

## **PENGUNAAN FITUR GAME SHOPEE CAPIT DALAM PERSPEKTIF FIKIH ISLAM**

Dimas Ramdani<sup>1</sup>, Yuyu Wahyudin<sup>2</sup>, Abdul Aziz Nawawi<sup>3</sup>, Miftahul Syfa Putra<sup>4</sup>,  
Ahmad Fadil Nurdiansyah<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam  
Jakarta

[1dimasramdani1244@gmail.com](mailto:1dimasramdani1244@gmail.com), [2yuyuwahyudin083@gmail.com](mailto:2yuyuwahyudin083@gmail.com),  
[3bedoel231@gmail.com](mailto:3bedoel231@gmail.com), [4miftahulsyfa Putra@gmail.com](mailto:4miftahulsyfa Putra@gmail.com),  
[5fadilahmadd67@gmail.com](mailto:5fadilahmadd67@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The development of gamification on e-commerce platforms has introduced various prize-based games that are used not only for entertainment but also carry economic value. One such feature is Shopee Capit. In this game, users can obtain prizes using free tokens or additional tokens exchanged for Shopee Coins. The uncertainty of outcomes, the use of coins that hold economic benefit, and the significant element of luck raise issues in fiqh muamalah. This study aims to determine the mechanism of using Shopee Capit, the form of contract (akad) used, and the legal ruling on its use according to Islamic fiqh. This study used the library research method by examining fiqh muamalah literature, fatwas, previous research, and the rules governing the use of Shopee Capit. Data were analyzed by comparing the game mechanism with the concepts of akad, ju'alah, gharar, maisir, dharar, israf, and maslahah. The results show that users can play using free tokens or additional tokens exchanged for 350 Shopee Coins. The use of free tokens can be regarded as a promotional gift or a ju'alah contract and is permissible, as long as the game rules are clearly explained, the prizes given are halal, and there is no payment or wagering from the user. However, the use of tokens obtained by exchanging Shopee Coins is not permissible. This is because Shopee Coins have economic benefit, while the prize obtained is uncertain and depends largely on luck. Therefore, this mechanism contains elements of maisir and gharar and may lead to loss (dharar) and excessive behavior (israf). Thus, the ruling on the use of Shopee Capit differs according to the type of token used.*

*Keywords: Shopee Capit, Islamic Fiqh, Fiqh Muamalah, Gharar, Maisir.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan gamifikasi dalam platform e-commerce menghadirkan berbagai permainan berhadiah yang tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi. Salah satu fitur tersebut adalah Shopee Capit. Dalam permainan ini, pengguna dapat memperoleh hadiah dengan menggunakan token gratis atau token tambahan yang ditukar dengan Koin Shopee. Adanya ketidakpastian hasil, penggunaan koin yang memiliki nilai manfaat, serta besarnya unsur keberuntungan menimbulkan persoalan dalam fikih muamalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme penggunaan Shopee Capit, bentuk akad yang digunakan, dan hukum penggunaannya menurut fikih Islam. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (library research) dengan mengkaji buku-buku fikih muamalah, fatwa, penelitian terdahulu, serta aturan penggunaan Shopee Capit. Data dianalisis dengan membandingkan mekanisme permainan dengan

konsep akad, ju'alah, gharar, maisir, dharar, israf, dan maslahah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna dapat bermain menggunakan token gratis atau token tambahan yang ditukar dengan 350 Koin Shopee. Penggunaan token gratis dapat dianggap sebagai hadiah promosi atau akad ju'alah dan hukumnya diperbolehkan, selama aturan permainan dijelaskan dengan jelas, hadiah yang diberikan halal, serta tidak ada pembayaran atau taruhan dari pengguna. Namun, penggunaan token yang diperoleh dengan menukarkan Koin Shopee tidak diperbolehkan. Hal ini karena Koin Shopee memiliki manfaat ekonomi, sedangkan hadiah yang diperoleh belum pasti dan lebih banyak bergantung pada keberuntungan. Oleh karena itu, mekanisme tersebut mengandung unsur maisir dan gharar serta dapat menimbulkan kerugian dan perilaku berlebihan. Dengan demikian, hukum penggunaan Shopee Capit berbeda sesuai dengan jenis token yang digunakan.

Kata Kunci: Shopee Capit, Fikih Islam, Fikih Muamalah, Gharar, Maisir.

### **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi digital di Indonesia telah mendorong perubahan perilaku konsumen dalam melakukan aktivitas belanja. Perubahan ini ditandai dengan meningkatnya nilai transaksi e-commerce dari RP.205,5 triliun pada tahun 2019 menjadi RP.487,01 triliun pada tahun 2024. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa e-commerce semakin menjadi pilihan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, ada sekitar 59,3% pengguna internet di Indonesia tercatat melakukan belanja online setiap minggu pada awal tahun 2024, yang mengindikasikan tingginya tingkat penggunaan platform e-commerce di Indonesia.

Diantara berbagai platform e-commerce yang ada di Indonesia,

Shopee merupakan platform yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, sebanyak 53,22 responden memilih Shopee sebagai platform belanja utama. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan TikTok Shop sebesar 27,37%, Tokopedia 9,57% dan Lazada 9,09% Muhamad (2025).

Selain itu pada Februari 2025 Shopee mencatat sebanyak 152,6 juta kunjungan dengan 53,2 juta pengguna yang berbeda menunjukkan tingginya tingkat penggunaan platform tersebut oleh masyarakat Indonesia (Arif, 2025).

