

**PEROLEHAN KOIN GAME SHOPEE TANAM DI APLIKASI
SHOPEE DALAM PERSPEKTIF MAŞLAĤAH MURSALAH**

SKRIPSI

Oleh :

Dita Faridha Adilla

NIM. C92216094



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Syariah Dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
Surabaya
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Faridha Adilla
NIM : C92216094
Fakultas/Prodi : Syariah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Perolehan *Koin Game Shopee Tanam* di Aplikasi
Shopee dalam Perspektif *Maṣlahah Mursalah*

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 04 Januari 2023

Saya yang menyatakan.



Dita Faridha Adilla
NIM. C92216094

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Dita Faridha Adilla
NIM. : C92216094
Judul : Perolehan *Koin Game Shopee Tanam* di Aplikasi
Shopee dalam Perspektif *Maṣlahah Mursalah*

telah diberikan bimbingan, arahan, dan koreksi sehingga dinyatakan layak, serta disetujui untuk diajukan kepada Fakultas guna diujikan pada sidang munaqasah.

Surabaya, 04 Januari 2023
Pembimbing,



Dr. Hj. Suqiyah Musafa'ah, M. Ag.
NIP. 196303271999032001

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Dita Faridha Adilla NIM. C92216094 ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada hari Rabu, 11 Januari 2023, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Hukum Ekonomi Syariah.

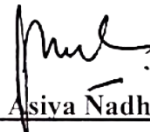
Majelis Munaqasah Skripsi

Penguji I



Dr. Hj. Suqivah Musafa'ah, M. Ag.
NIP. 196303271999032001

Penguji II



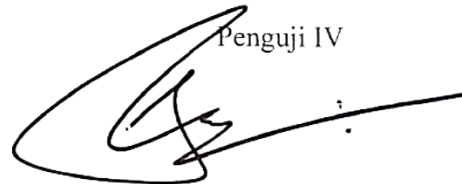
Dr. Nurul Asiva Nadhifah, M.H.I.
NIP. 197504232003122001

Penguji III



Fatikul Himami, M.E.I.
NIP. 198009232009121002

Penguji IV



M. Pasca Zakky Muhajir Ridlwan, M.Kn.
NUP. 202111015

Surabaya, 18 Januari 2023

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dean,



Dr. Hj. Suqivah Musafa'ah, M. Ag.
NIP. 196303271999032001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dita Faridha Adilla
NIM : C92216094
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam
E-mail address : ditafandha5@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam di Aplikasi Shopee dalam Perspektif

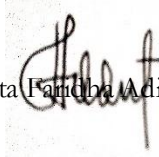
Maslahah Mursalah

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 04 Januari 2023
Penulis

(Dita Faridha Adilla)


ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam di Aplikasi Shopee dalam Perspektif *Maṣlahah Mursalah*” ini ditulis untuk menjawab pertanyaan tentang: bagaimana praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee? Dan bagaimana analisis *maṣlahah mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam?

Penelitian yang dilaksanakan ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*). Data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dan selanjutnya data tersebut dianalisis, dalam hal ini tentang praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee menggunakan teori *ju’alah* dan *maṣlahah mursalah* untuk kemudian ditarik kesimpulan.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Pertama, perolehan koin *game* Shopee Tanam jika dianalisis menggunakan akad *ju’alah* sudah sesuai karena telah memenuhi rukun dan syarat *ju’alah*. Kedua, praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam adalah *maṣlahah* karena telah memenuhi syarat-syarat *maṣlahah mursalah* dan dari aspek kemaslahatan yang diperoleh oleh banyak pihak lebih besar dari pada mudaratnya. Mulai dari pengguna *game* Shopee Tanam yang mendapatkan hadiah, penjual *online* Shopee yang terjadi peningkatan pembelian, dan pihak Shopee yang terjadi peningkatan pengunduhan dari beberapa pengguna baru di Shopee. Perolehan koin pada *game* Shopee Tanam termasuk dalam *maṣlahah taḥsiniyyāt* yaitu sebagai pelengkap berupa kekeluargaan yang dapat melengkapi kemaslahatan sebelumnya untuk membuat kehidupan menjadi lebih nyaman.

Adanya kesimpulan diatas, penulis menyarankan kepada semua pengguna *game* Shopee Tanam sebaiknya lebih selektif dalam memilih *game* yang dimainkan. Daripada menimbulkan kerugian dari segi waktu dan paket data bagi pengguna *game* Shopee Tanam yang tidak bisa menyelesaikan misinya. Serta pihak Shopee dapat memberikan informasi yang jelas mengenai hadiah dan konsekuensi yang ada pada aplikasi *game* Shopee Tanam.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| COVER DALAM | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERSETUJUAN PUBLIKASI | v |
| MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TRANSLITERASI | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi dan Batasan Masalah..... | 7 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan Penelitian | 8 |
| E. Manfaat Penelitian | 8 |
| F. Penelitian Terdahulu | 9 |
| G. Definisi Operasional | 11 |
| H. Metode Penelitian | 12 |
| I. Sistematika Pembahasan | 16 |
| BAB II KERANGKA TEORI | 18 |
| A. Akad <i>Ju'ālah</i> | 18 |
| 1. Pengertian Akad <i>Ju'ālah</i> | 18 |
| 2. Dasar Hukum <i>Ju'ālah</i> | 18 |
| 3. Rukun dan Syarat <i>Ju'ālah</i> | 21 |
| 4. Sifat Akad <i>Ju'ālah</i> | 22 |
| 5. Struktur <i>Ju'ālah</i> | 23 |
| 6. Perbedaan antara <i>Ju'ālah</i> dan <i>Ijārah</i> | 24 |

| | |
|---|----|
| 7. Perbedaan antara <i>Ju'alah</i> dan Hadiah..... | 25 |
| B. Teori <i>Maṣlahah Mursalah</i> | 26 |
| 1. Pengertian <i>Maṣlahah Mursalah</i> | 26 |
| 2. Dasar Hukum..... | 27 |
| 3. Syarat menjadikan <i>maṣlahah mursalah</i> sebagai hujah..... | 28 |
| 4. Objek <i>maṣlahah mursalah</i> | 29 |
| 5. Pembagian <i>maṣlahah</i> dari berbagai aspek..... | 30 |
| 6. Pendapat para ulama dan fukaha tentang <i>maṣlahah mursalah</i> | 33 |
| 7. Kedudukan <i>Maṣlahah Mursalah</i> dalam Penetapan Hukum Islam..... | 35 |
| BAB III DATA PENELITIAN | 36 |
| A. Gambaran Umum Aplikasi Shopee..... | 36 |
| B. <i>Game</i> Shopee Tanam di Aplikasi Shopee..... | 37 |
| 1. <i>Game</i> Shopee Tanam dan Fungsinya..... | 37 |
| 2. Mekanisme Bermain <i>Game</i> Shopee Tanam..... | 38 |
| 3. Penggunaan koin <i>Game</i> Shopee Tanam..... | 43 |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan Shopee Tanam..... | 45 |
| C. Praktik Pengguna <i>Game</i> Shopee Tanam di Aplikasi Shopee..... | 46 |
| BAB IV ANALISIS MAṢLAHAH MURSALAH TERHADAP PRAKTIK PEROLEHAN KOIN GAME SHOPEE TANAM DI APLIKASI SHOPEE | 58 |
| A. Analisis Praktik Perolehan Koin <i>Game</i> Shopee Tanam..... | 58 |
| B. Analisis <i>Maṣlahah Mursalah</i> terhadap Praktik Perolehan Koin <i>Game</i> Shopee Tanam | 61 |
| BAB V PENUTUP | 65 |
| A. Kesimpulan | 65 |
| B. Saran..... | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| LAMPIRAN | 71 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 3.1 Halaman menu | 38 |
| 3.2 <i>Games</i> Shopee | 38 |
| 3.3 Halaman Shopee Tanam | 39 |
| 3.4 Jenis tanaman pada Shopee Tanam | 39 |
| 3.5 Bibit tanaman | 40 |
| 3.6 Tahapan menanam | 40 |
| 3.7 Pohon buah | 41 |
| 3.8 Kapasitas air untuk menyiram | 41 |
| 3.9 Bantuan menyiram | 41 |
| 3.10 Minta Bantuan | 42 |
| 3.11 Panen Pohon Koin | 42 |
| 3.12 Koin Hasil Panen | 43 |
| 3.13 Hasil pohon koin atau pohon tabungan | 43 |
| 3.14 Hasil pohon emas | 44 |
| 3.15 Hasil pohon uang | 44 |
| 3.16 Hasil panen voucher | 45 |
| 3.17 Hasil panen produk | 45 |
| 3.18 Tanaman mati | 46 |
| 3.19 Tanaman Ubaid Pohon Tabungan Seribu | 47 |
| 3.20 Tanaman Zulfi Pohon Tabungan Dua Ribu | 48 |
| 3.21 Tanaman Alfia Pohon Koin | 48 |
| 3.22 Tanaman Helda <i>Voucher</i> Belanja Rp 15.000 | 49 |
| 3.23 Tanaman Fora Pohon Uang | 50 |
| 3.24 Tanaman Mila Pohon Emas | 50 |
| 3.25 Tanaman Ilmia Pohon Uang | 51 |
| 3.26 Tanaman Abidil <i>Voucher</i> Belanja Layu | 52 |
| 3.27 Tanaman Citra Pohon Koin Layu | 52 |
| 3.28 Tanaman Dahlia Pohon Tabungan Layu | 53 |

| | | |
|------|---|----|
| 3.29 | Tanaman Faisal Pohon Koin Layu | 54 |
| 3.30 | Tanaman Fiya <i>Voucher</i> Belanja Rp 15.000 | 54 |
| 3.31 | Tanaman Atus Pohon Koin Angpau | 55 |
| 3.32 | Tanaman Likha Pohon Tabungan Seribu | 56 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi khususnya bidang internet, terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu, dalam usaha pemenuhan mobilitas masyarakat yang semakin kompleks. Saat ini, hampir semua orang memiliki perangkat yang semakin canggih untuk dapat mengakses internet, seperti ponsel, laptop, dan *gadget* lainnya. Di beberapa tempat, juga telah disediakan fasilitas akses internet secara gratis. Hal ini berdampak pada kemudahan mendapatkan berbagai informasi. Oleh karena itu, segala informasi dapat diakses secara mudah hanya dengan sekali klik via internet. Dalam jangka panjang, internet juga telah melahirkan para pengusaha dan jutawan baru. Dengan kata lain, banyak orang yang memanfaatkan media internet sebagai sarana berbisnis (*bisnis online*), yang bisa disebut sebagai bisnis di dunia maya. Bisnis di dunia maya ini mirip dengan bisnis di dunia nyata dan juga memerlukan ketekunan dan keseriusan. Bisnis ini juga melibatkan penjual yang amanah dan tanggung jawab akan usahanya.¹

Transaksi jual beli di dunia maya atau *e-commerce* adalah salah satu produk dari internet yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung antara satu dengan lainnya melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit atau gelombang frekuensi. Satu sistem komunikasi elektronik terdiri dari beberapa rangkaian terminal komputer yang bekerja dalam satu jaringan komputer.² *E-commerce* ini merupakan transaksi elektronik yang terdiri dari kegiatan-kegiatan bisnis mencakup konsumen, manufaktur, *service providers*, dan pedagang dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer yaitu Internet.

¹ Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 19.

² Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 30.

E-commerce merupakan penerapan dari bisnis *online* yang berisi aktivitas pembelian, penjualan, pemasaran, dan pelayanan produk dan jasa yang ditawarkan melalui jaringan komputer.³

Perkembangan bisnis di dunia maya atau disebut juga bisnis *online* di Indonesia saat ini semakin meningkat. Hal ini terlihat semakin ramainya jejaring sosial mengenai jual beli *online* atau yang biasa disebut *e-commerce*. Pertumbuhan *e-commerce* meningkat sejalan dengan peningkatan penggunaan internet dan kepercayaan masyarakat akan keamanan bertransaksi elektronik. Pelaku bisnis *online* yang semakin meningkat juga setara dengan para konsumen yang tidak hanya berasal dari perkotaan, tetapi juga dari pelosok-pelosok daerah. Para konsumen juga tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga dari kalangan remaja, anak-anak, bahkan orang tua yang menggunakan fasilitas internet jual beli *online*.

Secara sederhana, bisnis *online* atau *e-commerce* dapat diartikan sebagai proses jual beli, pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan internet. Bisnis *online* memiliki tiga karakteristik yaitu terjadinya transaksi antara dua pihak atau lebih, adanya pertukaran produk, barang, jasa, atau informasi, dan proses atau mekanisme akad yang menggunakan media internet.⁴ Akad dalam transaksi media internet berbeda dengan akad pada transaksi secara langsung. Transaksi menggunakan media internet biasanya menggunakan akad secara tertulis seperti *E-mail*, via *WhatsApp*, atau menggunakan lisan (via telepon) atau *video call*. Jual beli melalui media internet merupakan transaksi jual beli dengan teknologi modern yang keabsahannya tergantung pada terpenuhi atau tidak rukun dan syarat yang berlaku dalam jual beli. Apabila rukun dan syarat terpenuhi maka transaksi jual beli via internet hukumnya sah.⁵

Jual beli via internet atau bisnis *online* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan untuk tercapainya manfaat bagi masing-masing pihak. Bisnis *online* memiliki kelebihan diantaranya dapat dilakukan tanpa terikat pada

³ *Ibid*, 32.

⁴ Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah*, 20.

⁵ Imam Mustofa, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, 33.

tempat dan waktu tertentu, modal yang diperlukan relatif kecil, dapat berjalan secara otomatis, akses pasar yang lebih luas, meningkatkan efisiensi jarak dan waktu dalam memberikan layanan, serta penghematan dalam berbagai biaya operasional. Di samping kelebihan bisnis *online*, terdapat juga kekurangannya. Diantaranya adalah masih minimnya kepercayaan masyarakat, masih minimnya pengetahuan teknologi informasi, perlu kehati-hatian yang tinggi, adanya gangguan teknis, dan penyebaran reputasi di dunia maya dengan cepat, baik reputasi baik maupun buruk.⁶

Bisnis *online* bagi masyarakat Indonesia cukup mudah, karena hanya dengan modal sedikit maka setiap orang dapat menjadi pelaku bisnis. Berbagai macam produk dapat diperjual-belikan secara *online*, seperti baju, tas, kosmetik, makanan, dan lainnya. Selain itu, waktu pelayanan atau jam buka dapat dilakukan selama 24 jam dalam sehari, berbeda dengan toko-toko *offline* yang hanya dapat beroperasi pada jam kerja saja. Bisnis *online* juga dapat dilakukan dimana saja, bisa dilakukan di rumah, saat perjalanan, atau di tempat nongkrong. Bisnis *online* memiliki kesempatan yang sama besar untuk berkembang pesat di Indonesia, diantaranya banyak bisnis *online* seperti OLX, Tokopedia, Bukalapak, Lazada, dan Shopee. Fasilitas jual beli *online* mulai dari pembelian barang atau jasa secara *online* contohnya pembelian barang melalui aplikasi Shopee dan jasa melalui aplikasi Gojek. Salah satu *online shop* yang populer dan pertama kali membuat strategi gratis ongkir ke seluruh Indonesia yaitu Shopee.

Shopee adalah aplikasi jual beli *online* yang menawarkan berbagai macam produk, mulai dari produk kosmetik, elektronik, *fashion*, sampai dengan produk kebutuhan sehari-hari. Shopee hadir dalam bentuk aplikasi *mobile* yang memudahkan setiap penggunanya dalam melakukan kegiatan jual beli *online* tanpa harus membuka *website* melalui perangkat komputer atau laptop. Shopee memfasilitasi penjual untuk dapat berjualan dengan mudah dan membekali pembeli dengan proses pembayaran dengan aman dan cepat, serta mengatur penyediaan barang dengan terstruktur dan kombinasi. Shopee juga menawarkan layanan gratis

⁶ Arip Purkon, *Bisnis Online Syariah*, 21.

ongkir, bonus, *cashback*, dan lain-lain yang membuat tertarik para konsumen. Di Shopee juga menawarkan beberapa *game*, diantaranya *Shopee Capit*, *Shopee Pets*, *Shopee Tanam*, dan lainnya. *Game* di Shopee tidak hanya mengandalkan permainan semata, tetapi bisa mendapatkan koin bahkan uang yang dapat digunakan untuk jual beli *online* di Shopee. Salah satunya adalah Shopee Tanam yang menawarkan hadiah berupa koin, *voucher* belanja, *cashback*, maupun barang.⁷

Dalam hal ini peneliti sebagai pengguna *game* Shopee Tanam menjelaskan tentang sistem *game* Shopee Tanam. Sistem *game* Shopee Tanam mengharuskan menanam bibit terlebih dahulu. Untuk pembelian bibit ada yang bersifat beli dengan koin dan ada yang bersifat gratis. Untuk pengguna awal yang belum memiliki koin Shopee, maka mengambil *game* Shopee Tanam yang gratis. Setelah ditanam, tanaman tersebut membutuhkan air untuk tumbuh. Satu butir air diberikan setiap tiga menit tiga puluh enam detik. Kapasitas air untuk menyiram maksimal lima puluh tetes air. Sehingga dibutuhkan waktu tiga jam untuk satu kali penyiraman tanaman.

