatan normatif-yuridis.

#### 6. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) yang dipadukan dengan pendekatan *muqaranah* (komparatif) dan analisis normatif fikih muamalah berbasis teori

*Ilhāq al-Masā'il bi-Nazā'irih*. Analisis isi digunakan untuk mengkaji data kepustakaan yang meliputi kitab fikih, buku, jurnal ilmiah, fatwa ulama, serta dokumentasi praktik *microtransaction* dalam game eFootball guna mengidentifikasi konsep, argumentasi, dan dasar hukum yang berkaitan dengan transaksi tersebut.

Tahap awal analisis dilakukan dengan mendeskripsikan dan mengklasifikasikan praktik *microtransaction* dalam game eFootball, termasuk pembedaan antara transaksi berbasis peluang dan transaksi dengan objek digital yang jelas. Selanjutnya, penelitian ini menerapkan pendekatan *ilhaq* sebagai landasan utama untuk mengaitkan praktik *microtransaction* dengan akad-akad muamalah klasik yang relevan berdasarkan kesamaan karakter dan implikasi hukumnya. Berdasarkan hasil *ilhaq* tersebut, dilakukan analisis normatif terhadap unsur *gharar* dan *maisir* untuk menilai kesesuaiannya dengan prinsip fikih muamalah. Pada tahap berikutnya, penelitian ini menggunakan pendekatan *muqaramah* dengan membandingkan pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam menilai muamalah kontemporer, guna menemukan persamaan dan perbedaan pola penalaran serta metode istinbat hukum. Melalui tahapan ini, diharapkan diperoleh kesimpulan yang sistematis dan argumentatif mengenai status hukum *microtransaction* dalam game eFootball dalam perspektif hukum Islam.

## G. Sistematika Pembahasan

**BAB I**, pendahuluan merupakan bab yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoretik, metode penelitian, serta sistematika pembahasan. Bab ini merupakan pengantar yang memaparkan dasar konseptual dan arah penelitian mengenai hukum *microtransaction* dalam *game Efootball* berdasarkan studi komparatif pemikiran Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah al-Zuhayli..

**BAB II**, membahas landasan teori yang digunakan sebagai kerangka analisis dalam penelitian ini. Pembahasan difokuskan pada teori *ilhaq* dalam fikih muamalah sebagai pendekatan utama dalam penetapan hukum terhadap praktik muamalah kontemporer, khususnya transaksi digital dalam game daring.

**BAB III**, pada bab ini peneliti akan menyajikan data objek penelitian berupa tinjauan umum praktik *microtransaction* dalam *game Efootball*. Bab ini menguraikan gambaran umum permainan, mekanisme transaksi digital, jenis-jenis pembelian virtual seperti *coins*, *points (match pass)*, *gacha/loot box*, dan item virtual, serta kedudukan objek digital dalam perspektif muamalah . Selain itu, bab ini juga mengidentifikasi pandangan hukum Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli terkait masalah kontemporer.

**BAB IV**, memuat analisis terhadap praktik *microtransaction* dalam game eFootball dengan menitikberatkan pada kajian komparatif pandangan Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli. Analisis diawali dengan penerapan teori *ilhaq* dalam fikih muamalah untuk mengaitkan jenis-jenis *microtransaction* dengan

kategori transaksi muamalah yang telah dibahas oleh kedua tokoh. Selanjutnya dilakukan perbandingan terhadap argumentasi dan pendekatan istinbat hukum Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli dalam menilai transaksi sejenis.