Untuk mempertahankan daya saingnya, Shopee menerapkan berbagai fitur gamifikasi dalam aplikasinya, seperti Shopee Tanam,

Shopee Lucky Prize, dan Shopee Capit. Kehadirannya fitur-fitur tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif yang kuat terhadap pengalaman pengguna (user experience/UX). Selain itu, gamifikasi dan pengalaman pelanggan juga terbukti berpengaruh positif terhadap loyalitas konsumen, terutama pada Generasi Z. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kepuasan dan loyalitas bagi pengguna Shopee (Abaharis & Rahma, 2026)

Salah satu fitur gamifikasi yang terdapat pada aplikasi Shopee adalah Shopee Capit. Fitur ini berupa permainan digital yang meniru konsep mesin capit (claw machine), dimana pengguna menggunakan koin Shopee untuk mencoba memperoleh hadiah secara acak. Koin tersebut dapat diperoleh melalui berbagai aktivitas dalam aplikasi maupun melalui pembelian. Selain sebagai sarana hiburan, fitur ini juga memberikan peluang bagi pengguna untuk

mendapatkan hadiah tertentu (Shoimah, 2022).

Meskipun fitur ini memiliki tingkat popularitas yang tinggi, terdapat permasalahan terkait mekanisme permainannya. Hadiah yang diperoleh dalam permainan capit tidak dapat dipastikan karena pemain hanya mengetahui jenis hadiah yang tersedia, tetapi tidak mengetahui peluang untuk mendapatkannya. Akibatnya, hasil yang diperoleh sangat bergantung pada faktor keberuntungan. Dalam perspektif fikih Islam, unsur ketidakpastian seperti ini disebut gharar, yaitu suatu unsur ketidakjelasan sehingga berpotensi menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak (Sari & Ledista, 2022).

(Shoimah, 2022) berpendapat bahwa fitur Shopee Capit versi berbayar (premium) diduga mengandung unsur maisir (perjudian) karena terdapat mekanisme yang menentukan pihak menang dan kalah, adanya penggunaan koin sebagai bentuk taruhan, serta keuntungan yang diperoleh oleh pihak yang menang berasal dari pihak yang kalah.

Kondisi ini tidak sejalan dengan prinsip ekonomi syariah yang

melarang transaksi yang mengandung unsur spekulasi dan ketidakpastian berlebihan, karena dapat menimbulkan ketidakadilan bagi salah satu pihak (Hasan et al., 2025).

(Putri, 2024) menemukan fenomena yang sama pada gamifikasi shopee capit boneka banyak terdapat di pusat perbelanjaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tersebut mengandung unsur untung-untungan yang mirip dengan qimar (judi). Selain itu, jika dilihat sebagai suatu bentuk transaksi bisnis, permainan ini juga berpotensi mengandung unsur gharar (ketidakjelasan) dan maisir (perjudian).

Sejalan dengan temuan tersebut, Muhammadiyah juga menyatakan bahwa permainan capit boneka termasuk bentuk perjudian sehingga hukumnya haram dalam Islam (Ulya & Rastika, 2022).

(Gunariah et al., 2024) Temuan ini menunjukkan bahwa status hukum setiap fitur game harus dikaji secara spesifik berdasarkan mekanismenya masing-masing, bukan disamaratakan. Penelitian terhadap fitur Shopee Lucky Prize, misalnya,

menyimpulkan bahwa fitur tersebut tidak mengandung maisir karena pemain tidak mengeluarkan harta sebagai taruhan, meskipun tetap terdapat unsur gharar yang memicu perbedaan pendapat di kalangan ulama.

(Zulaekah & Moneque, 2024) dalam variasi temuan ini antara halal, haram, dan syubhat (keraguan) pada fitur-fitur berbeda menegaskan bahwa setiap fitur gamifikasi e-commerce memerlukan kajian fikih tersendiri yang mendalam dan tidak dapat digeneralisasi begitu saja. Pada fitur Shopee Tanam, misalnya, ditemukan bahwa praktiknya telah memenuhi rukun dan syarat akad ju'alah (pemberi imbalan), namun unsur maisir dan gharar tetap muncul pada bagian tabungan dan koin yang hilang apabila tanaman virtual mati.

Meskipun penelitian terdahulu telah mengkaji berbagai fitur game Shopee seperti Shopee Tanam, Shopee Lucky Prize, dan mesin capit fisik, yang kajiannya secara spesifik dan komprehensif membahas fitur Shopee Capit dari perspektif fikih kontemporer khususnya dengan menelaah jenis akad, posisi maqashid syariah, serta perbandingan antara mode gratis dan

premium masih relatif terbatas dan belum banyak dipublikasikan dalam jurnal-jurnal terindeks.

Dalam penelitian ini penting untuk memperkaya khazanah kajian fikih muamalah kontemporer yang responsif terhadap perkembangan teknologi finansial dan e-commerce. Sebagaimana ditegaskan dalam kajian *mystery box*, pendekatan *content analysis* dan *thematic analysis* terhadap mekanisme transaksi berbasis ketidakpastian dapat memberikan kerangka analitis baru bagi pengembangan hukum Islam digital, kerangka mana yang relevan untuk diadaptasi dalam mengkaji *Shopee Capit*.