Kebutuhan air tersebut akan ditampilkan dalam layar *game* Shopee Tanam. Permulaan menanam bibit hingga panen memerlukan waktu dan usaha, tergantung jenis tanaman dan sedikit banyaknya air yang dibutuhkan tanaman tersebut untuk tumbuh. Untuk mempercepat penyiraman, bisa meminta bantuan teman sesama pengguna Shopee. Semakin banyak teman yang membantu, maka panen semakin cepat. Semakin sering disiram, maka pertumbuhan dan berbuah semakin cepat. Tetapi jika pengguna lalai menyiram selama tujuh hari berturut-turut, maka tanaman tersebut akan mati. Oleh karena itu, pengguna *game* Shopee Tanam harus menyiram tanaman secara rutin agar cepat panen. Setelah waktunya panen, maka akan mendapatkan hadiah berupa koin Shopee, *voucher* belanja, atau produk gratis dari Shopee.

Koin Shopee atau *voucher* belanja tersebut dapat digunakan oleh konsumen untuk membeli produk yang ada di Shopee. Hal ini sangat menguntungkan bagi

⁷ Muhammad Syamsudin, "Game *Shopee Tanam* Menurut Hukum Islam", *Aswaja NU Center PWNu Jatim* (Januari 2, 2021). accessed September 4, 2022, <https://islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/game-shopee-tanam-menurut-hukum-islam-35qB6>.

konsumen karena mendapatkan bonus atau potongan harga secara cuma-cuma dengan memainkan *game* Shopee Tanam. Untuk kisaran banyaknya hadiah koin yang didapat merupakan hasil keberuntungan dengan hadiah koin tidak menentu, ada yang mendapat sedikit atau lebih banyak, tergantung sistem aplikasi di Shopee. Hal ini yang menjadi kelebihan dan kekurangan *game* Shopee Tanam. Di satu sisi, hasil panen yang didapat memberikan keuntungan bagi pengguna *game* Shopee Tanam. Di sisi lain, hasil koin yang didapat tidak menentu. Serta pengguna *game* Shopee Tanam harus rutin menyiram tanamannya, jika mereka lalai tidak menyiram selama tujuh hari berturut-turut maka tanaman akan mati dan usaha sebelumnya menjadi sia-sia karena tidak mendapatkan hadiah apa pun. Padahal pengguna Shopee Tanam yang gagal memanen telah berusaha untuk merawat tanaman, sudah meluangkan waktunya, menggunakan paket data untuk bermain, tetapi karena mereka tidak bisa menyelesaikan misi maka tidak mendapatkan hadiah apa pun dari pihak Shopee.

Islam mengatur segala ketentuan hukum melalui pedoman Al-Qur'an dan Al-Hadis, munculnya persoalan-persoalan baru yang tidak disebutkan dalam Al-Qur'an dan Al-Hadis merumuskan adanya dalil hukum yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti *Maṣlaḥah Mursalah*. *Maṣlaḥah* adalah sesuatu yang memberikan kemanfaatan bagi manusia. Manfaat didefinisikan sebagai keuntungan atau menghindarkan kerusakan. Apabila *Maṣlaḥah* digabungkan dengan *Mursalah* maka dapat diartikan kemaslahatan yang terlepas dari keterangan yang menunjukkan boleh atau tidaknya sesuatu dilakukan.⁸ Secara istilah, *Maṣlaḥah Mursalah* terdiri dari dua kata, yaitu *Maṣlaḥah* dan *Mursalah*.

Menurut bahasa, kata *Maṣlaḥah* memiliki arti manfaat dan kata *Mursalah* memiliki arti lepas. Jadi menurut istilah yang disampaikan oleh Abdul Wahhab Khallaf, *Maṣlaḥah Mursalah* adalah sesuatu yang dianggap maslahat namun tidak ada ketegasan hukum untuk merealisasikannya dan tidak pula ada dalil tertentu

⁸ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer* (Jakarta: Prenada Media, 2018), 117.

yang mendukung maupun menolaknya.⁹ Dapat diartikan bahwa penetapan suatu hukum itu tiada lain kecuali untuk menerapkan kemaslahatan umat manusia, yaitu menarik suatu manfaat, menolak bahaya atau menghilangkan kesulitan bagi umat manusia. Kemaslahatan itu tidak terbatas bagian-bagiannya dan tidak terbatas pada perorangan, tetapi kemaslahatan itu berkembang seiring dengan kemajuan peradaban dan disesuaikan dengan perkembangan lingkungan.¹⁰

Syarat menjadikan *Maṣlaḥah Mursalah* sebagai hujah ada tiga yaitu, pertama berupa kemaslahatan yang hakiki artinya penetapan hukum syarak dalam kenyataannya benar-benar mendatangkan suatu manfaat atau menolak bahaya, kedua berupa kemaslahatan umum artinya penetapan hukum syarak dapat menghasilkan manfaat bagi mayoritas umat manusia atau menolak bahaya dari mereka, bukan bagi perorangan tetapi untuk mayoritas umat manusia, ketiga yaitu penetapan hukum untuk kemaslahatan tidak boleh bertentangan dengan hukum yang ditetapkan dengan nas atau ijmak.¹¹

Dapat dipahami bahwa *Maṣlaḥah Mursalah* merupakan sesuatu yang baik menurut akal yang dapat mewujudkan kebaikan dan mendatangkan kemanfaatan bagi manusia dan masyarakat. Yang baik menurut akal juga harus sejalan dengan tujuan syarak dan tidak keluar dari kaidah-kaidah fikih. Kedudukan *Maṣlaḥah Mursalah* merupakan hal penting dan bagian dari dalil hukum, meskipun tidak disebut dalam nas secara tertulis tetapi dapat dijadikan pedoman dalam menyikapi masalah dan memberikan solusi terhadap masalah muamalah yang terus muncul dan berkembang. Dari dasar hukum tersebut jika dikaitkan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan menggunakan analisis *Maṣlaḥah Mursalah*, bertujuan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan hukum merupakan suatu hal yang baik secara akal dan mendatangkan manfaat bagi pengguna *game* Shopee Tanam untuk dijadikan sebagai hadiah. Sehingga perlu mendapatkan status hukum pasti ditinjau dari hukum Islam terkait bentuk perolehan dan transaksi melalui koin *game* Shopee Tanam.

⁹ Musnad Razin, *Ushul Fiqih I* (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2014), 125.

¹⁰ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin (Jakarta: Pustaka Amani, 2016), 110.

¹¹ *Ibid*, 113-114.

Kajian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisa apakah mekanisme perolehan koin *game* Shopee Tanam sudah sesuai atau belum menurut pandangan hukum Islam khususnya akad *Ju'alah*. Koin *game* Shopee Tanam dapat dijadikan sebagai potongan harga untuk membeli produk di Shopee agar harganya lebih murah. Hal ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna Shopee khususnya pengguna *game* Shopee. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut mengenai “Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam di Aplikasi Shopee dalam Perspektif *Maṣlahah Mursalah*”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap permulaan dari penelitian yang berisi tentang ruang lingkup masalah secara luas yang berhubungan dengan judul penelitian.¹² Dari uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Latar belakang *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
2. Pihak-pihak yang terlibat dalam *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
3. Praktik *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
4. Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
5. Praktik penggunaan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
6. Alasan aplikasi Shopee menawarkan *game* Shopee Tanam.
7. Dampak dari praktik *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
8. Analisis praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
9. Analisis *ju'alah* terhadap perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
10. Analisis *maṣlahah mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.

Untuk memperjelas fokus penelitian agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu:

1. Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.

¹² Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2020), 87.

2. Analisis *maṣṭalah mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab secara lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan dibahas berdasarkan dari identifikasi masalah dan batasan masalah.¹³ Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka penulis dapat memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee?
2. Bagaimana analisis *maṣṭalah mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.
2. Untuk menjelaskan analisis *Maṣṭalah Mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai nilai guna dan manfaat dari hasil penelitian meliputi dua aspek yaitu:

1. Aspek teoritis

Dalam aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai perolehan koin *game* Shopee Tanam, serta dapat menambah wawasan dalam menentukan hukum Islam, khususnya di bidang muamalah yaitu *Ju'alah* dengan Metode *Maṣṭalah Mursalah* .

¹³ Husaini Usman, and Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 26.

2. Aspek praktis

Dalam aspek praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan atau bahan perbandingan untuk penelitian lebih lanjut dalam membuat karya tulis ilmiah yang lebih sempurna, serta pengetahuan bagi masyarakat khususnya seluruh pengguna aplikasi Shopee terkait perolehan koin *game* Shopee Tanam.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah deskripsi singkat tentang kajian/penelitian yang sudah pernah dilakukan di seputar masalah yang akan diteliti sehingga terlihat jelas bahwa kajian yang akan dilakukan tidak merupakan pengulangan atau duplikasi dari kajian/penelitian yang telah ada.¹⁴ Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis menelusuri beberapa skripsi dan jurnal yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitiannya. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang penulis telusuri, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya antara lain:

Pertama, Jurnal *El-Qist: Journal of Islamic Economics and Business* Vol. 9 No. 1, tahun 2019, oleh Irsa Egi Lestari et al. mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Penggunaan Koin Shopee dalam Jual Beli *Salam* di Shopee”. Dalam jurnal tersebut membahas tentang hukum penggunaan koin Shopee pada jual beli *Salam* di Shopee. Berdasarkan hasil penelitiannya, memberikan kesimpulan bahwa penggunaan koin Shopee adalah halal. Koin Shopee dapat dimanfaatkan sebagai diskon atau potongan harga sehingga koin Shopee dapat mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi.¹⁵ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti oleh penulis sama-sama membahas mengenai koin Shopee. Sedangkan perbedaannya adalah jurnal tersebut lebih membahas tentang hukum penggunaan koin Shopee dalam jual beli *Salam*.

¹⁴ Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Surabaya: 2022), 17.

¹⁵ Irsa Egi Lestari et al., “Penggunaan Koin Shopee dalam Jual Beli *Salam* di Shopee,” *El-Qist: Journal of Islamic Economics and Business* 9, no. 1 (September 30, 2020) accessed September 20, 2022, <http://jurnalfebi.uinsby.ac.id/index.php/elqist/article/view/225>.

Sedangkan penelitian ini akan lebih berfokus kepada analisis *Maṣlahah Mursalah* pada perolehan koin *game* Shopee Tanam.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Afifatun Nisa dari Universitas Trunojoyo Madura tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam tentang Penerapan Goyang Shopee”. Dalam skripsi tersebut membahas tentang praktik bermain *game* goyang Shopee. Skripsi ini memperoleh kesimpulan bahwa penerapan goyang Shopee yang menghasilkan koin, tidaklah sesuai dengan keterangan dan persyaratan yang ada, besar kecilnya koin yang didapat dari *game* goyang Shopee telah diatur secara otomatis melalui sistem aplikasi, sehingga dalam hal ini permainan goyang Shopee terdapat unsur *gharar*.¹⁶ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti oleh penulis yaitu sama-sama membahas tentang permainan di Shopee yang hasil akhirnya mendapatkan koin. Sedangkan perbedaannya berada pada skripsi yang ditulis oleh Afifatun Nisa lebih membahas hukum Islam terhadap *game* goyang Shopee. Sedangkan penelitian ini akan lebih berfokus kepada perolehan koin dari *game* Shopee Tanam berdasarkan analisis *Maṣlahah Mursalah*.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Maya Dwi Citra Lestari dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Koin *Game* Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam”. Dalam skripsi tersebut membahas tentang praktik penggunaan koin *game* Shopee Capit dalam jual beli di Shopee menurut perspektif Hukum Islam. Berdasarkan hasil penelitiannya, memberikan kesimpulan bahwa penggunaan koin Shopee dalam jual beli diperbolehkan, tetapi penggunaan koin Shopee yang diperoleh dari hasil bermain Shopee Capit tidak diperbolehkan karena cara perolehannya mengandung unsur *gharar* dan *maysir*.¹⁷ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti oleh penulis yaitu sama-sama membahas tentang koin yang didapat dari *game* Shopee. Sedangkan perbedaannya, skripsi yang ditulis oleh Maya Dwi Citra Lestari lebih membahas hukum Islam terhadap hasil dan penggunaan koin pada

¹⁶ Afifatun Nisa, “Tinjauan Hukum Islam terhadap Penerapan Goyang Shopee” (Skripsi, Universitas Trunojoyo Madura, 2019).

¹⁷ Maya Dwi Citra Lestari, “Penggunaan Koin *Game* Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

game Shopee Capit dalam jual beli di Shopee. Sedangkan penelitian ini akan lebih berfokus kepada perolehan koin dari *game* Shopee Tanam berdasarkan analisis *Maşlahah Mursalah*.

Berdasarkan seluruh penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu berbeda dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Artinya penelitian yang dilakukan penulis adalah orisinal, meskipun secara garis besar sama-sama membahas tentang koin Shopee dalam jual beli. Dan perbedaan penelitian yang diteliti penulis dengan penelitian terdahulu yaitu penulis ingin lebih memfokuskan untuk membahas tentang salah satu fitur *game* Shopee Tanam di Shopee yang menghasilkan koin. Praktik perolehan koin Shopee tersebut selanjutnya akan dianalisis menggunakan landasan teori *Maşlahah Mursalah*. Sehingga dengan perbedaan tersebut, maka dalam penulisan penelitian ini penulis memilih judul “Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam di Aplikasi Shopee dalam Perspektif *Maşlahah Mursalah*”.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah yang ada di dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi sebagai berikut:

1. *Maşlahah Mursalah* menurut istilah yang dikemukakan Abdul Wahab Khallaf yaitu sesuatu yang dianggap maslahat namun tidak ada kejelasan hukum untuk merealisasikannya dan tidak ada dalil tertentu yang mendukung ataupun menolaknya.¹⁸ *Maşlahah Mursalah* sebagai metode untuk menetapkan hukum yang mempertimbangkan fungsi kemaslahatan dari perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut. Bentuk *Maşlahah* yang sesuai yaitu *Maşlahah Tahsiniyyah* artinya kemaslahatan yang sifatnya sebagai kebutuhan pelengkap¹⁹ bagi pengguna *game* Shopee Tanam.
2. Koin *game* Shopee Tanam adalah sebuah fitur mata uang virtual resmi dari aplikasi Shopee yang didapatkan dengan cara bermain *game* Shopee Tanam. Dalam penelitian ini permasalahannya adalah perolehan koin yang didapatkan

¹⁸ Satria Effendi, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 135.

¹⁹ Moh. Mufid, *Ushul Fiqih Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 121.

dari *game* Shopee Tanam merupakan hadiah dari pihak Shopee yang hasilnya tidak menentu tetapi dapat memberikan manfaat bagi pengguna *game* Shopee Tanam untuk dijadikan sebagai potongan harga saat belanja produk di Shopee.

3. Shopee adalah aplikasi jual beli *online* yang dapat dioperasikan di ponsel dengan mudah dan cepat yang menawarkan berbagai macam produk, mulai dari produk kosmetik, elektronik, *fashion*, sampai dengan produk kebutuhan sehari-hari. Di dalam aplikasi Shopee terdapat beberapa permainan yang dapat menghasilkan koin sebagai potongan harga atau *voucher cashback* untuk membeli suatu produk di aplikasi tersebut.

H. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau proses yang mempunyai langkah-langkah berurutan untuk mengetahui sesuatu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menekankan pada analisis data atau bahan penelitian yang tidak menggunakan angka melainkan dengan mendeskripsikannya.²⁰ Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan bersumber dari data primer dan data sekunder terhadap praktik kegiatan yang diperoleh di tempat penelitian.²¹

1. Data yang dikumpulkan

a. Data primer

Data primer merupakan sumber data asli yang diperoleh langsung dari objek yang akan diteliti dengan tujuan untuk mendapatkan data yang konkret.²² Data primer yang dikumpulkan yaitu data tentang faktor-faktor yang melatar belakangi pengguna *game* Shopee Tanam melakukan permainan untuk mendapatkan koin, praktik permainan Shopee Tanam yang menghasilkan koin dari pihak Shopee, praktik perolehan koin yang dimanfaatkan oleh pengguna Shopee, dampak yang ditimbulkan terhadap

²⁰ Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 14.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 2.

²² Muhammad Pabundu Tika, *Metodologi Riset Bisnis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 17.

perolehan *game* Shopee Tanam, dan manfaat adanya hadiah koin bagi pengguna *game* Shopee Tanam.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh oleh pengumpul data dalam memberikan data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.²³ Adapun data sekunder yang akan dikumpulkan yaitu tentang analisis *Ju'ālah* dan analisis *Maṣlahah Mursalah* terhadap perolehan koin *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee.

2. Sumber Data

a. Sumber primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh dari pihak responden langsung, seperti hasil wawancara yang terdiri dari pelajar NU Tulangan yang menggunakan koin *game* Shopee Tanam dalam aplikasi Shopee dan respon orang tua terhadap anaknya yang memainkan *game* Shopee Tanam.

b. Sumber sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dari pihak lain atau tidak langsung dari objek penelitian yang sifatnya untuk menunjang, memperkuat, dan melengkapi informasi dari perolehan koin *game* Shopee Tanam dalam aplikasi Shopee, yang terdiri dari buku-buku yang dijadikan referensi dan dokumen terkait pada penelitian ini.

3. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu pelajar NU Tulangan yang menggunakan koin *game* Shopee Tanam dalam aplikasi Shopee dengan jumlah empat belas responden dan respon orang tua terhadap anaknya yang memainkan *game* Shopee Tanam yang berjumlah tiga responden.

²³ *Ibid.*, 20.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data untuk keperluan penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah sebuah proses yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu.²⁴ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam. Data yang diperoleh dari observasi yaitu praktik *game* Shopee Tanam hingga menghasilkan koin dan penggunaan koin *game* Shopee Tanam oleh pengguna *game* Shopee Tanam.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang yang salah satunya bertujuan untuk mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.²⁵ Wawancara menjadi metode pengumpulan data yang utama karena penulis bisa memperoleh informasi yang lebih luas dan jelas mengenai masalah yang diteliti yaitu perolehan koin *game* Shopee Tanam dalam aplikasi Shopee. Data yang diperoleh melalui wawancara adalah tentang faktor-faktor yang melatar belakangi pengguna *game* Shopee Tanam melakukan permainan untuk mendapatkan koin, praktik permainan Shopee Tanam, praktik penggunaan koin yang dimanfaatkan oleh pengguna Shopee, dan manfaat koin bagi pengguna *game* Shopee Tanam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh berbentuk tulisan atau gambar. Dokumentasi pada penelitian ini yaitu mengenai hal-hal tentang perolehan koin *game* Shopee Tanam dalam aplikasi Shopee.

²⁴ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 131.

²⁵ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, 118.

5. Teknik Pengolahan Data

Setelah seluruh data berhasil dikumpulkan, maka data tersebut diolah melalui tahapan-tahapan yang meliputi:

- a. *Editing* adalah proses pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan. *Editing* juga bisa disebut sebagai tahap pemeriksaan kembali semua data yang diperoleh dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan relevansi data dengan penelitian.²⁶ Data yang diedit merupakan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dari pengguna *game* Shopee Tanam meliputi praktik *game* Shopee Tanam dan perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut.
- b. *Organizing* yaitu mengatur dan menyusun data sumber dokumentasi sehingga dapat menghasilkan gambaran yang sesuai dengan rumusan masalah, serta mengelompokkan data yang diperoleh.²⁷ Data yang dikelompokkan berupa wawancara dan dokumentasi tentang praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam.
- c. *Analyzing* yaitu memberikan analisis lanjutan terhadap hasil *editing* dan *organizing* data yang diperoleh dari sumber-sumber penelitian, dengan menggunakan teori dan dalil-dalil lainnya, sehingga diperoleh kesimpulan.²⁸ Dalam hal ini peneliti menganalisis data yang didapat dengan perspektif *Maṣlahah Mursalah* terkait praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu teknik analisis data secara nyata yang digunakan dalam penelitian beserta alasan penggunaannya. Agar memperoleh kesimpulan yang diinginkan, data-data penelitian diproses terlebih dahulu dengan cara mengumpulkan data, mengolah data hingga diperoleh hasil akhir yang menjadi bahan penyimpulan.²⁹

²⁶ Masruhan, *Metodologi Penelitian Hukum* (Surabaya : Hilal Pustaka, 2013), 253.

²⁷ Chalid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 154.

²⁸ *Ibid*, 195.

²⁹ Irfan Tamwifi, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 240.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menganalisis data yang telah diperoleh digunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu memaparkan dan menganalisa data dalam bentuk kalimat atau uraian kata tentang praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam yaitu menggunakan akad *Ju'ālah*, yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode *Maṣlaḥah Mursalah*.

Penulis menggunakan pola pikir deduktif yaitu berawal dari cara berpikir dari pernyataan yang bersifat umum lalu ditarik kesimpulan yang bersifat khusus. Pola pikir ini berawal dari konsep serta teori-teori dari praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam yang kemudian dianalisis menggunakan metode *Maṣlaḥah Mursalah*.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan uraian dalam bentuk *essay* yang memberikan gambaran jelas struktur skripsi. Sistematika pembahasan ini meliputi:

Bab pertama, berisi pendahuluan yaitu memuat tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi pembahasan mengenai teori yang berkaitan dengan praktik *Ju'ālah* yaitu pengertian, dasar hukum, rukun dan syarat *Ju'ālah*, sifat, struktur, perbedaan antara *Ju'ālah* dan *Ijārah*, serta perbedaan antara *Ju'ālah* dan Hadiah. Dan juga pembahasan mengenai teori yang berkaitan dengan *Maṣlaḥah Mursalah* yang meliputi definisi, dalil-dalil ulama yang dijadikan hujah *Maṣlaḥah Mursalah*, syarat-syarat menjadikan hujah *Maṣlaḥah Mursalah*, objek *Maṣlaḥah Mursalah*, klasifikasi *Maṣlaḥah* dari berbagai aspek, pandangan fukaha tentang *Maṣlaḥah Mursalah*, dan kedudukan *Maṣlaḥah Mursalah* dalam penetapan hukum Islam.

Bab ketiga, berisi pemaparan mengenai praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam yang memuat tentang deskripsi umum *game* Shopee Tanam tentang aplikasi Shopee, fitur *game* Shopee Tanam, fungsi *game* Shopee Tanam,

mekanisme bermain *game* Shopee Tanam, mekanisme perolehan koin pada Shopee Tanam, penggunaan koin *game* Shopee Tanam pada aplikasi Shopee, kelebihan dan kekurangan Shopee Tanam, serta praktik pengguna *game* Shopee Tanam.

Bab keempat, berisi analisis yaitu analisis tentang praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam dan analisis *Maṣlahah Mursalah* terhadap praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam.

Bab kelima, berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran atas penulisan skripsi. Kesimpulan adalah jawaban singkat dari rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian. Sedangkan saran adalah anjuran atau nasehat kepada pihak tertentu yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Akad *Ju'alah*

1. Pengertian Akad *Ju'alah*

Secara bahasa, *ju'alah* berarti janji, hadiah, atau upah. *Ju'alah* juga dapat bermakna barang yang akan diberikan untuk seseorang atas janji sesuatu yang akan dikerjakan. Sedangkan secara istilah, *ju'alah* adalah janji atau komitmen untuk memberikan imbalan atas pencapaian hasil yang ditentukan dari suatu pekerjaan tertentu.³⁰

Dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Pasal 20 ayat 18, *ju'alah* didefinisikan suatu perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua, atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.

Akad *ju'alah* identik dengan sayembara, yakni menawarkan suatu pekerjaan yang belum tentu dapat diselesaikan. Apabila seseorang mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut, maka ia berhak mendapatkan upah atau hadiah.³¹ *Ju'alah* merupakan pemberian upah kepada orang yang telah melakukan pekerjaan untuknya. Istilah *ju'alah* dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan untuk memberi upah kepada orang lain yang dapat menemukan barang yang hilang, menjahit pakaian atau seseorang yang menang dalam suatu kompetisi. Jadi, *ju'alah* bukan hanya terbatas pada barang yang hilang, namun pada tiap pekerjaan yang dapat menguntungkan seseorang.³²

2. Dasar Hukum *Ju'alah*

Jumhur fukaha sepakat bahwa hukum *ju'alah* adalah mubah sebab *ju'alah* diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. *Ju'alah* merupakan akad yang

³⁰ Suqiyah Musafa'ah, Muh. Sholihuddin, dkk., *Hukum Ekonomi dan Bisnis Islam (Struktur Akad Tijārīy dalam Hukum Islam)* (Surabaya: IAINSA Press, 2013), 177.

³¹ *Ibid.*

³² Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), 141.

sangat manusiawi. Meskipun seseorang dalam hidupnya tidak mampu untuk mencukupi semua pekerjaan dan keinginannya, kecuali jika ia memberikan upah kepada orang lain untuk membantunya.³³ Al-Qur'an dan hadis pun memperbolehkan untuk melakukan akad ini.

a. Firman Allah QS. Yusuf ayat 72 yang berbunyi:

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya: “Penyeru-penyeru itu berkata: “Kami kehilangan piala Raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat) beban unta dan aku menjamin terhadapnya”.³⁴

b. Hadis

H.R. ‘Abd. Razzāq

من استأجر أجيروا فليعلمه أجره

Artinya: “Barang siapa mempekerjakan pekerja, beritahukanlah upahnya”.³⁵

c. Ijmak

Menurut mazhab Hanafiyah, akad *ju'alah* tidak diperbolehkan, karena mengandung unsur *gharar* di dalamnya. Yakni adanya ketidakjelasan atas pekerjaan dan jangka waktu yang ditentukan. Hal ini dapat dianalogikan dengan akad *ijārah* yang mensyaratkan adanya kejelasan atas suatu pekerjaan, upah, dan jangka waktu. Namun, ada sebagian ulama Hanafiyah yang memperbolehkannya, dengan dasar istihsan (karena ada nilai manfaat) dalam masalah memberikan imbalan bagi yang berkeinginan untuk mencari seorang budak yang melarikan diri dari tuannya.

Dalam mazhab Maliki, Hambali, dan Syafi'i, *ju'alah* dibolehkan secara *syar'i* dengan dalil kisah Nabi Yusuf dan para saudaranya di dalam surat Yusuf ayat 72. Bahkan di dalam mazhab Maliki membolehkan *ju'alah* dalam jual beli seperti: “jualkanlah pakaianku ini, jika terjual, maka engkau

³³ *Ibid.*

³⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim: Terjemahan dan Tajwid Berwarna...*, 244.

³⁵ Suqiyah Musafa'ah, Muh. Sholihuddin, dkk., *Hukum Ekonomi dan Bisnis Islam (Struktur Akad Tijārīy dalam Hukum Islam)*, 178.

akan mendapatkan imbalan sebesar satu dirham”. Dalil-dalil dari Al-qur’an dan hadis tersebut sangat jelas. Memang sekilas terdapat unsur *gharar* sebagaimana yang disebutkan dalam pendapat Hanafiyah. Misalnya dalam *ju’alah* tersebut ada beberapa orang yang masing-masing bekerja untuk mendapatkan janji imbalan. Namun pada akhirnya orang yang mendapatkan imbalan adalah mereka yang berhasil bekerja sesuai yang diminta pemberi janji imbalan, sedangkan yang lain tidak berhak mendapat apa-apa padahal mereka juga berletih-letih mencarinya (seperti pada kasus perlombaan berhadiah). *Gharar* seperti ini bisa ditepis dengan mempertimbangkan dua hal:

- 1) Amalan *ju’alah* sifatnya tidak memaksa pihak manapun. Artinya, segala risiko yang akan dijumpai oleh pelaku *ju’alah* seperti rasa letih, kehilangan biaya akomodasi untuk keperluan tertentu serta hal lainnya telah dimaklumi di kalangan pelakunya.
- 2) Hal tersebut didasari saling ridha antara dua belah pihak walaupun tidak ada pernyataan langsung dari pihak yang melakukan pekerjaan.

Dua alasan ini cukup menjadi hujah bahwa konsekuensi *ju’alah* bukanlah termasuk *gharar* yang dilarang didalam syariat.³⁶ Karena dalam akad *ju’alah* terdapat kriteria pekerjaan yang harus dipenuhi. Pekerjaan tersebut harus diselesaikan secara sempurna, hingga dapat menghasilkan hadiah. Bukan merupakan hadiah tanpa kepastian darimana asal sumbernya.

Ulama bersepakat bahwa *ju’alah* diperbolehkan, karena memang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk mengembalikan hewan yang hilang, adanya pekerjaan yang tidak sanggup dikerjakan, dan tidak ada orang yang bisa membantu secara sukarela. Hal ini tidak boleh menggunakan akad sewa karena tidak diketahui kepastian dari segi waktu, cara, dan bentuk pekerjaannya.³⁷

³⁶ Haryono, “Konsep *Ju’alah* dan Model Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari,” *Al-Mashlahah: Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, no.9 (2017) diakses pada tanggal 27 Desember, 2022, <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/am/article/view/187>.

³⁷ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2017), 333.

3. Rukun dan Syarat *Ju'ālah*

Rukun *ju'ālah* ada empat, yakni *aqidain* (dua orang yang berakad) yang terdiri dari *jā'il* (pihak yang berjanji memberikan imbalan) dan *maj'ūllah* (pihak yang melakukan pekerjaan); *'amal* (pekerjaan); *ju'ūl* (upah atau imbalan *ju'ālah*); dan *shīghat* (ucapan). *Ju'ālah* menjadi sah jika memenuhi rukun dan syaratnya sebagai berikut:

a. *Aqidain* (Dua pihak yang berakad)

Orang yang berakad disebut *jā'il* (pihak yang berjanji akan memberikan imbalan) dan *maj'ūllah* (pihak yang akan melakukan pekerjaan). *Jā'il* dan *maj'ūllah* diharuskan untuk cakap hukum, yakni balig, berakal, dan cerdas. Dengan demikian, anak-anak, orang gila, dan orang yang berada dalam pengampunan tidak sah melakukan *ju'ālah*. Namun, bagi anak-anak jika mendapatkan izin dari walinya, maka menjadi sah. Sementara itu, jika *maj'ūllah* ditentukan, ia harus orang yang cakap melakukan pekerjaan tersebut, jika orangnya tidak ditentukan, siapapun yang mengetahui dan mendengar *ju'ālah* boleh melakukannya.³⁸

b. *'Amal* (Pekerjaan)

Pekerjaan yang diharapkan hasilnya tidak boleh bertentangan dengan syariat Islam dan diwajibkan mengandung manfaat yang jelas, dan pekerjaan yang ditawarkan memiliki tingkat kesusahan. Tidak ada upah untuk pekerjaan yang tidak memiliki beban. Selain itu, pekerjaan yang ditawarkan bukan merupakan suatu pekerjaan yang wajib bagi si pekerja. Jika dia wajib secara *syar'i* maka dia tidak memiliki hak untuk mendapat upah, misalnya pengembalian harta yang hilang oleh perampasnya, maka pekerja tersebut tidak berhak mendapat upah yang telah dijanjikan, karena segala sesuatu yang wajib secara *syar'i* tidak ada upah baginya.³⁹

c. *Ju'ūl* (Upah atau imbalan *ju'ālah*)

Upah yang dijanjikan wajib berupa sesuatu yang bernilai harta dan dalam jumlah yang jelas. Upah tersebut telah ditentukan dan diketahui oleh

³⁸ Panji Adam, *Fikih Muamalah Maliyah* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 355.