**BAB V**, penutup. Bab ini meliputi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi poin-poin penting yang terdapat dalam penelitian serta jawaban rumusan masalah yang diangkat. Kemudian saran yang berisi usulan maupun kritik penulis terhadap peneliti.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai praktik *microtransaction* dalam game eFootball melalui pendekatan teori *Ilhāq al-Masā'il bi Nazā'irihā* serta studi komparatif pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis menggunakan teori *ilhāq al-masā'il bi nazā'irihā*, praktik *microtransaction* dalam game eFootball memiliki klasifikasi akad yang berbeda sesuai karakteristik masing-masing fitur transaksi. Pembelian eFootball Coins dikategorikan sebagai *bai' al-manfa'ah* karena objek transaksi berupa hak penggunaan manfaat digital dalam sistem permainan. Player Pack diklasifikasikan sebagai akad *bay'* yang sah karena objek dan manfaat yang diperoleh telah diketahui secara jelas sebelum transaksi dilakukan. Match Pass memiliki karakteristik *ijārah al-manfa'ah* sebab pengguna membeli hak akses layanan premium dan manfaat digital dalam jangka waktu tertentu. Sementara itu, Chance Deal dikategorikan sebagai *bay' al-gharar* karena mengandung unsur ketidakpastian dan probabilitas dalam penentuan objek transaksi yang diterima pengguna. Implikasi hukum dari klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah az-Zuhayli pada dasarnya membolehkan bentuk *microtransaction* yang memenuhi prinsip kejelasan objek, kerelaan para pihak, serta bebas dari unsur gharar, penipuan, dan maysir. Oleh karena itu, pembelian eFootball Coins, Player Pack, dan Match Pass

cenderung dipandang mubah karena memenuhi prinsip dasar muamalah. Adapun Chance Deal cenderung dipandang bermasalah secara syariat karena mengandung unsur spekulasi dan ketidakjelasan hasil transaksi yang mendekati praktik gharar dan maysir.

2. Berdasarkan hasil analisis, Yusuf al-Qaradawi dan Wahbah al-Zuhayli memiliki persamaan dalam memandang hukum *microtransaction* pada game eFootball, yaitu sama-sama menerima penggunaan ijtihad kontemporer untuk menjawab persoalan muamalah modern serta berpegang pada kaidah bahwa hukum asal muamalah adalah boleh selama tidak terdapat unsur yang diharamkan syariat. Keduanya juga sepakat menolak transaksi yang mengandung gharar dan maysir, sehingga bentuk *microtransaction* yang memiliki kejelasan objek dan manfaat seperti pembelian coin, player pack, dan match pass cenderung dipandang mubah, sedangkan chance deal dinilai mengandung unsur spekulatif yang mendekati gharar dan maysir. Adapun perbedaan keduanya terletak pada pendekatan metodologis dalam menetapkan hukum. Yusuf al-Qaradawi lebih menekankan pendekatan maqāṣid al-syarī'ah, kemaslahatan, dan pertimbangan realitas sosial sehingga lebih fleksibel dalam menilai unsur gharar yang ringan (gharar yasīr) selama tidak menimbulkan mudarat yang dominan. Sementara itu, Wahbah al-Zuhayli lebih menitikberatkan pada kejelasan objek akad, pemenuhan rukun dan syarat transaksi, serta kepastian hukum dalam muamalah. Oleh karena itu, Wahbah al-Zuhayli cenderung lebih ketat dalam menilai transaksi berbasis probabilitas seperti chance deal karena dianggap mengandung ketidakjelasan objek yang

dapat mempengaruhi keabsahan akad. Dengan demikian, perbedaan utama kedua tokoh tidak hanya terletak pada hasil hukum, tetapi juga pada metode memahami ‘*illat* hukum dan penerapan ilhaq terhadap persoalan muamalah digital kontemporer.

## B. Saran

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian, analisis, serta pembahasan yang telah dilakukan mengenai praktik *microtransaction* dalam game eFootball studi komparatif pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, penulis menyadari bahwa perkembangan transaksi digital modern menghadirkan persoalan hukum yang semakin kompleks dan dinamis. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya dimaksudkan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun, tetapi juga sebagai bahan refleksi akademik dalam memahami perkembangan muamalah kontemporer di era digital.