Menurut pendapat peneliti, meningkatnya jumlah pengguna *Shopee* dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana jual beli online, tetapi juga telah berkembang menjadi ekosistem digital yang mampu menarik keterlibatan pengguna melalui berbagai fitur pendukung. Salah satu fitur yang banyak diminati adalah *Shopee Capit*, yaitu permainan yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memperoleh *Koin Shopee* dan hadiah

lainnya. *Koin Shopee* memiliki nilai ekonomi yang nyata karena dapat digunakan sebagai potongan harga dalam transaksi belanja. Oleh karena itu, penggunaan *koin* dalam permainan tidak dapat dipandang hanya sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan juga berkaitan dengan aspek ekonomi yang memiliki konsekuensi hukum dalam perspektif fikih Islam.

Selain itu, berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, mayoritas kajian menunjukkan adanya indikasi unsur *gharar* (ketidakjelasan) dan *maisir* (perjudian) dalam fitur permainan *Shopee*. Menurut peneliti, hal tersebut perlu mendapat perhatian karena mekanisme permainan *Shopee Capit* mengandung unsur keberuntungan yang menyebabkan pengguna dapat memperoleh hadiah besar atau justru kehilangan *koin* yang dimilikinya tanpa memperoleh manfaat yang sebanding. Ketidakjelasan peluang kemenangan dan adanya kemungkinan untung-rugi yang bergantung pada faktor spekulasi menimbulkan pertanyaan mengenai kesesuaiannya dengan prinsip fikih muamalah. Oleh sebab itu, penelitian mengenai penggunaan fitur game

Shopee Capit dalam perspektif fikih Islam menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan kejelasan hukum bagi masyarakat muslim dalam memanfaatkan fitur digital tersebut.

Berdasarkan fenomena, permasalahan, dan kesenjangan penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara lebih mendalam mekanisme fitur game Shopee Capit dan status hukumnya dalam perspektif fikih Islam. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian fikih muamalah kontemporer, khususnya yang berkaitan dengan transaksi digital. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan panduan bagi konsumen muslim, pelaku usaha e-commerce, serta regulator dalam memahami dan menyikapi penggunaan fitur game berhadiah pada platform belanja online.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut: 1) Mekanisme pelaksanaan dan sistem penentuan pemenang dalam fitur game Shopee

Capit belum banyak dipahami secara jelas oleh para pengguna. 2) Penggunaan koin berbayar sebagai syarat mengikuti permainan berpotensi menimbulkan unsur spekulatif dalam transaksi. 3) Belum terdapat kejelasan mengenai status hukum penggunaan fitur game Shopee Capit menurut perspektif fikih Islam. 4) Perlu dilakukan analisis terhadap mekanisme fitur game Shopee Capit untuk menilai apakah terdapat unsur maisir, gharar, atau unsur lain yang bertentangan dengan prinsip fikih muamalah.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah tercantum di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Untuk mengetahui bagaimana mekanisme (tata cara) penggunaan fitur game Shopee Capit dan akad yang digunakan. b) Untuk mengetahui bagaimana status hukum penggunaan fitur game Shopee Capit menurut perspektif fikih Islam.

### **Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Azkiya Salisa Alfafa, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023, dengan judul Pemanfaatan Koin Shopee pada Praktik Pembelian

Barang di Aplikasi Shopee dalam Kajian Hukum Islam yang memiliki keterkaitan dalam penelitian ini yang sama-sama membahas kedudukan koin shopee dalam transaksi jual beli online. Dalam penelitian ini adalah menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif normatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa koin shopee dapat dianggap sebagai harta yang bisa digunakan berbagai manfaat, yaitu koin tersebut digunakan untuk mendapatkan potongan harga pada saat berbelanja. Selain itu, pada koin shopee berkaitan dengan konsep penjaminan hutang atau dam'an al-dayn dalam hukum Islam dan dapat digunakan pula sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh pihak Shopee (Alfafa, 2023).

Penelitian Jamilatul Fauziah (2022) berjudul Perolehan Koin Shopee dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah memberikan dasar penting karena membahas mekanisme perolehan Koin Shopee secara lebih luas. Temuan utamanya menyatakan bahwa mekanisme perolehan Koin Shopee terbagi dalam lima bentuk, yaitu penilaian produk, voucher cashback, absen reward, Shopee Live, dan Shopee Games; perolehan

tersebut dipandang mengimplementasikan akad ju'alah yang diperbolehkan, sedangkan masa kedaluwarsa koin dinilai mengandung gharar yasir atau gharar ringan yang tidak membatalkan akad (Fauziah, 2022).

Penelitian Maya Dwi Citra Lestari (2022) berjudul Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam: Studi pada Penghuni Kos-Kosan Ar-Rahma 2 juga sangat relevan karena membahas koin hasil Shopee Capit yang kemudian digunakan dalam jual beli di Shopee. Temuan utamanya menyatakan bahwa penggunaan Koin Shopee dalam jual beli diperbolehkan karena 1 Koin Shopee bernilai Rp1, tetapi penggunaan koin yang diperoleh dari Shopee Capit tidak diperbolehkan karena cara perolehannya mengandung unsur gharar dan maysir; gharar muncul karena hadiah bersifat untung-untungan, sedangkan maysir muncul karena terdapat unsur menang-kalah, taruhan harta atau materi, dan risiko kehilangan harta bagi pihak yang kalah (Lestari, 2022).