³⁹ *Ibid.*, 357.

maj'ullah sebelum melakukan pekerjaan.⁴⁰ Upah dalam *ju'alah* harus suci, dapat diserahkan, dan dapat dimiliki oleh pihak *maj'ullah*.⁴¹ Sebaiknya upah yang diberikan sebanding dengan beratnya pekerjaan.

d. *Shīghat* (Ucapan)

Ucapan ini datang dari *jā'ul* sedangkan dari pihak *maj'ullah* tidak disyaratkan ada kabul darinya. Ijab harus disampaikan secara jelas oleh pihak yang menjanjikan upah, meskipun tanpa ucapan kabul dari pihak yang melakukan pekerjaan. Lafaz yang disyaratkan mengandung izin untuk melakukan pekerjaan kepada setiap orang yang mampu.⁴²

4. Sifat Akad *Ju'alah*

Ju'alah merupakan suatu akad yang dibolehkan dan bersifat *ghairu lazim* (tidak mengikat).⁴³ Artinya, kedua pihak yang berakad diperbolehkan membatalkan akad ini sebelum pekerjaan dimulai. Penerima *ju'alah* boleh membatalkan akad sebelum atau ketika pekerjaan sedang berlangsung. Melalui pembatalan ini, hak untuk mendapat upah menjadi hilang.

Namun, pemberi *ju'alah* tidak mempunyai hak untuk membatalkan *ju'alah* bila penerima *ju'alah* telah melakukan pekerjaan. Jika masih dibatalkan, maka penerima *ju'alah* tetap memiliki hak mendapatkan upah dari apa yang dikerjakan. Pemberi *ju'alah* harus menepati janjinya yaitu memberikan upah kepada orang yang berhasil melakukan pekerjaan tersebut.⁴⁴ Sesuai dengan QS. Al-Maidah ayat 1 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ...

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman tepatilah janjimu...”⁴⁵

⁴⁰ Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Fiqh Muamalat*, 143.

⁴¹ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2015), 315.

⁴² Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah: Prinsip dan Implementasinya pada Sektor Keuangan Syariah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 154.

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah: Prinsip dan Implementasinya pada Sektor Keuangan Syariah*, 155-156.

⁴⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'anul Karim: Terjemahan dan Tajwid Berwarna...*, 106.

5. Struktur *Ju'alah*

a. Pelaksanaan *Ju'alah*

Teknis pelaksanaan *ju'alah* dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, ditentukan siapa orangnya, misalnya si Fulan. Maka si Fulan dengan sendirinya berusaha melakukan pekerjaan yang diberikan oleh *jā'il* (pemberi *ju'alah*). Kedua, secara umum, artinya siapapun boleh melakukan pekerjaan tersebut.⁴⁶

Dalam *ju'alah*, pemberitahuan tidak disyaratkan datang dari *jā'il*, bisa juga dari orang lain yang mendengarnya. Seseorang yang mampu melakukan pekerjaan tersebut, baik dia mendengar berita ini dari *jā'il* ataupun berita itu disampaikan oleh orang lain ke telinganya, maka dia berhak untuk menerima upah. Hal ini dibolehkan karena dalam *ju'alah* tidak ada syarat kehadiran dua pihak yang berakad, tetapi disyaratkan besar jumlah upah yang harus ia terima. Sehingga, ia harus mengetahui jumlah yang akan ia terima jika berhasil menyelesaikan pekerjaan tersebut.⁴⁷

b. Pengupahan dalam *Ju'alah*

Dalam praktik pemberian upah, sistem yang digunakan mengikuti mengikuti sistem pengupahan pasar dan struktur upah. Masalah pekerjaan itu bergantung pada jenis, beban, dan waktu pekerjaan. Penjelasan mengenai jenis pekerjaan sangat dibutuhkan ketika merekrut tenaga kerja, sehingga nantinya tidak terjadi kesalahan dan pertentangan. Kemudian mengenai batasan waktunya sangat bergantung pada pekerjaan dan kesepakatan dalam perjanjian.⁴⁸

Mengenai sistem pengupahan yang digunakan, ada sebuah hadis riwayat 'Abd ar-Razzaq dari Abu Hurairah dan Abu Sa'id al-Khudri, Nabi SAW bersabda:

إِذَا اسْتَأْجَرْتَ أَحْيِرًا فَأَعْلِمَهُ أَجْرَهُ

⁴⁶ Panji Adam, *Fikih Muamalah Maliyah*, 359.

⁴⁷ Abu Azam Al Hadi, *Fiqh Muamalah Kontemporer* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 190.

⁴⁸ *Ibid.*, 191.

Artinya: “Jika kamu mempekerjakan orang, maka beritahukanlah upahnya”.⁴⁹

Hadis ini menunjukkan bahwa etika dalam melakukan akad di bidang ketenagakerjaan dengan cara memberitahukan jumlah upah yang akan diterima. Untuk mencegah timbulnya perselisihan atau konflik industrial antara pemberi kerja dan tenaga kerja, maka diwajibkan untuk memberitahukan jumlah upah dan memberikan upah yang sesuai dengan standar kompetensinya ketika pekerjaan tersebut telah diselesaikan.⁵⁰

c. Pembatalan *Ju'alah*

Pembatalan *ju'alah* dapat dilakukan oleh kedua belah pihak (pihak yang menjanjikan upah dan pihak yang melakukan pekerjaan) sebelum bekerja. Apabila pembatalan tersebut berasal dari pihak yang melakukan pekerjaan, maka ia tidak mendapatkan upah meskipun dia telah bekerja. Namun, jika yang membatalkannya adalah pihak yang menjanjikan upah, maka pihak yang bekerja memiliki hak untuk menuntut upah sesuai dengan pekerjaan yang telah dilakukan atau sesuai dengan yang dijanjikan sebelumnya.⁵¹

6. Perbedaan antara *Ju'alah* dan *Ijarah*

Perbedaan antara *Ju'alah* dan *Ijarah* terutama terkait dengan kesepakatan yang ada didalamnya dapat dilihat dari poin sebagai berikut:

- a. Pada akad *ju'alah*, upah yang dijanjikan hanya diterima oleh orang yang mampu mewujudkan apa yang menjadi objek dari pekerjaan tersebut, jika pekerjaan itu telah mewujudkan hasil dengan sempurna. Sedang pada *ijarah*, orang yang bekerja berhak menerima upah sesuai pekerjaan yang telah dilakukan meskipun pekerjaan tersebut belum tuntas dengan sempurna. Misalnya, pada pekerjaan menggali sumur hingga menemukan air. Dalam *ijarah*, orang yang menggali sumur sudah berhak menerima upah walaupun

⁴⁹ Suqiyah Musafa'ah, *Hadist Hukum Ekonomi Islam* (Surabaya: UINSA Press, 2014), 73.

⁵⁰ Abu Azam Al Hadi, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 192.

⁵¹ Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Fiqh Muamalat*, 143.

airnya belum ditemukan. Sementara pada *ju'alah*, orang itu baru mendapat upah setelah penggalian sumur itu ditemukan air.⁵²

- b. Pada akad *ju'alah* terdapat unsur *gharar*, yaitu penipuan (spekulasi) atau untung-untungan karena di dalamnya terdapat ketidaktegasan yang dilihat dari segi batas waktu penyelesaian pekerjaan atau cara dan bentuk pekerjaannya. Sedangkan pada *ijarah*, batas waktu penyelesaian bentuk pekerjaan atau cara kerjanya dijelaskan secara tegas dalam akad (perjanjian) atau harus dikerjakan sesuai dengan obyek pekerjaan tersebut. Penerimaan *ju'alah* tergantung dengan keberhasilan dalam pekerjaan.⁵³
- c. Akad *ju'alah* bersifat *ghairu lazim* (tidak mengikat) sehingga boleh dibatalkan sepihak. Sedangkan *ijarah* bersifat *lazim* (mengikat) dan tidak bisa dibatalkan sepihak.⁵⁴
- d. Dalam akad *ju'alah*, tidak dibolehkan adanya syarat untuk pembayaran upah di muka. Berbeda dengan akad *ijarah*, upah dapat disyaratkan untuk dibayar di muka.⁵⁵

7. Perbedaan antara *Ju'alah* dan Hadiah

- a. Pada akad *ju'alah*, upah atau hadiah yang dijanjikan hanya diterima orang yang sanggup melakukan pekerjaan tersebut, jika pekerjaan itu telah dilakukan dengan hasil yang sempurna.⁵⁶ Sedangkan pada hadiah, hak milik diberikan kepada orang lain tanpa mengharapkan imbalan dan balas jasa, dimotivasi oleh rasa terima kasih dan kekaguman seseorang.⁵⁷
- b. Pada akad *ju'alah*, bersifat *ghairu lazim* (tidak mengikat) sehingga boleh dibatalkan sepihak. Sedangkan hadiah bersifat *lazim* (mengikat) jika

⁵² Suqiyah Musafa'ah, Muh. Sholihuddin, dkk., *Hukum Ekonomi dan Bisnis Islam (Struktur Akad Tijārīy dalam Hukum Islam)*, 185.

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah: Prinsip dan Implementasinya pada Sektor Keuangan Syariah*, 185.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Suqiyah Musafa'ah, Muh. Sholihuddin, dkk., *Hukum Ekonomi dan Bisnis Islam (Struktur Akad Tijārīy dalam Hukum Islam)*, 184.

⁵⁷ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, 345.

barangnya sudah diserahkan tidak dapat diambil lagi walaupun sudah dipersyaratkan sebelumnya.⁵⁸

- c. Akad *ju'alah* diberikan kepada seseorang yang mampu melakukan pekerjaan tersebut dengan sempurna, sedangkan pada hadiah diberikan untuk menumbuhkan rasa cinta dan menyambung silaturahmi (tali persaudaraan).⁵⁹

B. Teori *Maṣlahah Mursalah*

1. Pengertian *Maṣlahah Mursalah*

Secara istilah *maṣlahah mursalah* terdiri dari dua kata, yaitu *maṣlahah* dan *mursalah*. Menurut bahasa, *maṣlahah* adalah manfaat dan *mursalah* berarti lepas.⁶⁰ Kata *maṣlahah* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sesuatu yang mendatangkan kebaikan. Dalam bahasa Arab, *maṣlahah* adalah perbuatan-perbuatan yang mendorong kepada kebaikan manusia. Jadi setiap hal yang memiliki manfaat bagi manusia dapat disebut *maṣlahah*. Sedangkan *mursalah* memiliki arti terlepas atau bebas, jika digabungkan kata *maṣlahah* dan *mursalah* berarti “kemaslahatan yang terlepas/bebas dari keterangan yang menunjukkan boleh atau tidaknya dilakukan”.⁶¹

Secara istilah, *maṣlahah mursalah* adalah kemaslahatan yang kedudukannya tidak didukung syarak dan juga tidak ditolak oleh syarak melalui dalil-dalil yang terperinci. Menurut Mustafa Dib al-Bugha, *maṣlahah mursalah* diberlakukan sebagai sandaran dalam menetapkan hukum dan terbatas pada persoalan-persoalan adat/muamalat, *maṣlahah mursalah* tidak dapat digunakan untuk menetapkan hukum di bidang ibadah. Menurut Muhammad Muslehuddin, *maṣlahah mursalah* adalah kepentingan bersama yang tidak ada ketentuannya dan sifatnya tidak terbatas.⁶²

Menurut Abdul Wahhab, *maṣlahah mursalah* adalah “sesuatu yang dianggap maslahat namun tidak ada ketegasan hukum untuk merealisasikannya

⁵⁸ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, 452.

⁵⁹ *Ibid.*, 453.

⁶⁰ Satria Effendi, *Ushul Fiqh*, 135.

⁶¹ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 117.

⁶² *Ibid.*, 118.

dan tidak ada pula dalil tertentu mengacu pada kemaslahatan pribadi ataupun kemaslahatan umum yang mendukung maupun yang menolaknya”.⁶³

Menurut ulama ushul, istilah *maṣlaḥah mursalah* adalah kemaslahatan yang oleh *shari'* tidak dibuatkan hukum untuk mewujudkannya, tidak ada dalil syarak yang menunjukkan dianggap atau tidaknya kemaslahatan itu. Artinya, penetapan suatu hukum tidak lain untuk menerapkan kemaslahatan umat manusia, yaitu memberikan manfaat dan menolak bahaya atau menghilangkan kesulitan untuk manusia.⁶⁴

Dapat disimpulkan bahwa *maṣlaḥah mursalah* adalah kemaslahatan yang tidak ada ketentuan hukumnya dari nas baik yang mendukung ataupun menolaknya, dan *maṣlaḥah mursalah* harus dapat mendatangkan manfaat dan menghilangkan kesulitan bagi umat manusia.

2. Dasar Hukum

Para ulama yang menjadikan *maṣlaḥah* sebagai salah satu dalil syarak, menegaskan bahwa dasar hukum *maṣlaḥah mursalah* adalah:

- a. Seiring dengan kemajuan peradaban manusia, maka masalah-masalah yang dihadapi manusia beserta kepentingan dan kebutuhan hidupnya selalu tumbuh dan berkembang. Fakta menunjukkan bahwa banyak hal atau masalah yang tidak terjadi pada masa Nabi Muhammad Saw., kemudian terus bermunculan di kemudian hari, bahkan ada yang tidak lama setelah meninggalnya Nabi Muhammad Saw. Kehidupan manusia akan sulit jika tidak ada dasar hukum yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, dasar hukum yang dimaksud adalah dasar hukum yang dapat menentukan apa yang menjadi kepentingan umat manusia dan apa yang tidak sejalan dengan prinsip agama Islam. Jika sudah ada, maka kepentingan umat manusia dapat diwujudkan setiap waktu, keadaan, dan tempat.
- b. Para sahabat, tabiin, *tabi'ut tabi'in*, dan para ulama setelahnya telah menerapkannya, sehingga mereka bisa segera menetapkan hukum untuk

⁶³ Satria Effendi, *Ushul Fiqh*, 135.

⁶⁴ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin, 110.

kepentingan umat Islam saat itu. Khalifah Umar telah menetapkan agar talak jatuh tiga kali sekaligus, bahkan di zaman Nabi Muhammad Saw. hanya jatuh dalam satu talak, Khalifah Utsman memerintahkan Al-qur'an untuk ditulis menjadi sebuah mushaf, dan Khalifah Ali juga menghukum pemberontak Syi'ah Radidhah, kemudian diikuti oleh para ulama sesudahnya untuk mampu menjawab permasalahan-permasalahan baru yang belum ada dalilnya di Al-qur'an dan Hadis.⁶⁵

3. Syarat menjadikan *maṣlaḥah mursalah* sebagai hujah

Menurut Imam Malik, syarat-syarat khususnya yaitu:

- a. *Maṣlaḥah* dipandang sebagai sumber dalil yang berdiri sendiri yang bertujuan sesuai syariah (*maqashid as-syari'ah*). Dengan syarat ini, berarti *maṣlaḥah* tidak boleh membenarkan sumber dalil lain, atau bertentangan dengan dalil yang tidak masuk akal. Namun, itu harus sejalan dengan apa yang sebenarnya ingin dicapai oleh *shari'*.
- b. *Maṣlaḥah* bersifat rasional, harus sesuai dengan pemikiran-pemikiran yang masuk akal.
- c. *Maṣlaḥah* yang digunakan bertujuan untuk menghilangkan kesulitan. Artinya jika *maṣlaḥah* tersebut digunakan, akan membuat kemudahan bagi manusia.⁶⁶

Menurut Abdul Wahhab Khallaf menjelaskan syaratnya yaitu:

- a. Yang dianggap kemaslahatan haruslah berupa *maṣlaḥah* hakiki, yaitu sesuatu yang benar-benar mendatangkan kemanfaatan atau menghilangkan kesulitan, bukan sekedar spekulasi yang mempertimbangkan keberadaan manfaat tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatifnya.
- b. Sesuatu yang dianggap *maṣlaḥah* harus untuk kepentingan umum, bukan untuk kepentingan pribadi.⁶⁷ Artinya, ketentuan syarak harus dapat bermanfaat atau mencegah kerugian bagi umat manusia, bukan hanya individu atau sekelompok kecil orang. Hukum tidak dibuat untuk kepentingan

⁶⁵ Ahmad Sanusi dan Sohari, *Ushul Fiqh* (Jakarta: RajaGrafindo Perkasa, 2017), 80-81.