Dengan mempertimbangkan hasil analisis, keterbatasan penelitian, serta relevansi persoalan yang terus berkembang, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pemain game eFootball, khususnya umat Islam, hendaknya lebih bijak dan selektif dalam menggunakan fitur *microtransaction*. Pemain perlu memahami bentuk transaksi yang dilakukan agar tidak terjebak pada praktik yang mengandung unsur gharar, maisir, pemborosan, maupun perilaku konsumtif yang bertentangan dengan prinsip syariah.
2. Bagi pengembang game, khususnya Konami sebagai pengelola eFootball, diharapkan dapat meningkatkan transparansi sistem *microtransaction*,

terutama pada fitur berbasis probabilitas seperti Chance Deal. Pengungkapan peluang (drop rate), pembatasan pembelian berulang, serta perlindungan terhadap pemain usia muda perlu diperkuat guna menciptakan sistem transaksi digital yang lebih adil dan bertanggung jawab.

3. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal dalam pengembangan kajian fikih muamalah kontemporer terkait ekonomi digital dan industri game daring. Penelitian berikutnya dapat memperluas pembahasan melalui kajian lapangan, pendalaman analisis maqashid syariah, maupun analisis terhadap regulasi hukum positif mengenai transaksi digital dalam game online.
4. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Kajian yang dilakukan lebih berfokus pada analisis normatif fikih muamalah melalui pendekatan *Ilhāq al-Masā'il bi-Nazā'irih* dan studi komparatif pemikiran Yusuf al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhayli, sehingga belum membahas secara mendalam aspek empiris seperti perilaku pemain, dampak psikologis *microtransaction*, maupun data statistik penggunaan fitur transaksi dalam game eFootball. Selain itu, penelitian ini juga terbatas pada dua tokoh fikih kontemporer sehingga masih terbuka kemungkinan adanya pandangan hukum lain dari ulama atau lembaga fatwa yang berbeda. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai kebenaran yang bersifat mutlak, melainkan sebagai kontribusi akademik yang masih terbuka untuk dikaji, dikritisi, dan dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Al-Qur'an/ Tafsir al-Qur'an/ Ulum al-Qur'an**

Kementerian Agama RI. Mushaf Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah. Solo: PENERBIT ABYAN, 2014.

### **Hadis/ Syarah Hadis/ Ulum al-Hadis**

“Sahih Muslim 1513.” Accessed May 11, 2026. <https://sunnah.com/muslim:1513>.

### **Fikih/ Ushul Fikih/ Hukum**

Abdul Maula, Ihsam. “(Al-Maskut Fī al-Mustalah al-Uṣulī) المسكوت في المصطلح (الأصولي).” *Majallah Al-Mirqat* 11 No. 11 (2023).

Talimah, Ishom. *Manhaj Fikih Yusuf Al Qardhawi*. Translated by Samson Rahman. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2001.

Wahbah, al-Zuhaili. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu* Jilid 4. Jil. 4. Translated by Abdul Hayyie al-Kattani dkk. Jakarta: Gema Insani Press, 2011.

Wahbah, al-Zuhaili. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu* (Jilid 5). Jil. 5. Translated by Abdul Hayyie al-Kattani dkk. Jakarta: Gema Insani Press, 2011.

Wahbah, al-Zuhaili. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu* Jilid (7). Jilid 7. Translated by Abdul Hayyie al-Kattani dkk. Jakarta: Gema Insani Press, 2011.

Yusuf, al-Qardhawi. *Halal Dan Haram Dalam Islam*. Translated by H. Mu'ammal Hamidy. Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1993.

### **Jurnal**

Aji, Viky Bayu Setyo. “Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online.” *JURNAL ACITYA ARDANA* 2, no. 1 (2022): 62–78. <https://doi.org/10.31092/jaa.v2i1.1643>.

Basyariah, Nuhbatul. “Larangan Jual Beli Gharar: Kajian Hadist Ekonomi Tematis Bisnis Di Era Digital.” *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam* 7, no. 1 (2022): 40–58. <https://doi.org/10.14421/mjsi.71.2902>.

Budiman. “Takyiful Urfi Pada Perbankan Syariah Indonesia: Studi Fatwa Dewan Syariah Nasional.” *Banco: Jurnal Manajemen & Perbankan Syariah* 4 (November 2022). <https://doi.org/https://share.google/OPPdG1VFbyQWvXPub>.