Penelitian Yuli Lestanti berjudul Transaksi Layanan Koin Game

Goyang Shopee pada Jual Beli Online dalam Perspektif Hukum Islam juga dapat digunakan sebagai penelitian terdahulu karena membahas koin yang diperoleh dari fitur permainan Shopee dan kemudian digunakan dalam transaksi jual beli online. Temuan utamanya menyatakan bahwa transaksi jual beli online menggunakan koin tersebut pada dasarnya sah apabila rukun dan syarat jual beli terpenuhi. Namun, cara memperoleh koin melalui Game Goyang Shopee dinilai bermasalah karena mengandung unsur untung-untungan, gharar, dan perjudian, sebab pengguna dapat menghabiskan paket data tetapi hasil koin yang diperoleh tidak jelas; ada yang mendapat banyak koin, sedikit koin, atau tidak mendapat apa-apa (Lestanti, 2019).

Berdasarkan empat penelitian terdahulu diatas, kebaruan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai tata cara penggunaan fitur game Shopee Capit dan status hukumnya dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan (Library Research). Perbedaannya yaitu terletak pada analisis hukum Islam terhadap tata cara penggunaan

fitur game Shopee Capit dan akad yang digunakannya, kemudian dianalisis status hukum penggunaan fitur game Shopee Capit menurut perspektif fikih Islam.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (library research) dengan mengkaji buku-buku fikih muamalah, fatwa, penelitian terdahulu, serta aturan penggunaan Shopee Capit. Data dianalisis dengan membandingkan mekanisme permainan dengan konsep akad, ju'alah, gharar, maysir, dharar, israf, dan maslahah.

### **Akad Ju'alah**

Ju'alah adalah janji pemberian imbalan kepada seseorang yang berhasil mencapai hasil tertentu. Akad ini berbeda dengan ijarah. Dalam ijarah, pekerjaan atau manfaat yang diberikan biasanya telah diketahui sejak awal, sedangkan dalam ju'alah imbalan diberikan setelah hasil yang ditentukan berhasil dicapai.

### **Gharar**

Secara terminologis, para ulama fikih memberikan definisi gharar dengan penjelasan yang berbeda-beda, tetapi memiliki makna yang hampir sama.



Gharar merupakan transaksi yang mengandung ketidakjelasan atau ketidakpastian sehingga dapat menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak. Ketidakjelasan tersebut dapat berkaitan dengan objek transaksi, kualitas, jumlah, harga, maupun kemampuan penjual dalam menyerahkan barang yang diperjualbelikan. Dengan demikian, gharar dapat dipahami sebagai adanya unsur spekulasi dan ketidakpastian dalam transaksi yang berpotensi merugikan salah satu pihak karena tidak adanya informasi yang jelas dan memadai (Rahmawati & Jawab, 2023).

### ***Maisir***

Maisir merupakan suatu cara memperoleh keuntungan melalui taruhan yang hasilnya bergantung pada peluang atau keberuntungan. Dalam kegiatan tersebut, terdapat pihak yang memperoleh keuntungan, sedangkan pihak lain mengalami kerugian. Unsur maisir tidak hanya dilihat dari adanya permainan, tetapi juga dari adanya harta atau nilai yang dipertaruhkan serta hasil yang belum pasti. (Gozaly et al., 2025) menjelaskan bahwa maisir berkaitan dengan cara memperoleh harta

melalui risiko yang bersifat spekulatif dan tidak pasti. Keadaan tersebut menyebabkan satu pihak memperoleh keuntungan dari kerugian pihak lainnya.

### ***Qiyas Sebagai Metode Analisis***

Qiyas merupakan salah satu metode penetapan hukum dalam Ilmu ushul fikih. Metode ini digunakan untuk menjawab persoalan baru yang hukumnya tidak dijelaskan secara langsung dalam Al-Qur'an, sunah, maupun ijma (Effendi, 2017). Secara bahasa, qiyas berarti mengukur, membandingkan, atau menyamakan sesuatu dengan sesuatu lain. Sementara itu, secara istilah qiyas adalah menetapkan hukum suatu persoalan baru dengan mengambil hukum dari persoalan yang telah memiliki ketentuan, karena keduanya mempunyai kesamaan alasan hukum atau 'illat. Dengan demikian, qiyas bukanlah penetapan hukum berdasarkan pendapat pribadi, tetapi merupakan proses penalaran yang tetap berpedoman pada sumber dan prinsip syariat Islam (Hermawan, 2019). Qiyas hanya dapat digunakan setelah dipastikan bahwa tidak terdapat ketentuan khusus yang secara langsung mengatur persoalan

baru tersebut (Sakirman, 2018). Dalam hukum ekonomi syariah, qiyas memiliki peran yang penting karena kegiatan ekonomi terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan tersebut melahirkan berbagai bentuk transaksi baru, seperti hadiah digital, permainan dalam aplikasi, uang elektronik, poin, koin virtual, serta sistem promosi dan perdagangan secara daring. Bentuk-bentuk tersebut belum dikenal secara teknis dalam literatur fikih klasik. Namun, unsur hukum yang terdapat di dalamnya dapat memiliki kesamaan dengan akad atau perbuatan yang telah dibahas dalam hukum Islam. Oleh karena itu, qiyas dapat digunakan untuk menghubungkan prinsip-prinsip hukum Islam dengan persoalan ekonomi kontemporer (Rosyadi & Basri, 2020).