⁶⁶ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 119.

⁶⁷ Satria Effendi, *Ushul Fiqh*, 139.

khusus para pemimpin atau pejabat. Kemaslahatan harus untuk mayoritas umat manusia.⁶⁸

- c. Sesuatu yang dianggap sebagai *maṣlaḥah* tidak bertentangan dengan ketentuan yang secara jelas dinyatakan dalam Al-Qur'an, hadis Rasulullah, dan ijmak.⁶⁹

Syarat-syarat di atas adalah sesuatu yang masuk akal yang dapat mencegah penggunaan dalil *maṣlaḥah mursalah* menyimpang dari ketentuannya.

4. Objek *maṣlaḥah mursalah*

Objek *maṣlaḥah mursalah* adalah sesuatu yang perlu ditetapkan hukumnya, tetapi tidak ada satu nas (Al-Qur'an dan Hadis) yang mendasarinya. Menurut Imam Al Qarafi Ath-Thufi dalam bukunya "*Mashalihul Mursalah*" menjelaskan hukum di bidang muamalah dan sejenisnya, sedangkan permasalahan ibadah tetap berpegang teguh pada Al-Qur'an dan Hadis, sebab manusia tidak mampu mengetahui hikmah ibadah dengan lengkap. Oleh karena itu, umat Islam harus beribadah sesuai dengan ketentuan Al-Qur'an dan Hadis.⁷⁰

Ruang lingkup penerapan *maṣlaḥah mursalah* selain hukum-hukum syarak umum juga harus memperhatikan adat dan hubungan sosial, dengan kata lain *maṣlaḥah mursalah* hanya mencakup kepentingan yang berkaitan dengan muamalah.

Sedangkan permasalahan ibadah tidak mencakup dalam pembahasan ini. Alasannya adalah karena *maṣlaḥah mursalah* didasarkan pada penalaran tentang baik atau buruknya suatu masalah, dan permasalahan terhadap ibadah, akal tidak dapat menjangkaunya.

Semua bentuk ibadah *ta'abuddi* dan *tawqifi*, artinya bahwa kita hanya mengikuti *shar'i* yang diperintahkan dalam nas. Misalnya, mengenai shalat

⁶⁸ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin, 113.

⁶⁹ Oni Sahroni, *Ushul Fikih Muamalah* (Depok: RajawaliPers, 2019), 108.

⁷⁰ Ahmad Sanusi dan Sohari, *Ushul Fiqh*, 81.

Zuhur empat rakaat dan dilakukan setelah matahari tergelincir, alasannya tidak dapat dinilai baik atau buruknya.

Di luar permasalahan ibadah, meskipun sebagian dari kejadian atau peristiwa tidak dapat diketahui alasan hukumnya, tetapi pada umumnya bersifat *ta'aqquli* (rasional), sehingga dapat dinilai dengan akal. Misalnya, meminum *khamr* itu buruk karena merusak akal, dan menjatuhkan sanksi kepada pelanggar adalah hal yang baik, karena dengan demikian manusia tidak dirusak oleh akal yang bisa mengarah pada tindak kekerasan.⁷¹

5. Pembagian *maṣlahah* dari berbagai aspek

Ulama *ushul* fikih menyatakan bahwa pembagian *maṣlahah* dibedakan menjadi berbagai aspek, yaitu:

a. Dilihat dari kandungan *maṣlahah*

Menurut para ulama *ushul* fikih membagi berdasarkan kepentingan *maṣlahah* bagi lingkup orang banyak maupun individu.

1) *al-Maṣlahah al-'Ammah*, adalah kemaslahatan umum yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak. Contohnya, para ulama memperbolehkan membunuh penyebar bidah yang bisa merusak kepercayaan dan keyakinan umat manusia, karena hal ini menyangkut kepentingan orang banyak.

2) *al-Maṣlahah al-Khashshah*, yaitu kemaslahatan yang hanya berkaitan dengan pribadi atau individu, dan ini sangat jarang ditemukan, contohnya kemaslahatan yang berhubungan dengan pemutusan hubungan perkawinan seseorang yang dinyatakan hilang (*maqfud*).

b. Dilihat dari kualitas dan kepentingan kemaslahatan

Menurut ahli *ushul* fikih terdapat tiga tingkat kemaslahatan yang dilihat dari segi kebutuhan umat manusia dalam menjalani kehidupan di dunia dan di akhirat.⁷²

⁷¹ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 120.

⁷² *Ibid.*, 120-121.

- 1) *al-Maṣlahah al-Daruriyyāt*, adalah kemaslahatan yang berkaitan dengan kebutuhan pokok umat manusia yang harus dipenuhi, jika ditinggalkan maka akan membuat kehidupan menjadi kacau. Contohnya, untuk memelihara keturunan maka tidak boleh berzina. Dan untuk memelihara harta, umat manusia harus bekerja mencari rezeki yang halal.
 - 2) *al-Maṣlahah al-Hajiyyāt*, adalah kemaslahatan yang berkaitan dengan kebutuhan umat manusia untuk menyempurnakan kemaslahatan pokok sebelumnya, apabila ditinggalkan maka akan mengakibatkan kesulitan. Contohnya, diperbolehkannya jual beli pesanan (*bai' salam*), kerjasama dalam bidang pertanian (*muzara'ah*), dan kerjasama dalam bidang perkebunan (*musaqah*).
 - 3) *al-Maṣlahah al-Taḥsiniyyāt*, adalah kemaslahatan yang berkaitan dengan kebutuhan umat manusia yang memiliki sifat sebagai pelengkap, apabila ditinggalkan maka akan membuat kehidupan menjadi kurang nyaman. Contohnya, umat manusia disarankan untuk mengonsumsi makanan yang bergizi.⁷³
- c. Dilihat dari kekuatan *maṣlahah*

Menurut Muhammad Musthafa al-Syalabi, seorang guru besar *ushul fikih* di Universitas al-Azhar Mesir mengatakan bahwa ada dua macam kemaslahatan berdasarkan sifat kuat berubah atau tidaknya *maṣlahah* tersebut.

- 1) *al-Maṣlahah al-Tsabitah*, adalah kemaslahatan yang memiliki sifat tetap, tidak akan berubah hingga akhir zaman. Contohnya, berbagai macam kewajiban ibadah, seperti shalat, puasa, zakat, dan haji.
- 2) *al-Maṣlahah al-Mutaghayyirah*, adalah kemaslahatan yang sifatnya berubah-ubah sesuai dengan perubahan subjek, tempat, dan waktu. Kemaslahatan ini biasanya berhubungan dengan permasalahan muamalah dan adat kebiasaan.

⁷³ Oni Sahroni, *Ushul Fikih Muamalah*, 106.

d. Dilihat dari keberadaan *maṣlahah* menurut syarak

Menurut jumhur ulama, pembahasan *maṣlahah* dilihat juga dari segi keberadaan kesaksian syarak. Kesaksian ini dapat diartikan sebagai bentuk yang mengakui sebagai *al-Maṣlahah* atau tidak.

- 1) *al-Maṣlahah al-Mu'tabarah*, adalah kemaslahatan yang didukung oleh dasar hukum syarak. Artinya terdapat dalil khusus yang menjadi dasar bentuk dan jenis kemaslahatan.⁷⁴ Kemaslahatan ini menjadi dasar dalam kias (analogi). Semua ulama sepakat bahwa *maṣlahah* ini dapat dijadikan sebagai dasar hukum.⁷⁵
- 2) *al-Maṣlahah al-Mulghah*, adalah kemaslahatan yang ditolak oleh syarak, karena kemaslahatan ini bertentangan dengan ketentuan syarak. *al-Maṣlahah al-Mulghah* tidak dapat dijadikan sebagai dasar hukum karena bertentangan dengan ketentuan yang ada di nas, hal ini telah disepakati oleh jumhur ulama.⁷⁶ *Maslahah* ini menganggap sesuatu didasarkan pada akal pikiran dan bertentangan dengan ketentuan syariat. Seperti anggapan bahwa menyetarakan pembagian warisan antara anak laki-laki dan anak perempuan adalah *masalahah*. Namun, kesimpulan seperti itu bertentangan dengan Q.S. *An-nisaa'* ayat 11 yang menegaskan bahwa pembagian anak laki-laki adalah dua kali dari pembagian anak perempuan.⁷⁷
- 3) *al-Maṣlahah al-Mursalah*, adalah kemaslahatan yang kedudukannya tidak didukung oleh syarak dan tidak juga ditolak oleh syarak melalui dalil yang terperinci. Kemaslahatan ini dibagi menjadi dua, yaitu *al-Maṣlahah al-Gharibah* dan *al-Maṣlahah al-Mula'imah*.
al-Maṣlahah al-Gharibah adalah kemaslahatan yang tidak didukung sama sekali oleh syarak, baik dalil secara terperinci ataupun secara umum. Kemaslahatan ini asing ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
al-Maṣlahah al-Mula'imah adalah kemaslahatan yang tidak didukung dalil syarak maupun dalam nas secara terperinci, namun didukung oleh

⁷⁴ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 121.

⁷⁵ Abd. Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Amzah, 2016), 207.

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ Satria Effendi, *Ushul Fiqh*, 136.

beberapa kandungan makna nas (ayat atau Hadis). Kemaslahatan ini dapat dipahami sebagai bentuk dari *al-Maṣlahah al-Mursalah*.⁷⁸

6. Pendapat para ulama dan fukaha tentang *maṣlahah mursalah*

Sebagian besar ulama berpendapat bahwa *maṣlahah mursalah* adalah bukti syarak yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan hukum. Jika tidak ada ketentuan hukum di dalam nas, ijmak, atau kias, maka perlu ditetapkan hukum yang berorientasi untuk kemaslahatan umum.⁷⁹

Mazhab Hanafiyyah mengatakan bahwa agar *maṣlahah mursalah* menjadi dalil, maka *maṣlahah* itu harus berdampak pada hukum. Artinya, ada nas atau ijmak menunjukkan bahwa sifat yang dianggap sebagai kemaslahatan. Tujuannya adalah sebagai motivasi dalam menentukan suatu hukum.

Mazhab Malikiyyah dan Mazhab Hanabilah berpendapat bahwa, *maṣlahah mursalah* dapat dijadikan dalil untuk menetapkan hukum dengan menetapkan tiga syarat. Pertama, *maṣlahah* harus sesuai nas secara umum dan sesuai dengan kehendak syarak. Kedua, *maṣlahah* bersifat rasional, mendatangkan manfaat, dan menolak keburukan. Ketiga, *maṣlahah* berhubungan dengan kepentingan umum, bukan hanya kepentingan pribadi atau kelompok tertentu.

Mazhab Syafi'iyah juga mengatakan *maṣlahah* sebagai salah satu dalil syarak. Namun, Imam Syafi'i menggolongkan ke dalam kias. al-Ghazali mengemukakan beberapa syarat yang dapat dijadikan sebagai *hujah* untuk mengistinbatkan hukum. Pertama, *maṣlahah* harus sesuai dengan jenis tindakan-tindakan syarak. Kedua, *maṣlahah* tidak menyimpang atau bertentangan dengan nas syarak. Ketiga, *maṣlahah* itu termasuk dalam kategori *maṣlahah Ḍaruriyyāt*, baik mengacu pada kemaslahatan pribadi ataupun kemaslahatan umum.⁸⁰

Dengan demikian, jumhur fukaha menerima *maṣlahah mursalah* sebagai salah satu metode dalam menetapkan hukum Islam. Dengan berbagai pendapat

⁷⁸ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 122.

⁷⁹ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin, 111.

⁸⁰ Moh. Mufid, *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, 122.

yang dirangkum, diantaranya adalah: Pertama, kemaslahatan manusia terus bermunculan dan tidak ada habisnya seiring dengan perkembangan zaman. Jika tidak ditetapkan sebuah hukum, maka kemaslahatan manusia akan tertinggal di berbagai tempat dan zaman. Kedua, penetapan hukum harus berdasarkan kemaslahatan yang tidak menyimpang dengan hukum yang tertulis di nas atau ijmak. Ketiga, kemaslahatan bagi umat manusia merupakan hasil induksi dari ayat atau hadis. Dalam Q.S. *al-Anbiya'* ayat 107, Allah berfirman yang artinya: Kami tidak mengutus engkau (Muhammad) kecuali untuk menjadi rahmat bagi seluruh manusia.

Menurut jumhur ulama, dalam memenuhi kemaslahatan umat manusia maka Allah mengutus Rasulullah untuk menjadi rahmat bagi manusia. Keempat, merujuk pada perbuatan sahabat nabi Muhammad, seperti Abu Bakar yang berinisiatif mengumpulkan Al-Qur'an atas saran Umar ibn Khaththab, sebagai salah satu kemaslahatan untuk melestarikan Al-Qur'an.⁸¹

Namun, sebagian ulama umat Islam dan kalangan mazhab yang menolak *maṣlaḥah mursalah* sebagai salah satu metode penetapan hukum berpendapat sebagai berikut. Pertama, penetapan hukum berdasarkan kemaslahatan umum akan memberi kesempatan kepada para pemimpin, penguasa, atau ulama pemberi fatwa untuk menetapkan hukum berdasarkan hawa nafsu atau sekendak hati mereka. Dengan hal ini, penetapan hukum berdasarkan kemaslahatan umum dikhawatirkan sama dengan membuka pintu keburukan.⁸² Kedua, penetapan hukum sudah mencakup semua kepentingan manusia, termasuk yang tertulis di Al-Qur'an, hadis, ijmak, maupun kias. Jadi tidak ada saksi syarak yang membenarkan kemaslahatan tersebut, dan mengamalkan suatu hukum diluar saksi syarak berarti mengakui ketidaksempurnaan risalah Nabi Muhammad. Ketiga, penggunaan *maṣlaḥah* dalam ijthad tanpa berpegang pada nas dapat dengan mudah mengubah hukum-hukum syarak seiring perubahan waktu dan tempat, sehingga tidak akan ada kepastian hukum yang permanen. Hal ini tidak

⁸¹ *Ibid.*, 123-124.

⁸² Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin, 115.

sejalan dengan prinsip-prinsip hukum syarak, yang bersifat universal dan berkelanjutan serta mencakup seluruh umat Islam.⁸³

7. Kedudukan *Maṣlahah Mursalah* dalam Penetapan Hukum Islam

Maṣlahah mursalah dijadikan sebagai dasar penetapan hukum Islam dengan mempertimbangkan kemaslahatan, keuntungan, dan kemanfaatan, bukan kemudaratannya. Artinya penetapan suatu hukum hanya untuk menerapkan kemaslahatan manusia, mengambil manfaat, dan menghilangkan kesulitan untuk manusia.⁸⁴

Kemaslahatan yang dijadikan acuan *syari'* dalam menetapkan hukum dan menjadi '*illat* dalam penetapannya menurut ahli ushul merupakan kemaslahatan yang dianggap oleh *syari'*. Kemaslahatan ini bertujuan untuk menerapkan tujuan-tujuan berikut: *Hifdzu din* (memelihara agama); *Hifdzu nafs* (memelihara jiwa); *Hifdzu aql* (memelihara akal); *Hifdzu nasab* (memelihara keturunan); dan *Hifdzu mal* (memelihara harta).⁸⁵

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁸³ Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqh* terj. Saefullah Ma'shum, dkk., (Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 2019), 339.

⁸⁴ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin, 110.

⁸⁵ Oni Sahroni, *Ushul Fikih Muamalah*, 106.

BAB III

DATA PENELITIAN

A. Gambaran Umum Aplikasi Shopee

Shopee adalah sebuah *platform* yang dirancang untuk menyediakan layanan belanja *online* yang mudah, aman, dan cepat menggunakan sistem pembayaran dan logistik yang kuat. Shopee merupakan salah satu tempat belanja *online* yang populer di masyarakat. Shopee pertama kali diluncurkan di Singapura sebagai pasar *online* pertama yang berpusat pada seluler di tahun 2015. Shopee merupakan perusahaan *e-commerce* yang berada di bawah anak perusahaan *SEA Group*, perusahaan internet di Asia Tenggara. Shopee dimiliki oleh perusahaan *SEA Group*, yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 secara serentak di tujuh negara, yakni Singapura, Malaysia, Thailand, Taiwan, Indonesia, Vietnam, dan Filipina. Di Indonesia, Shopee resmi memperkenalkan diri pada Desember 2015 di bawah naungan PT Shopee International Indonesia.