- Dewi, Arsy Shakila. "Pengaruh Penggunaan Website BRISIK.ID Terhadap Peningkatan Aaktivitas Jurnalistik Kpntributor." *Komunika* 17, no. 2 (2021): 1–14. <https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7560>.
- European Central Bank. *Virtual Currency Schemes*. Frankfurt am Main, 2012. <https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/virtualcurrencyschemes201210en.pdf?utm>.
- Fahri, Herfin, and Ahmad Faiq Rivaldhi. "The Concept of Contemporary Ijtihad in the Thought of Yusuf Al-Qardawi and Its Relevance to the Development of Islamic Family Law: Konsep Ijtihad Kontemporer Dalam Pemikiran Yusuf al-Qardawi Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Hukum Keluarga Islam." *Al Hakam: The Indonesian Journal of Islamic Family Law and Gender Issues* 5, no. 2 (2025): 144–57. <https://doi.org/10.35896/alhakam.v5i2.1168>.
- Famius, Rayhan. "Tantangan Etika Microtransactions Dalam Game Free to Play." *Auto Laris Berita*, 01 2025. <https://autolaris.com/berita/tantangan-etika-microtransactions-dalam-game-free-to-play/>.
- Hazra, Rahul. "eFootball Guide 2026: Overview, Modes, System Requirements & More." July 8, 2025. <https://www.sportsdunia.com/esports/efootball-guide>.
- Islam, Muhammad Hishnul, Aditia Prastyan Supriadi, and Miftahul Huda. "The Urgency of Consumer Protection in Electronic Transactions in Online Gaming: A Positive Law and Maqāsid al-Syarī'ah Perspective." *Istinbath : Jurnal Hukum* 22, no. 01 (2025): 214–43. <https://doi.org/10.32332/istinbath.v22i01.10625>.
- IslamOnline. "Bank Interests in the Eyes of the Shari`ah - Fiqh." July 25, 2023. <https://fiqh.islamonline.net/en/bank-interests-in-the-eyes-of-the-shariah/>.
- Laili, Anis Nur, Siti Fatimah, Galuh Kusuma Dewi, and Abbas Arfan. "Pemikiran ekonomi Yusuf Al-Qaradlawi." *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* 3, no. 7 (2025). <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/16919/5458/>.
- Lubalu, Luiter, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and Ni Made Puspasutari Ujianti. "Perlindungan Konsumen terhadap Pembelian Item Digital dalam Aplikasi Game Online di Indonesia." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, no. 1 (2022): 212–16. <https://doi.org/10.22225/jkh.3.1.4464.212-216>.
- Luthfan, Gusti Fadhil Fithrian. *Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games*. n.d.
- M.h, Muspitasari, Ageil Setiawan, and Yusuf Djabbar. "TRANSAKSI JUAL BELI ITEM VIRTUAL DALAM GAME ONLINE DENGAN SISTEM GACHA

- PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH.” *AL-SYAKHSHIYYAH Jurnal Hukum Keluarga Islam Dan Kemanusiaan* 7, no. 1 (2025): 114–28. <https://doi.org/10.30863/as-hki.v7i1.8498>.
- M.h, Muspitasari, Ageil Setiawan, and Yusuf Djabbar. “Transaksi Jual Beli Item Virtual Dalam Game Online Dengan Sistem Gacha Perspektif Fiqh Muamalah.” *AL-SYAKHSHIYYAH Jurnal Hukum Keluarga Islam Dan Kemanusiaan* 7, no. 1 (2025): 114–28. <https://doi.org/10.30863/as-hki.v7i1.8498>.
- Nurjanah, Dina Ilham, Fitriana, Riski Anisa, Donny Darmawan, Priya Mitra Cahya Jaweda, and Sulastri. “Konsep Gharar dan Maisir dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu’amalah.” *Al-fiqh* 2, no. 3 (2024): 159–66. <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v2i3.368>.
- Pour, S. “Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: a Comparative Analysis.” ARTICLES. *Journal of Digital Technologies and Law* 2, no. 2 (2024): 345–71. <https://www.lawjournal.digital/jour/article/view/428/146>.
- Pratama, Dedo Indra, and Dan Waluyo. “Kepastian Hukum Terkait Transaksi Jual Beli Diamond lock Pada Game Online ‘Growtopia.’” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 7 (2024): 311–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11064441>.
- Putro, Yoga Naufal Ray, Aidil Afriansyah, and Radhinka Bagaskara. “Penggunaan Algoritma Gaussian Naïve Bayes & Decision Tree Untuk Klasifikasi Tingkat Kemenangan Pada Game Mobile Legends.” *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika* 6, no. 1 (2024): 10–26. <https://doi.org/10.53842/juki.v6i1.472>.
- Rahiem, Vikry Abdullah, and Charisma Asri Fitrananda. “Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransactions di Virtual Goods Marketplace Itemku.com.” *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 11, no. 2 (2021): 103–12. <https://doi.org/10.35814/coverage.v11i2.2018>.
- Rifani, Riza. “Konsep Ilhaq AL-Masail Bi Nazhariha DAN METODE PENERAPANNYA PADA KASUS KONTEMPORER.” *Jurnal Al-Nadhair* 2, no. 01 (2023): 15–34. <https://doi.org/10.61433/alnadhair.v2i1.23>.
- Rifani, Riza. “Konsep Ilhaq al-Masail bi Nazhairiha dan Metode Penerapannya Pada Kasus Kontemporer.” *Jurnal Al-Nadhair* 2, no. 01 (2023): 15–34. <https://doi.org/10.61433/alnadhair.v2i1.23>.
- Rijal, Achmad, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends.” *Jurnal*

*Hukum dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22.  
<https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271>.

Sabri, Fahrudin Ali. “Penetapan Illat al Hukum Melalui al Manath Dalam Qiyas.”  
*AL-IHKAM: Jurnal Hukum & Pranata Sosial* 10, no. 1 (2015): 24–40.  
<https://doi.org/10.19105/al-lhkam.v10i1.587>.

Shidqi, Valevi Nur, and Muhamad Abdul Aziz Ramadhani. “Kontrak Elektronik Dan Hak Konsumen Dalam Pembelian Barang Virtual Di Game Online.”  
*Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 5.A (2025): 264–74.

Sukandar, H. A., Nanong Sudarna, Dalfa Faridatul Anwar, and Ia Hidarya. “Penggunaan Metode Ilhaq Dalam Menentukan Status Hukum Pewarna Karmin Pada Industri Makanan Dan Minuman.” *Sharia: Jurnal Kajian Islam* 1, no. 2 (2024): 112–25. <https://doi.org/10.59757/sharia.v1i2.52>.

### Data Elektronik

eFootball 2025: The Complete Match Pass Guide and Tips.” Accessed May 11, 2026. <https://gamingonphone.com/guides/efootball-2025-the-complete-match-pass-guide-and-tips/com>.

eFootball Point. “Overview.” Accessed May 11, 2026. [https://www.konami.com/wepes/efootball\\_point/en/](https://www.konami.com/wepes/efootball_point/en/).

eFootball™. “Announcements.” Accessed May 18, 2026. [https://www.konami.com/efootball/en/page/update\\_announcement](https://www.konami.com/efootball/en/page/update_announcement).

eFootball™. “Dream Team.” Accessed May 18, 2026. <https://www.konami.com/efootball/en/page/dreamteam>.

eFootball™. “TOP.” Accessed May 18, 2026. <https://www.konami.com/efootball/en/>.

eFootball™. “Version Info.” Accessed May 18, 2026. [https://www.konami.com/efootball/en-us/page/v4/versioninfo\\_v4-40](https://www.konami.com/efootball/en-us/page/v4/versioninfo_v4-40).

eFootball™ Official Site. “Game Overview.” Accessed May 20, 2026. <https://www.konami.com/efootball/en-us/>.

Konami. “Important Notice When Acquiring Sale Item.” eFootball™, February 26, 2026. <https://www.konami.com/efootball/en/topic/news/4878>.

“Sejarah Perusahaan - KONAMI GROUP CORPORATION.” Accessed May 18, 2026. <https://www.konami.com/corporate/en/history/com>.

TOP | eFootball™ Official Site.” Accessed May 20, 2026. <https://www.konami.com/efootball/en/.com>.