Qiyas dinilai sah apabila memenuhi empat unsur utama, yaitu ashli, far'u, hukum ashli, dan 'illat. Keempat unsur tersebut saling berhubungan sehingga harus ditentukan secara jelas. Apabila salah satu unsur tidak jelas, hasil qiyas dapat menjadi kurang kuat. Ashli merupakan persoalan asal yang ketentuan hukumnya telah diketahui berdasarkan dalil syariat. Far'u

merupakan persoalan baru yang belum memiliki ketentuan hukum secara khusus sehingga hukumnya ditentukan melalui metode qiyas. Hukum ashli adalah hukum syariat yang berlaku pada suatu persoalan asal yang dijadikan dasar dalam qiyas. 'Illat adalah sifat atau alasan tertentu yang menjadi dasar penetapan hukum pada persoalan asal dan juga terdapat pada persoalan baru. Keberadaan 'illat sangat penting dalam proses qiyas karena menjadi dasar pemindahan hukum dari ashli kepada far'u (Hermawan, 2019).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### ***Mekanisme Fitur Game Shopee Capit***

Penggunaan fitur game Shopee Capit perlu dilakukan melalui empat tahapan, Pertama pengguna masuk ke aplikasi Shopee menggunakan akun yang telah terdaftar. Pengguna harus masuk ke akun agar token, Koin Shopee, hadiah, dan riwayat permainan dapat tercatat dalam sistem. Kedua pengguna memilih jenis mesin permainan yang tersedia, yaitu Mesin Gratis atau Mesin Premium. Mesin Gratis dapat dimainkan dengan kesempatan gratis yang diberikan oleh Shopee.

Sementara itu, Mesin Premium hanya dapat dimainkan menggunakan token. Token tersebut dapat diperoleh dengan menukarkan sejumlah Koin Shopee. Oleh karena itu, terdapat perbedaan antara permainan gratis dan permainan yang mengharuskan pengguna menggunakan Koin Shopee. Ketiga pengguna mulai menjalankan permainan. Pengguna mengarahkan capit ke posisi benda menggunakan tombol navigasi, kemudian menurunkan capit untuk mengambil benda tersebut. Pada beberapa jenis game, pengguna juga dapat menggoyangkan telepon seluler untuk mengubah posisi benda. Walaupun pengguna dapat mengarahkan capit, keberhasilan permainan tidak hanya bergantung pada keterampilan pengguna. Hasil game juga dipengaruhi oleh posisi benda, kekuatan capit virtual, batas waktu, sistem digital, dan algoritma yang tidak diketahui sepenuhnya oleh pengguna (Damaika, 2022). Keempat penentuan hasil game. Setiap penggunaan satu token dapat memberikan dua kemungkinan hasil. Pertama, capit gagal mengambil benda sehingga pengguna tidak memperoleh hadiah. Kedua, capit berhasil mengambil benda sehingga

pengguna mendapatkan hadiah sesuai ketentuan game. Hadiah yang diberikan dapat berupa Koin Shopee, voucher, atau barang. Pengguna tidak selalu dapat memilih hadiah karena jenis hadiah dapat ditentukan secara acak berdasarkan persediaan dan ketentuan yang berlaku. Kelima yaitu proses klaim hadiah. Hadiah dalam bentuk digital biasanya dimasukkan secara langsung ke akun pengguna dalam jangka waktu tertentu. Adapun hadiah berupa barang harus diklaim dan dikirim sesuai dengan ketentuan Shopee. Pemberian hadiah dapat dipengaruhi oleh jumlah persediaan, kuota klaim, batas waktu, dan urutan pengguna dalam melakukan klaim. Shopee juga menetapkan bahwa hadiah tidak dapat ditukar dengan uang tunai. Selain itu, Shopee dapat membatalkan hadiah apabila ditemukan adanya pelanggaran atau tindakan manipulasi dalam permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa mekanisme penggunaan fitur game Shopee Capit terdiri atas beberapa tahapan. Pengguna terlebih dahulu masuk ke aplikasi Shopee, memilih mesin gamenya, memperoleh token,

kemudian menggunakan token untuk menjalankan permainan, selanjutnya, pengguna mengarahkan capitan virtual untuk mengambil benda yang tersedia. Setelah game selesai, pengguna akan memperoleh hasil permainan dan dapat mengklaim hadiah apabila memenuhi ketentuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya pada penggunaan token gratis, unsur-unsur akad jualah pada dasarnya telah terpenuhi. Pihak Shopee menawarkan hadiah kepada pengguna, sedangkan tugas atau target permainan telah ditentukan. Pengguna juga bebas memilih untuk mengikuti atau meninggalkan permainan.

Hadiah yang diberikan berasal dari pihak penyelenggara. Ketidakpastian mengenai keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan permainan masih dapat diterima dalam akad jualah karena hadiah hanya diberikan setelah pengguna berhasil mencapai target. Apabila gagal, pengguna tidak kehilangan harta atau mengeluarkan biaya tertentu.

Namun, kejelasan hadiah dalam permainan Shopee Capitan masih perlu diperhatikan. Hadiah yang diterima

pengguna dapat berbeda secara signifikan dan ditentukan secara acak berdasarkan persediaan. Pasangan item yang sama dapat menghasilkan hadiah utama atau hanya Koin Shopee dengan nilai yang lebih kecil. Dalam akad jualah, imbalan seharusnya dijelaskan secara jelas sejak awal agar tidak menimbulkan perselisihan. Oleh karena itu, sistem hadiah secara acak dalam game Shopee Capitan menunjukkan adanya ketidakjelasan mengenai imbalan yang akan diterima oleh pengguna (Zulaekah & Moneque, 2024).