Shopee mempunyai tujuan untuk terus berkembang menjadi pilihan utama *e-commerce* di Indonesia. Shopee memiliki berbagai pilihan kategori produk, termasuk peralatan rumah tangga, kesehatan, kecantikan, alat elektronik, *fashion* hingga peralatan olahraga. Karena misi *SEA Group* adalah untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik bagi konsumen dan pengusaha kecil dengan teknologi. *SEA Group* terdaftar di *New York Stock Exchange* (Bursa Efek New York) di bawah simbol SE.

Pada tahun 2017, Shopee mendapatkan penghargaan sebagai *e-commerce* terbesar di Asia Tenggara. Lembaga analisis data aplikasi independen yaitu *App Annie*, merilis data bahwa Shopee menjadi *e-commerce* yang memiliki jumlah total unduhan terbanyak di Asia Tenggara. Shopee memiliki nilai total GMV sebanyak US \$ 2,7 miliar padah tahun 2018, meningkat 153% dibandingkan tahun 2017.⁸⁶

⁸⁶ Profil Shopee, dalam <https://careers.shopee.co.id/about> diakses pada tanggal 1 Desember 2022.

B. Game Shopee Tanam di Aplikasi Shopee

1. Game Shopee Tanam dan Fungsinya

Aplikasi Shopee menghadirkan *game* pertama dengan peluncuran Shopee *Lucky Prize*, kemudian diikuti *games* yang lebih variatif seperti *Shopee Tanam* dan *Shopee Candy*. Shopee memperkenalkan *games* tersebut untuk memberikan pengalaman berbelanja yang lebih menyenangkan dan menarik bagi para pengguna.

Saat ini, aplikasi Shopee telah meluncurkan sembilan *games* menarik antara lain Shopee *Lucky Prize*, Shopee *Pets*, Shopee *Capit*, Shopee *Candy*, Shopee *GO*, Shopee *Tebak Kata*, Shopee *Bubble*, Shopee *Kolektor*, dan Shopee *Tanam*. Shopee *Games* tersebut merupakan fitur di aplikasi Shopee yang memberikan layanan bermain *games* dan dapat memenangkan hadiah seperti koin Shopee, *voucher*, dan lainnya. Hadiah tersebut dapat digunakan sebagai potongan harga ataupun diskon saat melakukan pembelian produk di aplikasi Shopee.⁸⁷

Salah satu *game* yang paling diminati adalah Shopee *Tanam*. Shopee *Tanam* merupakan *game* yang dapat menanam sebuah tanaman dan dapat memenangi hadiah. Pengguna *game* Shopee *Tanam* dapat memilih sendiri benih yang ingin ditanam dan keuntungan yang ingin dipanen. *Game* ini memiliki banyak kelebihan, yang pertama adalah meningkatkan daya ingat, dimana pemain diharuskan untuk menyiram tanaman secara rutin pada jam yang ditentukan, sehingga akan mendorong pemain untuk rajin dan disiplin waktu. Kelebihan kedua adalah permainan ini dapat meningkatkan kreatifitas, dengan mencari cara paling efektif dan efisien untuk dapat memenangi tanaman dengan cepat. Kemudian *game* ini juga dapat meningkatkan daya berfikir pemain, melalui pemilihan jenis tanaman yang menguntungkan dan metode perawatan yang baik. Keuntungan yang paling utama dari *game* ini adalah berupa uang *ShopeePay*, koin Shopee, *voucher*, produk, dan lain-lain. Untuk mendapatkan

⁸⁷ [https://help.shopee.co.id/portal/article/72120-\[Shopee-Games\]-Apa-itu-Shopee-Games](https://help.shopee.co.id/portal/article/72120-[Shopee-Games]-Apa-itu-Shopee-Games) diakses pada tanggal 13 Desember 2022.

hadiah tersebut, pengguna harus memberikan air secara rutin pada tanaman agar tanaman bisa tumbuh.⁸⁸

2. Mekanisme Bermain *Game* Shopee Tanam

Pertama membuat akun Shopee terlebih dahulu, setelah itu kita bisa menjumpai dan menggunakan berbagai menu yang ada di Shopee, salah satunya *Game* Shopee Tanam. Berikut tata cara bermain *Game* Shopee Tanam:

- a. Pilih Shopee *Games* yang terdapat di halaman beranda aplikasi Shopee.

Gambar 3.1 Halaman menu



Sumber: Aplikasi Shopee

- b. Anda akan melihat 9 *Games* Shopee.

Gambar 3.2 *Games* Shopee

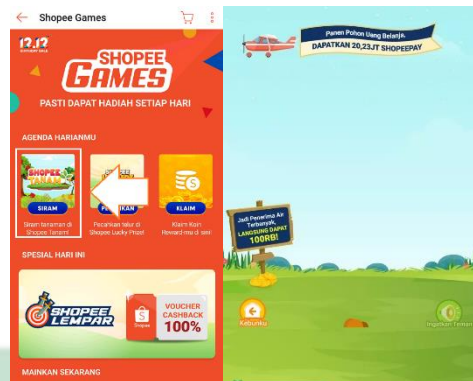


Sumber: Aplikasi Shopee

⁸⁸ <https://seller.shopee.co.id/edu/article/16332> diakses pada tanggal 13 Desember 2022.

c. Klik Shopee Tanam dan muncul seperti di bawah ini.

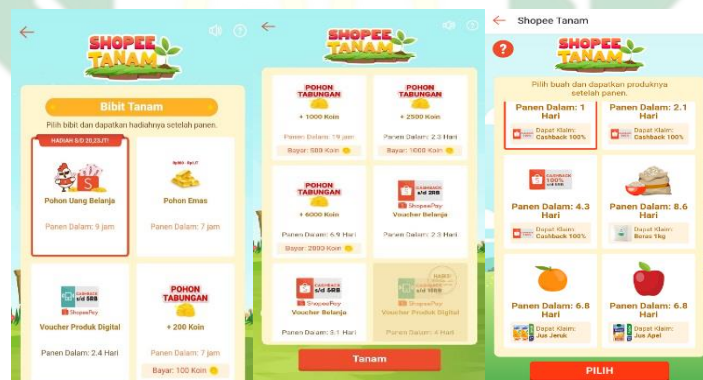
Gambar 3.3 Halaman Shopee Tanam



Sumber: Aplikasi Shopee

d. Di awal permainan akan ditampilkan berbagai jenis tanaman yang ingin ditanam pada ikon seperti di bawah ini.⁸⁹

Gambar 3.4 Jenis tanaman pada Shopee Tanam



Sumber: Aplikasi Shopee

- 1) Jika Anda menanam pohon koin atau pohon tabungan, maka ketika panen koin akan otomatis masuk ke koin Shopee.
- 2) Jika Anda menanam pohon emas, maka ketika panen koin akan otomatis berada di *voucher* pembelian tabungan emas Shopee.
- 3) Jika Anda menanam pohon uang, maka ketika panen uang akan otomatis masuk ke saldo Shopee Pay.
- 4) Jika Anda menanam *voucher*, maka ketika panen *voucher* akan otomatis berada di *voucher* Shopee.

⁸⁹ Ubaid (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

- 5) Jika Anda menanam produk, maka ketika panen Anda harus *checkout* produk menggunakan *voucher* yang telah diterima agar hadiah dapat dikirimkan oleh Shopee ke alamat yang Anda daftarkan.
 - 6) Selain berbeda jenis tanamannya, terdapat juga perbedaan waktu panen dan kebutuhan air untuk menyiram. Semakin tanaman itu memperoleh hasil yang besar, maka semakin banyak juga kebutuhan air yang diperlukan hingga panen.
- e. Jika sudah yakin dengan tanaman yang ingin ditanam, maka bisa langsung diklik dan otomatis muncul tunas tanamannya.

Gambar 3.5 Bibit tanaman



Sumber: Aplikasi Shopee

- f. Di bawah ini tanaman yang akan ditanam adalah pohon koin. Tahapan menanam dimulai dari tunas, bibit, buah, hingga matang dan siap dipanen.

Gambar 3.6

Tahapan menanam



Sumber: Aplikasi Shopee

- g. Kemudian disiram hingga tumbuh menjadi bibit, lalu pohon buah, dan sampai matang.

Gambar 3.7 Pohon buah



Sumber: Aplikasi Shopee

- h. Untuk menunggu proses sampai panen, Anda bisa menyiram lagi dengan kapasitas lima puluh tetes air yang dapat diperoleh tiga menit tiga puluh enam detik untuk setiap satu tetes air.

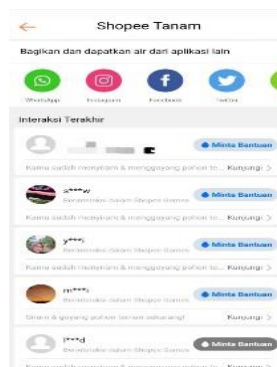
Gambar 3.8 Kapasitas air untuk menyiram



Sumber: Aplikasi Shopee

- i. Selain itu, terdapat cara cepat untuk menyiram tanaman dengan meminta bantuan teman, dengan akses *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, dan lain-lain.

Gambar 3.9 Bantuan menyiram



Sumber: Aplikasi Shopee

- j. Untuk meminta bantuan menyiram tanaman, Anda bisa langsung klik Minta Bantuan. Pada menu ini Anda juga bisa memberikan bantuan air kepada tanaman teman Anda. Semakin banyak Anda meminta bantuan kepada teman Anda, dan teman Anda juga bersedia menyiram tanaman Anda, maka semakin cepat Anda memanen tanaman Anda.

Gambar 3.10 Minta Bantuan



Sumber: Aplikasi Shopee

- k. Untuk menanam pohon koin, diperlukan kurang lebih waktu delapan belas jam untuk siap dipanen.

Gambar 3.11 Panen Pohon Koin



Sumber: Aplikasi Shopee

- l. Setelah dipanen, otomatis koin yang Anda dapatkan akan masuk ke koin Shopee.⁹⁰

⁹⁰ Zulfi (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

Gambar 3.12 Koin Hasil Panen



Sumber: Aplikasi Shopee

3. Penggunaan koin *Game* Shopee Tanam

Terdapat berbagai macam tanaman di Shopee Tanam beserta hasil panennya.

- a. Menanam pohon koin atau pohon tabungan, maka hasil panen berupa koin Shopee. Pohon koin atau pohon tabungan ini juga bervariasi, terdapat tabungan 200, tabungan 1000, tabungan 2500, hingga tabungan 6000. Hasil ini dapat dijadikan potongan belanja dan main *games* yang lain.

Gambar 3.13 Hasil pohon koin atau pohon tabungan



Sumber: Aplikasi Shopee

- b. Menanam pohon emas, maka hasil panen berupa *voucher* pembelian tabungan emas. Hasil yang diperoleh berkisar Rp. 800,00 sampai dengan Rp. 1.000.000,00, hasil ini dapat dijadikan potongan harga saat ingin menabung emas di Shopee.

Gambar 3.14 Hasil pohon emas



Sumber: Aplikasi Shopee

- c. Menanam pohon uang, maka hasil panen berupa uang yang otomatis masuk ke Shopee Pay. Hasil perolehan uang tidak pasti, karena ditentukan oleh sistem. Hasil ini dapat dijadikan pemasukan saldo Shopee Pay atau potongan harga saat membeli produk di Shopee.

Gambar 3.15 Hasil pohon uang



Sumber: Aplikasi Shopee

- d. Menanam *voucher*, maka hasil panen berupa *voucher* yang dapat digunakan untuk potongan saat belanja produk di Shopee. Voucher ini terdapat 2 macam, yaitu *voucher* produk dan *voucher* belanja.
- 1) *Voucher* produk, hasil panennya berupa *cashback* pada kategori produk tertentu mulai dari Rp 5.000,00 sampai dengan Rp 15.000,00. Contoh *voucher* produk digital, berarti hanya dapat digunakan untuk produk digital.
 - 2) *Voucher* belanja, hasil panennya berupa *cashback* pada semua produk yang dijual di Shopee, mulai dari Rp 2.000,00 sampai dengan Rp 15.000,00.

Gambar 3.16 Hasil panen voucher



Sumber: Aplikasi Shopee

- e. Menanam produk, maka hasil panen berupa *checkout* produk gratis menggunakan *voucher* yang telah diterima, lalu hadiah langsung dikirimkan oleh Shopee ke alamat yang Anda daftarkan. Contoh hasil produknya adalah mendapatkan jus buavita, hand sanitizer, beras, dan lain-lain.⁹¹

Gambar 3.17 Hasil panen produk



Sumber: Aplikasi Shopee

4. Kelebihan dan Kekurangan Shopee Tanam

Kelebihan Shopee Tanam yaitu mendapatkan hasil panen berupa koin, saldo Shopee Pay, *voucher*, dan produk secara gratis. Selain itu, melatih kesabaran dan ketelatenan dalam merawat tanaman virtual. Tanaman Shopee memerlukan waktu untuk tumbuh hingga siap dipanen. Hal ini dikarenakan faktor sedikit banyaknya air yang diperlukan untuk menyiram. Setiap kali siraman dapat menampung lima puluh tetes air per ember. Satu tetes air memerlukan waktu tiga menit tiga puluh enam detik. Jadi diperkirakan untuk satu kali siraman, Anda harus menunggu selama tiga jam. Karena semakin sering

⁹¹ Badrus (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

Tanam karena hasil panen koin dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia membeli baju seharga Rp 120.000,00 dan pengumpulan koin yang didapat sebesar Rp 20.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 100.000,00. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.⁹³

Gambar 3.19 Tanaman Ubaid Pohon Tabungan Seribu



Sumber: Aplikasi Shopee

2. Zulfi (Mahasiswa)

Zulfi adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon tabungan dua ribu. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tujuh sampai sepuluh hari untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 6.000,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Ia mengapresiasi hadirnya *game* Shopee Tanam karena dengan hasil panen koin yang didapatkan berguna sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. . Ia membeli jilbab seharga Rp 30.000,00 dan pengumpulan koin yang didapat sebesar Rp 15.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 15.000,00. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.⁹⁴

⁹³ Ubaid (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

⁹⁴ Zulfi (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

Gambar 3.20 Tanaman Zulfi Pohon Tabungan Dua Ribu



Sumber: Aplikasi Shopee

3. Alfia (Mahasiswa)

Alfia adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon koin. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 80,00 hingga Rp 120,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Walaupun hasilnya sedikit, ia senang dengan hadirnya *game* Shopee Tanam karena hasil panen koin dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia membeli tas seharga Rp 50.000,00 dan pengumpulan koin yang didapat sebesar Rp 10.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 40.000,00. Ia bermain *game* ini saat ada waktu luang, sehingga ia tidak rutin setiap hari bermain permainan ini. Tetapi ia tetap menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh.⁹⁵

Gambar 3.21 Tanaman Alfia Pohon Koin



Sumber: Aplikasi Shopee

⁹⁵ Alfia (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

4. Helda (Pelajar)

Helda adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam *voucher* belanja senilai Rp 15.000,00. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tujuh sampai sepuluh hari untuk panen. Hasil panennya berupa *cashback* senilai Rp 15.000,00 yang dapat digunakan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia membeli sepatu seharga Rp 150.000,00 dan mendapatkan *voucher* belanja sebesar Rp 15.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 135.000,00. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.⁹⁶

Gambar 3.22 Tanaman Helda *Voucher* Belanja Rp 15.000



Sumber: Aplikasi Shopee

5. Fora (Guru)

Fora adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon uang. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa uang senilai Rp 1.00,00 hingga puluhan juta rupiah jika beruntung. Hasil panen berupa uang otomatis masuk ke saldo Shopee Pay. Ia senang dengan hadirnya *game* Shopee Tanam karena hasil panennya dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat

⁹⁶ Helda (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.⁹⁷

Gambar 3.23 Tanaman Fora Pohon Uang



Sumber: Aplikasi Shopee

6. Mila (Mahasiswa)

Mila adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon emas. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu sepuluh sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa *voucher* tabungan emas senilai Rp 800,00 hingga Rp 1.000.000,00 jika beruntung. Hasil panen dapat dijadikan sebagai potongan harga saat memilih menabung emas di Shopee. Ia rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.⁹⁸

Gambar 3.24 Tanaman Mila Pohon Emas



Sumber: Aplikasi Shopee

⁹⁷ Fora (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

⁹⁸ Mila (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

7. Ilmia (Mahasiswa)

Ilmia adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon uang. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa uang senilai Rp 1.00,00 hingga puluhan juta rupiah jika beruntung. Hasil panen berupa uang otomatis masuk ke saldo Shopee Pay. Ia mengapresiasi dengan hadirnya *game* Shopee Tanam karena hasil panennya dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia pernah membeli baju seharga Rp 90.000,00 dan pengumpulan koin yang didapat sebesar Rp 10.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 80.000,00. Ia bermain *game* ini saat ada waktu luang, sehingga ia tidak rutin setiap hari bermain permainan ini. Tetapi ia tetap menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh.⁹⁹

Gambar 3.25 Tanaman Ilmia Pohon Uang



Sumber: Aplikasi Shopee

8. Abidil (Mahasiswa)

Abidil adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam *voucher* belanja senilai Rp 15.000,00. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tujuh sampai sepuluh hari untuk panen. Hasil panennya berupa *cashback* senilai Rp 15.000,00. Tetapi, tanaman Abidil layu karena ia tidak menyirami tanamannya secara rutin selama tujuh hari berturut-turut, sehingga ia tidak bisa mendapatkan *reward* apapun. Padahal sebelumnya ia sudah sabar merawat dan menyiram tanamannya. Alhasil, ia harus merelakan tanamannya layu.¹⁰⁰

⁹⁹ Ilmia (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

¹⁰⁰ Abidil (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

Gambar 3.26 Tanaman Abidil *Voucher* Belanja Layu

Sumber: Aplikasi Shopee

9. Citra (Pelajar)

Citra adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon koin. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 80,00 hingga Rp 120,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Tetapi, tanaman Citra layu karena ia lupa menyirami tanamannya secara rutin selama tujuh hari berturut-turut, sehingga ia tidak bisa mendapatkan *reward* apapun. Padahal sebelumnya ia sudah sabar merawat dan menyiram tanamannya. Alhasil, ia harus merelakan tanamannya layu.¹⁰¹

Gambar 3.27 Tanaman Citra Pohon Koin Layu



Sumber: Aplikasi Shopee

¹⁰¹ Citra (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

10. Dahlia (Mahasiswa)

Dahlia adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon tabungan dua ribu. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tujuh sampai sepuluh hari untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 6.000,00. Tetapi, tanaman Dahlia layu karena ia lupa menyirami tanamannya secara rutin selama tujuh hari berturut-turut, sehingga ia tidak bisa mendapatkan *reward* apapun. Padahal sebelumnya ia harus membayar tabungan senilai Rp 2.000,00 dan sudah sabar merawat dan menyiram tanamannya. Alhasil, ia harus merelakan tanamannya layu.¹⁰²

Gambar 3.28 Tanaman Dahlia Pohon Tabungan Layu



Sumber: Aplikasi Shopee

11. Faisal (Pelajar)

Faisal adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon koin. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 80,00 hingga Rp 120,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Tetapi, tanaman Faisal layu karena ia lupa menyirami tanamannya secara rutin selama tujuh hari berturut-turut, sehingga ia tidak bisa mendapatkan *reward* apapun. Padahal sebelumnya ia sudah sabar merawat dan menyiram tanamannya. Alhasil, ia harus merelakan tanamannya layu.¹⁰³

¹⁰² Dahlia (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

¹⁰³ Faisal (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

Gambar 3.29 Tanaman Faisal Pohon Koin Layu



Sumber: Aplikasi Shopee

12. Fiya (Pelajar)

Fiya adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam *voucher* belanja senilai Rp 15.000,00. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tujuh sampai sepuluh hari untuk panen. Hasil panennya berupa *cashback* senilai Rp 15.000,00 yang dapat digunakan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia membeli sandal seharga Rp 45.000,00 dan mendapatkan *voucher* sebesar Rp 15.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 30.000,00. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.¹⁰⁴

Gambar 3.30 Tanaman Fiya *Voucher* Belanja Rp 15.000

Sumber: Aplikasi Shopee

13. Atus (Mahasiswa)

Atus adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon koin angpau. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu dua belas sampai

¹⁰⁴ Fiya (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

delapan belas jam untuk panen. Hasil panennya berupa koin angpau senilai Rp 100,00 hingga Rp 5.000,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Walaupun hasilnya sedikit, ia senang dengan hadirnya *game* Shopee Tanam karena hasil panen koin dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia bermain *game* ini saat ada waktu luang, sehingga ia tidak rutin setiap hari bermain permainan ini. Tetapi ia tetap menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh.

Gambar 3.31 Tanaman Atus Pohon Koin Angpau



Sumber: Aplikasi Shopee

14. Likha (Mahasiswa)

Likha adalah pengguna *game* Shopee Tanam yang menanam pohon tabungan seribu. Tanaman ini kurang lebih membutuhkan waktu tiga sampai enam hari untuk panen. Hasil panennya berupa koin senilai Rp 2.500,00 yang otomatis masuk ke saldo koin Shopee. Ia senang dengan hadirnya *game* Shopee Tanam karena hasil panen koin dapat dijadikan sebagai potongan belanja saat membeli produk di Shopee. Ia membeli sepatu seharga Rp 150.000,00 dan pengumpulan koin yang didapat sebesar Rp 30.000,00, jadi ia hanya membayar Rp 120.000,00. Ia juga rutin setiap hari menyiram dan mengecek tanamannya agar cepat tumbuh, serta meminta bantuan menyiram ke teman sesama pengguna *game* Shopee Tanam.¹⁰⁵

¹⁰⁵ Likha (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

Gambar 3.32 Tanaman Likha Pohon Tabungan Seribu



Sumber: Aplikasi Shopee

15. Ibu Wati

Ibu Wati adalah orang tua dari Zulfi, yakni seorang mahasiswa pengguna *game* Shopee Tanam. Menurut Ibu Wati, Zulfi sering bermain *game* Shopee Tanam. Hal ini menjadi kekhawatiran Ibu Wati jika sering bermain *games* dapat mengganggu proses belajarnya. Tetapi faktanya, sampai saat ini Zulfi tetap bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *smartphone*. Selain itu, Ibu Wati menyatakan bahwa ia merasa diuntungkan dengan hadirnya hadiah dari *game* Shopee Tanam, karena ia juga sering meminta Zulfi untuk membelikan produk kebutuhannya dan Ibu Wati mendapatkan potongan harga dari produk yang dibeli di toko *online* Shopee karena *voucher* belanja dari hadiah *game* Shopee Tanam.¹⁰⁶

16. Ibu Erni

Ibu Erni adalah orang tua dari Ilmia, yakni seorang mahasiswa pengguna *game* Shopee Tanam. Menurut Ibu Erni, Ilmia sering terlihat bermain *game* Shopee Tanam. Tetapi faktanya, sampai saat ini Ilmia tetap bisa membagi waktu antara belajar, membantu orang tua, dan bermain *smartphone*.¹⁰⁷

17. Ibu Lia

Ibu Lia adalah orang tua dari Faisal, yakni seorang mahasiswa pengguna *game* Shopee Tanam. Menurut Ibu Lia, Faisal pernah bermain *game* Shopee Tanam. Faisal bermain *game* Shopee Tanam disaat waktu luang atau liburan

¹⁰⁶ Wati (Orang tua Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

¹⁰⁷ Erni (Orang tua Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

sekolah. Jadi menurut Ibu Lia, *game* Shopee Tanam tidak mengganggu proses belajar Faisal. Karena, Faisal bisa membagi waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan bermain *smartphone*.¹⁰⁸

Berdasarkan hasil wawancara terhadap empat belas pelajar NU Tulangan, mereka senang dan mengapresiasi hadirnya *game* ini, karena bisa mendapatkan keuntungan berupa potongan harga untuk berbelanja dan media hiburan untuk mengisi waktu luang. Sepuluh pelajar NU Tulangan menyatakan bahwa konsisten menanam dapat menghasilkan hasil panen yang memiliki banyak manfaat bagi penggunanya yaitu sebagai potongan harga, *voucher* belanja, *voucher* tabungan emas, dan bisa mendapatkan produk secara gratis di Shopee. Mereka bisa merasakan manfaat hadirnya *game* Shopee Tanam karena dapat mengaplikasikan *game* Shopee Tanam dengan baik. Namun, keempat pelajar NU Tulangan menyatakan bahwa mereka tidak bisa mengaplikasikan *game* Shopee Tanam dengan baik, karena jika mereka memiliki kesibukan dan lalai untuk menyiramnya, maka hasil panen tersebut akan hangus. Hal ini disayangkan karena usaha dan penggunaan paket data yang telah dihabiskan untuk bermain hilang sia-sia.

Jadi faktor keberhasilan memperoleh hadiah dari *game* Shopee Tanam ditentukan berdasarkan pengguna yang rutin merawat dan menyiram tanamannya. Jika pengguna dapat melakukan misi tersebut dengan sempurna, maka pihak Shopee akan memberikan hadiah sesuai hasil dari tanaman yang dipanen oleh pengguna. Sedangkan jika pengguna tidak bisa menyelesaikan misi karena lalai merawat dan menyiram tanamannya, maka tanaman tersebut akan mati. Sehingga pengguna gagal menerima hadiah yang telah dijanjikan oleh pihak Shopee.

¹⁰⁸ Lia (Orang tua Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 13 Desember 2022.

BAB IV

Analisis *Maṣlahah Mursalah* terhadap Praktik Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee

A. Analisis Praktik Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia harus kreatif, inovatif, kerja keras, dan berjuang. Berjuang untuk melaksanakan amanat Allah yang hakikatnya untuk kemaslahatan manusia juga. Banyak usaha-usaha manusia berhubungan dengan kegiatan bermuamalah karena saling membutuhkan satu sama lain. Dengan perkembangan teknologi, manusia dihadapkan pada model transaksi baru yang membutuhkan penyelesaiannya dari sisi hukum Islam. Penyelesaian yang diharapkan dari dua sisi, yaitu penyelesaian dengan cara Islami dan mampu menyelesaikan masalah kehidupan nyata.¹⁰⁹

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian terhadap empat belas pelajar NU Tulangan yang memiliki akun Shopee, pernah bermain *game* Shopee Tanam, dan pernah transaksi menggunakan koin Shopee hasil Shopee Tanam. Dari empat belas pelajar NU Tulangan, terdapat berbagai macam tanaman yang ditanam, seperti pohon tabungan, pohon koin, *voucher* belanja, pohon emas, dan lainnya. Hasil dari menanam pun bervariasi, paling sedikit mendapatkan koin Rp 60,00 dan ada yang beruntung mendapatkan koin hingga Rp 4.000,00, hasil ini didasarkan oleh sistem di Shopee. Bagi pemain yang menanam bibit pohon tabungan, paling sedikit mendapatkan koin Rp 200,00 dan paling banyak mendapatkan Rp 6.000,00, hasil ini sudah tertera di awal, contohnya jika menanam pohon tabungan Rp 2.000,00 maka hasil panen berupa koin sebesar Rp 6.000,00. Tidak hanya pohon koin dan pohon tabungan, ada juga yang menanam *voucher* belanja senilai Rp 15.000,00 dan menanam bibit pohon buah yang mana jika panen akan mendapatkan beras ataupun minuman jus buavita.

¹⁰⁹ A. Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih* (Jakarta: Kencana, 2017), 129.

Pengguna *game* Shopee Tanam harus sabar menunggu masa panen, untuk mendapatkan hasil panen membutuhkan waktu dan usaha, tidak semata-mata mendapatkannya secara mudah. Masa panen paling singkat dua belas jam hingga lima belas hari, tergantung jenis tanaman dan kebutuhan air untuk menyiram. Semakin besar hasil panen yang didapat maka semakin lama waktu masa panen. Jadi faktor keberhasilan memperoleh hadiah dari *game* Shopee Tanam ditentukan berdasarkan pengguna yang rutin merawat dan menyiram tanamannya. Jika pengguna dapat melakukan misi tersebut dengan sempurna, maka pihak Shopee akan memberikan hadiah sesuai hasil dari tanaman yang dipanen oleh pengguna.

Sedangkan jika pengguna tidak bisa menyelesaikan misi karena lalai merawat dan menyiram tanamannya, maka tanaman tersebut akan mati. Sehingga pengguna gagal menerima hadiah yang telah dijanjikan oleh pihak Shopee. Hal ini yang menjadi kendala bagi beberapa pengguna, karena mereka tidak bisa secara rutin menyiram dan mengecek tanamannya. Jika pengguna sibuk dan lupa tidak menyiram tanaman selama tujuh hari berturut-turut, maka tanaman akan mati. Usaha-usaha sebelumnya merawat tanaman juga sia-sia karena tidak mendapatkan apa-apa. Padahal usaha sebelumnya dan penggunaan paket data sebelum masa panen telah dikeluarkan menjadi hilang sia-sia.

Menganalisis dari hasil koin yang didapat ada yang telah ditentukan dan tidak ditentukan, contohnya seperti pohon tabungan pada Shopee Tanam sudah jelas ada keterangan diawal pembelian bibit, besaran koin yang didapat saat panen. Lalu besaran hadiah *voucher* belanja yang sudah ditentukan, serta hadiah produk seperti minuman jus buavita, *handsanitizer*, ataupun beras sudah ditentukan diawal permainan. Berbeda dengan pohon koin yang sifatnya untung-untungan berapa koin yang akan didapat dari hasil panennya. Besaran pohon koin diperoleh berdasarkan sistem aplikasi Shopee.

Penjelasan diatas selaras dengan konsep akad *ju'alah* yaitu:

1. Adanya dua pihak yang berakad yakni *jā'il* dari pihak Shopee selaku penyelenggara *game* yang menjanjikan upah/hadiah jika selesai melakukan pekerjaan. Serta adanya *maj'ūlah* yakni pengguna *game* Shopee Tanam yang

cakap melakukan tindakan hukum dan mampu untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut hingga selesai.

2. Adanya *'amal* (pekerjaan) yang mengandung manfaat jelas dan bukan merupakan pekerjaan yang haram. Pekerjaan yang ditawarkan oleh pihak Shopee yaitu menyiram secara rutin tanaman yang telah dipilih dengan banyaknya air yang bisa mempercepat tumbuhnya tanaman. Semakin banyak siraman, maka pertumbuhan akan semakin cepat. Semakin sering tanaman tersebut mendapat pasokan air, maka semakin cepat untuk panen.
3. Adanya *ju'ul* (hadiah) yang telah dijanjikan dan sesuatu yang bernilai harta. *Ju'ul* dalam *game* Shopee Tanam berupa uang *ShopeePay*, koin, *voucher* belanja, *voucher* tabungan emas, produk beras atau jus buavita yang diberikan oleh pihak Shopee setelah pengguna menyelesaikan pekerjaannya dengan sempurna.
4. Adanya *ijāb* dan *qabūl*, ucapan datang dari *jā'il* disampaikan dengan jelas oleh pihak yang menjanjikan upah, sedangkan dari pihak *maj'ūlah* tidak disyaratkan ada *qabūl* darinya.

Pada zaman modern ini, *ijāb* dan *qabūl* tidak hanya berbentuk ucapan, tetapi bisa dibuat dalam bentuk tertulis. Akad bisa berbentuk aturan atau mekanisme yang telah disetujui oleh pengguna *game* Shopee Tanam dengan bersedia memilih tanaman yang telah disediakan secara sukarela. Begitupun dengan pihak Shopee, *ijāb* dianalogikan sebagai aturan yang telah dipaparkan di layar *game* Shopee Tanam meliputi mekanisme, jenis tanaman, dan lain-lain. Sedangkan *qabūl* dianalogikan sebagai persetujuan pengguna ketika bersedia memilih tanaman dan menyiram tanaman secara rutin hingga panen.

Dapat disimpulkan *game* Shopee Tanam termasuk bagian dari akad *ju'alah* yang sah. Hadiah yang didapatkan berasal dari usaha pengguna untuk menyiram tanaman secara rutin sampai pekerjaan itu dapat diselesaikan dengan sempurna hingga dapat menghasilkan hadiah dari pihak Shopee. Jika tidak dapat menyelesaikan secara sempurna hingga panen, maka pengguna tidak mendapatkan

hasil apa-apa. Adanya kriteria yang harus dipenuhi dalam *game* Shopee Tanam merupakan bagian dari kriteria *ju'alah* sehingga membedakannya dengan judi.