Pada penggunaan token berbayar, pengguna harus menukarkan 350 Koin Shopee untuk mendapatkan satu kesempatan bermain. Secara langsung, pengguna memperoleh hak untuk bermain. Namun, tujuan utama pengguna umumnya bukan hanya untuk memperoleh hiburan, melainkan untuk mendapatkan item atau hadiah. Dengan demikian, transaksi tersebut tidak cukup dipandang sebagai pembelian layanan hiburan. Transaksi harus dilihat berdasarkan kenyataannya, yaitu pengguna mengeluarkan sesuatu yang memiliki nilai untuk memperoleh kesempatan

mendapatkan hadiah yang hasilnya belum pasti.

Berdasarkan uraian tersebut, mekanisme Shopee Capit dapat dibedakan menjadi dua bentuk. Penggunaan token gratis cenderung sesuai dengan akad ju'alah atau hadiah promosi, selama syarat, target, dan hadiahnya dijelaskan secara terbuka. Sementara itu, penukaran Koin Shopee untuk memperoleh token tambahan merupakan transaksi berbayar yang mengandung ketidakpastian tinggi terhadap hadiah yang akan diterima. Oleh karena itu, mekanisme token berbayar perlu dianalisis lebih lanjut berdasarkan unsur maisir dan gharar dalam hukum Islam.

#### ***Status Hukum Penggunaan Shopee Capit dalam Fikih Islam***

Berdasarkan hasil analisis terhadap penggunaan Shopee Capit yang mencakup akad, maisir, gharar, dharar, israf, dan maslahah, hukum penggunaan game ini perlu dibedakan berdasarkan cara pengguna memperoleh kesempatan bermain. Hal tersebut karena terdapat perbedaan antara token yang diperoleh secara gratis dan token

yang diperoleh dengan menukarkan Koin Shopee.

Pertama, penggunaan fitur game Shopee Capit dengan token yang diberikan secara gratis dapat dihukumi mubah atau diperbolehkan dengan beberapa syarat. Pengguna tidak diwajibkan membayar, membeli barang, menukarkan koin, atau menyerahkan aset tertentu untuk memperoleh kesempatan bermain. Selain itu, hadiah diberikan oleh pihak penyelenggara, aturan game dijelaskan secara terbuka, hadiah yang diberikan bersifat halal, dan pengguna tidak melakukan kecurangan. Dalam kondisi tersebut, game Shopee Capit lebih dekat dengan bentuk hadiah promosi atau akad ju'alah.

Kedua, penggunaan token tambahan yang diperoleh dengan menukarkan 350 Koin Shopee tidak sesuai dengan prinsip syariat. Hal ini karena pengguna harus mengorbankan koin yang memiliki manfaat ekonomi untuk memperoleh hadiah yang belum pasti. Unsur maisir muncul karena terdapat pengorbanan koin, kemungkinan memperoleh keuntungan atau kerugian, serta hasil permainan yang lebih banyak bergantung pada

keberuntungan. Sementara itu, unsur gharar terdapat dalam ketidakjelasan item yang diperoleh, jumlah permainan yang diperlukan, peluang mendapatkan hadiah, nilai hadiah, dan ketersediaan hadiah.

Ketiga, unsur dharar dan israf dapat terjadi apabila pengguna terus-menerus menukarkan koin untuk memperoleh token tambahan. Koin yang telah digunakan tidak dapat dikembalikan, sedangkan sistem permainan dapat mendorong pengguna untuk terus bermain demi mendapatkan pasangan item atau hadiah utama. Walaupun Shopee Capit memiliki manfaat sebagai hiburan dan sarana promosi, manfaat tersebut tidak dapat menghilangkan unsur maisir dan gharar yang terdapat dalam penggunaan token berbayar.

Dengan demikian, hukum penggunaan fitur game Shopee Capit bersifat tafshili atau terperinci. Penggunaan token gratis diperbolehkan selama memenuhi ketentuan syariat. Adapun penggunaan token yang diperoleh dengan menukarkan Koin Shopee tidak diperbolehkan karena mengandung unsur maisir dan gharar

serta berpotensi menimbulkan dharar dan israf.

Kesimpulan ini didasarkan pada kenyataan bahwa Koin Shopee memiliki manfaat ekonomi, sedangkan hadiah yang diperoleh setelah menukarkan koin masih bergantung pada peluang dan sistem permainan yang bersifat acak.

### ***Qiyas sebagai Sumber Hukum bagi Shopee Capit***

Penetapan hukum penggunaan fitur game Shopee Capit dapat dianalisis menggunakan qiyas. Dalam analisis terhadap Shopee Capit, maisir atau perjudian menjadi ashli, yaitu masalah asal yang telah diketahui hukumnya. Hukum ashli tersebut adalah haram sebagaimana larangan maisir dalam Q.S. Al-Ma'idah ayat 90–91. Sementara itu, penggunaan token tambahan Shopee Capit yang diperoleh melalui penukaran Koin Shopee menjadi far'u, yaitu masalah baru yang belum dijelaskan secara khusus dalam nas.

'Illat yang menghubungkan maisir dengan penggunaan token tambahan game Shopee Capit adalah adanya pengorbanan sesuatu yang bernilai ekonomi untuk mendapatkan hadiah yang belum pasti. Koin Shopee

mempunyai nilai manfaat karena dapat digunakan sebagai potongan harga dalam transaksi. Ketika pengguna menukarkan 350 Koin Shopee dengan satu token tambahan, pengguna telah mengorbankan manfaat ekonomi dari koin tersebut.

Penukaran Koin Shopee tersebut tidak menjamin bahwa pengguna akan memperoleh hadiah. Hasil permainan lebih banyak bergantung pada peluang dan keberuntungan. Pengguna mungkin mendapatkan hadiah, tetapi juga dapat mengalami kerugian ketika gagal memperoleh hadiah, sedangkan Koin Shopee yang telah ditukarkan tidak dapat dikembalikan.

Dengan demikian, penggunaan token tambahan Shopee Capit memiliki beberapa unsur yang sama dengan maisir, yaitu adanya sesuatu yang bernilai ekonomi yang dikorbankan, adanya kemungkinan memperoleh keuntungan atau kerugian, serta hasil permainan yang bergantung pada keberuntungan. Berdasarkan kesamaan 'illat tersebut, hukum larangan maisir dapat diterapkan pada penggunaan token tambahan game Shopee Capit. Penggunaan token tambahan tersebut tidak dilarang

hanya karena berbentuk permainan, tetapi karena mekanismenya mengandung unsur yang sama dengan maisir.

Namun, qiyas tersebut tidak berlaku secara sama terhadap penggunaan token gratis. Dalam penggunaan token gratis, pengguna tidak menyerahkan uang, Koin Shopee, barang, maupun manfaat ekonomi lainnya untuk bermain. Apabila pengguna tidak memperoleh hadiah, maka tidak ada harta milik pengguna yang berkurang. Oleh karena itu, unsur pertaruhan harta atau nilai ekonomi tidak ditemukan dalam penggunaan token gratis.

Penggunaan token gratis lebih dekat dengan hadiah promosi atau akad ju'alah. Penggunaannya dapat dihukumi mubah selama tidak disyaratkan melakukan pembayaran atau pembelian, aturan permainan dijelaskan secara terbuka, hadiah yang diberikan merupakan barang yang halal, serta tidak mengandung penipuan atau perbuatan lain yang dilarang dalam syariat.

Berdasarkan analisis qiyas tersebut, hukum penggunaan Shopee Capit perlu dibedakan sesuai dengan

mekanismenya. Penggunaan token gratis dapat diperbolehkan karena tidak mengandung unsur perjudian harta. Sementara itu, penggunaan token tambahan melalui penukaran Koin Shopee tidak diperbolehkan karena memiliki kesamaan 'illat dengan maisir serta mengandung unsur gharar, kemungkinan menimbulkan kerugian, dan perilaku berlebihan.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan fitur game Shopee Capit dimulai dengan membuka game melalui aplikasi Shopee. Pengguna kemudian memilih jenis mesin dan menggunakan token untuk mendapatkan kesempatan bermain. Token dapat diperoleh secara gratis dari pihak Shopee atau dengan menukarkan 350 Koin Shopee. Setelah itu, pengguna menggerakkan capit virtual untuk mengambil benda yang tersedia. Hasil permainan dapat berupa kegagalan atau keberhasilan memperoleh Koin Shopee, voucher, maupun hadiah lainnya. Hadiah yang diperoleh kemudian diklaim sesuai dengan syarat dan ketentuan dari pihak Shopee.

Dilihat dari akadnya, penggunaan token gratis lebih dekat kepada hadiah promosi atau akad ju'alah. Dalam hal ini, pihak Shopee memberikan hadiah kepada pengguna yang berhasil memenuhi ketentuan permainan. Akad tersebut dapat diperbolehkan apabila cara bermain, syarat, target, dan hadiah dijelaskan dengan jelas serta pengguna tidak diwajibkan mengeluarkan uang atau Koin Shopee. Sementara itu, token tambahan yang diperoleh dengan menukarkan Koin Shopee tidak dapat dianggap sebagai hadiah gratis karena pengguna mengorbankan koin yang memiliki manfaat ekonomi untuk memperoleh kesempatan mendapatkan hadiah yang belum pasti.

Berdasarkan hasil analisis terhadap penggunaan Shopee Capit yang mencakup akad, maisir, gharar, dharar, israf, dan maslahah, bahwa status hukum penggunaan fitur game Shopee Capit perlu dibedakan berdasarkan jenis token yang digunakan. Penggunaan token gratis dapat dihukumi mubah atau diperbolehkan karena pengguna tidak mengeluarkan harta untuk bermain. Kebolehan tersebut berlaku selama



game tidak mensyaratkan pembayaran atau pembelian, hadiah yang diberikan halal, aturan dalam game disampaikan dengan jelas, serta tidak mengandung penipuan dan unsur lain yang dilarang dalam Islam.

Adapun penggunaan token tambahan yang diperoleh dengan menukarkan Koin Shopee tidak diperbolehkan. Koin Shopee memiliki manfaat ekonomi karena dapat digunakan sebagai potongan harga dalam transaksi. Namun, setelah koin ditukarkan menjadi token, pengguna belum tentu mendapatkan hadiah. Koin yang telah digunakan juga tidak dapat dikembalikan apabila pengguna gagal. Oleh karena itu, mekanisme tersebut mengandung unsur maisir karena terdapat kemungkinan memperoleh keuntungan atau mengalami kerugian yang bergantung pada keberuntungan. Selain itu, terdapat unsur gharar karena hasil dan hadiah yang diperoleh tidak diketahui secara pasti. Penggunaan secara berlebihan juga dapat menimbulkan kerugian dan pemborosan.