B. Analisis *Maṣlahah Mursalah* terhadap Praktik Perolehan Koin *Game* Shopee Tanam

Pada praktiknya, perolehan koin *game* Shopee Tanam menguntungkan bagi penggunanya. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti, besaran hasil panen pohon koin tidak menentu dan tanaman yang tidak rutin disiram menjadi mati. Namun masih banyak pengguna *game* Shopee Tanam yang memainkan *game* tersebut, dengan tujuan mendapatkan keuntungan atau hanya sebagai media hiburan.

Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut mengakibatkan berbagai dampak untuk banyak pihak. Dampak yang ditimbulkan meliputi dampak positif dan juga dampak negatif.

Untuk dapat menentukan hukum dengan menggunakan metode *maṣlahah mursalah*, terdapat syarat-syarat khusus yang dikemukakan oleh Jumhur Ulama, sebagai berikut:

1. Sesuatu yang dianggap *maṣlahah* harus berupa *maṣlahah* yang hakiki yaitu kemaslahatan yang nyata, mendatangkan manfaat, dan menolak kemudharatan. Dalam hal ini praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut memang mendatangkan manfaat. Seperti, memudahkan pengguna *game* Shopee Tanam memperoleh koin hanya dengan memainkan sebuah *game* yang bisa dilakukan saat waktu luang. Hasil perolehan koin juga dapat digunakan sebagai potongan belanja atau *voucher* belanja saat membeli produk di Shopee. Jadi harga asli produk bisa lebih terjangkau dengan adanya potongan harga dari hasil koin Shopee.
2. Sesuatu yang dianggap *maṣlahah* merupakan kepentingan umum, bukan untuk kepentingan pribadi. Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam ini bermanfaat bagi banyak pihak yaitu:

- a. Bagi pengguna *game* Shopee Tanam dapat memperoleh potongan harga atau *cashback* dari hasil perolehan koin *game* Shopee Tanam untuk belanja produk di Shopee.
 - b. Dapat mengisi waktu luang tetapi juga menghasilkan keuntungan koin.¹¹⁰
 - c. Bagi penjual *online* Shopee, terjadi peningkatan pembelian karena adanya *voucher* belanja gratis dari hasil perolehan pengguna *game* Shopee Tanam untuk belanja produk di Shopee.¹¹¹
 - d. Bagi pihak Shopee, banyak orang yang mengunduh aplikasi Shopee disebabkan ingin mendapatkan koin dari *games* aplikasi Shopee.
3. Sesuatu yang dianggap sebagai *maṣlahah* tidak bertentangan dengan ketentuan yang secara jelas dinyatakan dalam Al-Qur'an, Hadis Rasulullah, dan ijmak.¹¹² Kemaslahatan yang terdapat pada praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam merupakan suatu bentuk kemudahan bagi banyak pihak. Seperti firman Allah dalam Q.S. Al Baqarah ayat 185:

...يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "...Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, agar kamu bersyukur".

4. Hasil dari *maṣlahah* adalah menjaga aspek-aspek *Daruriyyāt*, *Hajiyyāt*, dan *Tahsiniyyāt*. Metode *maṣlahah* merupakan langkah untuk menghilangkan kesulitan dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam masalah-masalah sosial kemasyarakatan (Al-Syatibi, 1991).¹¹³

Adanya perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut, banyak pengguna Shopee yang antusias untuk bermain *game* dan ingin mendapatkan koin. Banyak

¹¹⁰ Zulfi (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

¹¹¹ Ubaid (Pengguna *game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 10 Desember 2022.

¹¹² Oni Sahroni, *Ushul Fikih Muamalah*, 108.

¹¹³ Hendri Hendrawan Nugraha, Mashudi, Al- *maṣlahah* Al-mursalah dalam Penentuan Hukum Islam, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, Vol. 04 No. 01, 2018, 70.

pengguna baru di Shopee yang memainkan *game* tersebut melihat adanya peluang untuk mendapatkan keuntungan. Perolehan koin *game* Shopee Tanam memberikan dampak positif untuk penggunaannya yaitu dapat memperoleh koin-koin yang dikumpulkan yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai potongan belanja saat membeli produk di aplikasi Shopee.¹¹⁴

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai bentuk-bentuk *maṣlaḥah mursalah*. Pada praktiknya, perolehan koin pada *game* Shopee Tanam termasuk dalam *maṣlaḥah taḥsiniyyāt* yaitu segala bentuk perbuatan dan tindakan yang tidak terikat dengan dasar yang menjadi perkara *maṣlaḥah Ḍaruriyyāt* dan *Ḥajiyyāt*, namun dibutuhkan oleh manusia sebagai pelengkap untuk membuat kehidupan menjadi lebih nyaman. Oleh karena itu perkara-perkara pada kemaslahatan ini sifatnya pelengkap berupa kekeluasan yang dapat melengkapi kemaslahatan sebelumnya.¹¹⁵ Hal ini sesuai dengan firman Allah:

... هُوَ اجْتَبَاكُمْ وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ ...

"...Dan Dia sekali-kali tidak menjadikan untuk kamu dalam agama suatu kesempitan..."(Q.S. Al-Hajj:78)¹¹⁶

Adapun salah satu kaidah fikih bagi kegiatan muamalah yaitu:

جَلْبُ الْمَصَالِحِ وَدَرْءُ الْمَفَاسِدِ

“meraih kemaslahatan dan menolak kemudharatan”

Ditegaskan dalam kaidah ini bahwa apabila dihadapkan sebuah pilihan antara menghilangkan sebuah kemudharatan atau meraih kemaslahatan itu maka harus didahulukan membuang mudarat ketika mudarat itu lebih besar dari maslahatnya atau berimbang keduanya. Akan tetapi, apabila mudarat itu lebih kecil dari maslahat yang akan ditimbulkan maka sebaliknya, yaitu lebih mengedepankan memilih maslahat daripada menjauhi mudarat.¹¹⁷

¹¹⁴ Badrus (Pengguna *Game* Shopee Tanam), *Wawancara*, Sidoarjo, 12 Desember 2022.

¹¹⁵ Oni Sahroni, *Ushul Fikih Muamalah*, 106.

¹¹⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Pentafsir Al-Qur'an, 2019), 523.

¹¹⁷ Abbas Affan, *99 Kaidah Fiqh Muamalah Kulliyah* (Malang: UIN-Maliki, 2013), 188.

Pada praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam yaitu perolehan hadiah yang dijanjikan menimbulkan masalah atau kemudahan banyak pihak mulai dari pengguna *game* Shopee Tanam untuk memperoleh hadiah berupa koin atau *voucher* bahkan barang, bagi penjual *online* Shopee terjadi peningkatan pembelian, dan bagi pihak Shopee banyak orang yang mengunduh aplikasi Shopee disebabkan ingin mendapatkan koin dari *games* aplikasi Shopee. *Game* ini juga memiliki banyak kelebihan, yang pertama adalah meningkatkan daya ingat, dimana pemain diharuskan untuk menyiram tanaman secara rutin pada jam yang ditentukan, sehingga akan mendorong pemain untuk rajin dan disiplin waktu. Kelebihan kedua adalah permainan ini dapat meningkatkan kreatifitas, dengan mencari cara paling efektif dan efisien untuk dapat memanen tanaman dengan cepat. Kemudian *game* ini juga dapat meningkatkan daya berfikir pemain, melalui pemilihan jenis tanaman yang menguntungkan dan metode perawatan yang baik.

Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam tersebut juga menimbulkan kerugian bagi pengguna *game* Shopee Tanam yang tidak bisa menyelesaikan misinya. Karena mereka yang gagal telah mengeluarkan usaha dan berkorban paket data tetapi di tengah jalan tanaman mati karena tidak bisa menyiram secara rutin. Akan tetapi jika perbuatan tersebut hanya menyebabkan bahaya yang ringan atau tidak fatal, maka perbuatan tersebut tidak dilarang, tapi jika tidak melakukannya jauh lebih baik. Karena dengan bermain Shopee Tanam khususnya pohon koin dapat terjadi risiko merugikan diri sendiri jika koin didapatkan ketika panen tidak sebanding dengan usaha dan modal yang telah dikeluarkan. Maka lebih baik tidak memilih memainkan Shopee Tanam pohon koin dan memilih bibit yang lain. Tetapi pada dasarnya bermain *game* Shopee Tanam pohon koin tidak dilarang hanya perlu dipertimbangkan kembali.

Dari analisis diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam sesuai dengan *maṣlahah mursalah* karena aspek kemaslahatan yang ditimbulkan lebih besar dari kemudaratan yang didapat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam dianalisis menggunakan metode *maṣlahah mursalah* disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam terdapat mekanisme bermain *game* Shopee Tanam yaitu berlangsung di dalam aplikasi Shopee. Calon pengguna *game* Shopee Tanam harus mengunduh aplikasi Shopee dan membuat akun sebagai pengguna Shopee. Setelah itu memilih *game* Shopee Tanam dan harus menanam bibit terlebih dahulu. Setelah waktunya panen, maka akan mendapatkan hadiah berupa koin Shopee, *voucher* belanja, atau produk gratis dari Shopee. *Game* Shopee Tanam termasuk bagian dari akad *ju'ālah* yang sah. Hadiah yang didapatkan berasal dari usaha pengguna untuk menyiram tanaman secara rutin sampai pekerjaan itu dapat diselesaikan dengan sempurna hingga dapat menghasilkan hadiah dari pihak Shopee. Jika tidak dapat menyelesaikan secara sempurna hingga panen, maka pengguna tidak mendapatkan hasil apa-apa. Adanya kriteria yang harus dipenuhi dalam *game* Shopee Tanam merupakan bagian dari kriteria *ju'ālah* sehingga membedakannya dengan judi.
2. Praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam adalah *maṣlahah* karena telah memenuhi syarat-syarat *maṣlahah mursalah* dan dari aspek kemaslahatan yang diperoleh berbagai pihak lebih besar dari pada mudaratnya. Mulai dari pengguna *game* Shopee Tanam dapat memperoleh koin Shopee, *voucher* belanja, dan produk gratis dari hasil bermain *game* Shopee Tanam. Serta dapat meningkatkan daya ingat pemain yang diharuskan untuk menyiram tanaman secara rutin pada jam yang ditentukan, sehingga akan mendorong pemain untuk rajin dan disiplin waktu. Permainan ini juga dapat meningkatkan kreatifitas dan dapat meningkatkan daya berfikir pemain, melalui pemilihan jenis tanaman yang menguntungkan dan metode perawatan yang baik.

Bagi penjual *online* Shopee, terjadi peningkatan pembelian karena adanya *voucher* belanja gratis dari hasil perolehan pengguna *game* Shopee Tanam untuk belanja produk toko *online* di Shopee. Serta bagi aplikasi Shopee, banyak orang yang mengunduh aplikasi Shopee disebabkan ingin mendapatkan koin dari *games* aplikasi Shopee.

B. Saran

Berdasarkan dari praktik perolehan koin *game* Shopee Tanam, diusulkan saran sebagai berikut:

1. Pengguna *game* Shopee Tanam

Kepada semua pengguna *game* Shopee Tanam di aplikasi Shopee sebaiknya lebih selektif dalam memilih *game* yang dimainkan. Karena bagi pengguna *game* Shopee Tanam yang gagal lebih baik tidak memilih memainkan Shopee Tanam pohon koin dan memilih bibit yang lain. Daripada menimbulkan kerugian dari segi waktu dan paket data bagi pengguna *game* Shopee Tanam yang tidak bisa menyelesaikan misinya, jadi tidak melakukannya jauh lebih baik.

2. Shopee

Pihak Shopee dapat memberikan informasi yang jelas mengenai hadiah dan konsekuensi yang ada pada aplikasi *game* Shopee Tanam agar pengguna *game* Shopee tidak timbul rasa kecewa diwaktu yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidil. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Adam, Panji. *Fikih Muamalah Maliyah*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.
- Affan, Abbas. *99 Kaidah Fiqh Muamalah Kulliyah*. Malang: UIN-Maliki, 2013.
- Alfia. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Atus. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah, 2017.
- Badrus. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Citra. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Dahlan, Abd. Rahman. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Amzah, 2016.
- Dahlia. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 12 Desember, 2022.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'anul Karim: Terjemahan dan Tajwid Berwarna Disertai Tafsir Ringkas Ibnu Katsir*. Bandung: Penerbit Jabal, 2009.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Pentafsir Al-Qur'an, 2019.
- Djazuli, A. *Kaidah-Kaidah Fikih*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Effendi, Satria. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Erni. (Orang tua Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Faisal. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Fiya. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Fora. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 12 Desember, 2022.

- Ghazaly, Abdul Rahman dkk. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.
- Hadi, Abu Azam Al. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Haryono, "Konsep *Ju'alah* dan Model Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari". *Al-Mashlahah: Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, no.9, 2017, diakses pada tanggal 27 Desember, 2022, <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/am/article/view/187>.
- Helda. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Hendri Hendrawan Nugraha, Mashudi, *Al-maṣlahah* Al-mursalah dalam Penentuan Hukum Islam, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, Vol. 04 No. 01, 2018, 70.
- Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2020.
- Herdiansyah, Haris. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- <https://careers.shopee.co.id/about> diakses pada tanggal 1 Desember 2022.
- [https://help.shopee.co.id/portal/article/72120-\[Shopee-Games\]-Apa-itu-Shopee-Games](https://help.shopee.co.id/portal/article/72120-[Shopee-Games]-Apa-itu-Shopee-Games) diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- <https://seller.shopee.co.id/edu/article/16332> diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- Ilmia. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 12 Desember, 2022.
- Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilmu Ushul Fikih* terj. Faiz el Muttaqin. Jakarta: Pustaka Amani, 2016.
- Lestari, Irsa Egi, Mahdiyah Fitriyah, Riska Fitri Rahmawati. "Penggunaan Koin Shopee dalam Jual Beli Salam di Shopee". *El-Qist: Journal of Islamic Economica and Business* 9, no. 1, September 30, 2020, accessed September 20, 2022, <http://jurnalfebi.uinsby.ac.id/index.php/elqist/article/view/225>.
- Lestari, Maya Dwi Citra. "Penggunaan Koin Game Shopee Capit dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.

- Lia. (Orang tua Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Likha. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Masruhan. *Metodologi Penelitian Hukum*. Surabaya: Hilal Pustaka, 2013.
- Mila. (Pengguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.
- Mufid, Moh. *Ushul Fiqh Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Musafa'ah, Suqiyah. *Hadist Hukum Ekonomi Islam*. Surabaya: UINSA Press, 2014.
- Musafa'ah, Suqiyah, Muh. Sholihuddin, dkk. *Hukum Ekonomi dan Bisnis Islam (Struktur Akad Tijārīy dalam Hukum Islam)*. Surabaya: IAIN SA Press, 2013.
- Mustofa, Imam. *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Narbuko, Chalid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Nisa, Afifatun. "Tinjauan Hukum Islam terhadap Penerapan Goyang Shopee". Skripsi, Universitas Trunojoyo Madura, 2019.
- Purkon, Arip. *Bisnis Online Syariah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Razin, Musnad. *Ushul Fiqih 1*. Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2014.
- Rozalinda. *Fikih Ekonomi Syariah: Prinsip dan Implementasinya pada Sektor Keuangan Syariah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sahroni, Oni. *Ushul Fikih Muamalah*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Sohari, Ahmad Sanusi. *Ushul Fiqh*. Jakarta: RajaGrafindo Perkasa, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Syamsudin, Muhammad. "Game Shopee Tanam Menurut Hukum Islam". *Aswaja NU Center PWNJ Jatim*, Januari 2, 2021, accessed September 4, 2022,

<https://islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/game-shopee-tanam-menurut-hukum-islam-35qB6>.

Tamwif, Irfan. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.

Tika, Muhammad Pabundu. *Metodologi Riset Bisnis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Surabaya: 2022.

Ubaid. (Peguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 10 Desember, 2022.

Usman, Husaini and Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Wati. (Orang tua Peguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 13 Desember, 2022.

Zahrah, Muhammad Abu. *Ushul Fiqh* terj. Saefullah Ma'shum, dkk. Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 2019.

Zulfi. (Peguna *game* Shopee Tanam). *Wawancara*. Sidoarjo, 12 Desember, 2022.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A