Berdasarkan hasil analisis sumber hukum qiyas, maisir atau perjudian menjadi ashli, sedangkan hukumnya

adalah haram. Penggunaan token tambahan Shopee Capit melalui penukaran Koin Shopee menjadi far'u, yaitu persoalan baru yang tidak dijelaskan secara khusus dalam nas. Adapun 'illat yang menghubungkan keduanya adalah adanya pengorbanan sesuatu yang mempunyai nilai ekonomi untuk mendapatkan hadiah yang belum pasti dan bergantung pada keberuntungan. Karena memiliki 'illat yang sama dengan maisir, penggunaan token tambahan pada game Shopee Capit juga dihukumi haram (tidak diperbolehkan).

Qiyas tersebut tidak berlaku terhadap penggunaan token gratis. Dalam penggunaan token gratis, pengguna tidak mengeluarkan uang, Koin Shopee, barang, atau sesuatu yang memiliki nilai ekonomi. Apabila pengguna gagal memperoleh hadiah, tidak ada harta pengguna yang berkurang. Dengan demikian, penggunaan token gratis diperbolehkan, sedangkan penggunaan token tambahan melalui penukaran Koin Shopee tidak diperbolehkan karena mengandung unsur maisir dan gharar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abaharis, H., & Rahma, A. (2026). Pengaruh Gamifikasi, dan Pengalaman Pelanggan terhadap Loyalitas Pelanggan Generasi Z pada Penggunaan Aplikasi Shopee. *ARZUSIN*, 6(4), 3375–3386. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i4.10164>
- Alfafa, A. S. (2023). Pemanfaatan Koin Shopee pada Praktik Pembelian Barang di Aplikasi Shopee dalam Kajian Hukum Islam. *El-Iqtishady: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 5(1), 76–92. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/iqthisadi/article/view/37866/17799>
- Arif, F. (2025). 35 Data Statistik E-commerce Indonesia yang Penting. *SEMNESIA*. <https://semnesia.com/blog/data-statistik-ecommerce-indonesia/>
- Damaika, L. Z. (2022, December 19). 6 Cara Main Game Shopee, Isi Waktu Luang dan Dapatkan Koinnya. *IDN TIMES*. <https://www.idntimes.com/tech/games/cara-main-game-shopee-00-2k3g7-tkgcmn>
- Effendi, S. (2017). Ushul Fiqh (Pertama). *PRENADAMEDIA*.
- Fauziah, J. (2022). Perolehan Koin Shopee dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syaria'h. *Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang*.
- Gozaly, A. Y., Dheddy Abdi Tamba, & Nurrohman Syarif. (2025). Konsep Maisir dalam Pandangan Fukaha dan Relevansinya pada Asuransi Konvensional. *Bustanul Fuqaha: Jurnal Bidang Hukum Islam*, 6(1), 45–57. <https://doi.org/10.36701/bustanul.v6i1.1862>
- Gunariah, F., Al Hakim, S., Jubaedah, D., Apriani, T., & Fadhlya Hidayatunnisa, N. (2024). Perbandingan Fikih Tentang Gharar. *Rayah Al-Islam*, 8(1), 161–174. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i1.922>
- Hasan, F., Niu, F. A. L., & Sumanta, M. J. (2025). Mystery Box Transactions in the Perspective of Fiqh Muamalah: A Validity Analysis Based on Gharar and Maysir Principles. *Al-'Aqdu: Journal of Islamic Economics Law*, 5(1), 56–73. <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JI/article/view/3856/1926>
- Hermawan, I. (2019). Ushul Fiqh Kajian Hukum Islam (Pertama). *Hidayatul Qur'an*.
- Lestanti, Y. (2019). Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee pada Jual Beli Online dalam Perspektif Hukum Islam. *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum dan Filantropi*, 1(2), 249–262. <https://doi.org/10.22515/alhakim.v1i2.2314>
- Lestari, M. D. C. (2022). Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Penghuni Kos-Kosan Ar-Rahma 2). *Universitas Islam Negeri Raden Intan*.
- Muhamad, N. (2025). E-Commerce yang Sering Diakses Masyarakat Indonesia pada 2025. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/en/infographics/2025/08/19/e-commerce-yang-sering-diakses-masyarakat-indonesia-pada-2025>
- Putri, A. F. (2024). Praktik Permainan Mesin Capit Manusia (Human Claw Machine) dalam Pandangan Hukum Islam dan Maqashid Syariah. *Bustanul Fuqaha: Jurnal Bidang Hukum Islam*, 5(1), 165–178.

<https://doi.org/10.36701/bustanul.v5i1.1350>

Rahmawati, S. S., & Jawab, A. R. (2023). Konsep Dasar Gharar. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(11), 5450–5455. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i11.2416>

Rosyadi, I., & Basri, M. M. (2020). *Usul Fikih Hukum Ekonomi Syariah* (R. Ratlin, Ed.). Muhammadiyah University Pers.

Sakirman, S. (2018). Metodologi Qiyas dalam Istinbath Hukum Islam. *Yudisia: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.21043/yudisia.v9i1.3672>

Sari, I. N., & Ledista, L. (2022). Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam. *Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(2), 22–40. <https://doi.org/10.32764/izdihar.v2i2.2610>

Shoimah, N. (2022). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Online Dengan Koin Shopee Pada Fitur Shopee Capit [Fakultas Syariah]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/6756/>

Ulya, F. N., & Rastika, I. (2022). Soal Permainan Capit Boneka, Muhammadiyah: Itu Kategori Judi, Hukumnya Haram. Jakarta, Kompas.Com.

Zulaekah, & Moneque, E. L. N. (2024). Analisis Game Berhadiah Pada Fitur Shopee Tanam Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Madura). *Fintech: Journal of Islamic Finance*, 5(1).