

## BAB III

### GAMBARAN UMUM

#### A. Sejarah *Coin flip*

Lempar koin atau *coin flip* adalah metode pengambilan keputusan yang telah digunakan selama ribuan tahun. Akar sejarahnya dapat ditelusuri ke masa Romawi Kuno, di mana praktik ini dikenal dengan istilah "*navia aut caput*", yang berarti "kapal atau kepala", merujuk pada sisi koin yang menampilkan gambar perahu atau kepala kaisar. Masyarakat Romawi menggunakan *coin flip* untuk mengambil keputusan yang penting, baik dalam hukum, bisnis, maupun urusan pribadi.<sup>47</sup>

Di Tiongkok kuno dan India, praktik serupa digunakan, meskipun bukan selalu dengan koin logam, tetapi dengan benda pipih lain yang bisa memiliki dua sisi. Selama berabad-abad, praktik ini menjadi simbol netralitas dan keadilan, karena dianggap sebagai metode yang tidak memihak dan didasarkan pada peluang semata.

Masuk ke era modern, *coin flip* tetap relevan dan bahkan berkembang menjadi simbol budaya populer. Dalam olahraga profesional, misalnya, lempar koin digunakan untuk menentukan giliran atau sisi lapangan, seperti dalam pertandingan sepak bola atau American football. Dalam kehidupan sehari-hari, *coin flip* masih sering digunakan secara

---

<sup>47</sup> Razvan C Stefan and Tiberius O Cheche, 'Coin Toss Modeling', *ArXiv Preprint ArXiv:1612.06705*, 2016.

informal untuk membuat keputusan, dari hal sepele seperti memilih tempat makan hingga urusan yang lebih serius.<sup>48</sup>

Dalam beberapa tahun terakhir, *coin flip* mengalami transformasi fungsi dari sekadar metode pengambilan keputusan menjadi bagian dari strategi penjualan yang menghibur. Konsep ini dikenal dalam dunia dagang sebagai “*gamifikasi transaksi*”, yakni penerapan elemen permainan ke dalam aktivitas jual beli.

Salah satu bentuk gamifikasi ini adalah penggunaan *coin flip* sebagai cara untuk menentukan hasil transaksi. Contohnya, dalam skenario penjualan, penjual dan pembeli dapat sepakat untuk menggunakan lemparan koin untuk menentukan:

1. **Diskon harga:** Jika koin menunjukkan sisi tertentu, pembeli mendapatkan potongan harga.
2. **Bonus pembelian:** Pembeli bisa mendapatkan produk tambahan jika memenangkan *coin flip*.
3. **Kesepakatan pembelian final:** *Coin flip* menjadi simbol keputusan akhir dari proses negosiasi.

Banyak pelaku usaha –terutama dalam sektor UMKM, bazar, dan penjualan daring mulai menerapkan strategi seperti ini. Mereka menggunakan media sosial seperti Instagram Live, TikTok Live, dan marketplace interaktif untuk melakukan penjualan langsung dengan sistem *coin flip* Misalnya:<sup>49</sup>

1. Live shopping dengan *coin flip* interaktif: Penjual menawarkan produk dengan harga tetap, tapi memberi kesempatan pembeli

---

<sup>48</sup> Djalal Nachrowi and Hardius Usman, *Teknik Pengambilan Keputusan* (Grasindo, 2004).

<sup>49</sup> Fauziah Rachmat, ‘Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Pada Tiktok Shop Dengan Sistem Capit’ (IAIN Parepare, 2023).

untuk melempar koin secara virtual agar bisa mendapat potongan 50%.

2. Flash deal berbasis *coin flip*: Dalam jangka waktu tertentu, pelanggan yang melakukan transaksi mendapatkan kesempatan ikut "main koin" dan berpeluang mendapatkan cashback atau hadiah kejutan.

Model seperti ini membuat proses jual beli tidak hanya transaksional, tetapi juga emosional dan menghibur.<sup>50</sup>

Beberapa brand lokal dan penjual kecil di Indonesia sudah mulai menerapkan metode ini, baik secara langsung saat COD (Cash on Delivery) maupun dalam penjualan digital. Sebagai contoh:

1. Penjual makanan ringan yang menggunakan *coin flip* untuk menentukan apakah pelanggan mendapat bonus satu bungkus tambahan.
2. Live seller fashion yang menarik perhatian penonton dengan sistem "koin keberuntungan" untuk memilih diskon dadakan.
3. UMKM kopi kekinian yang menawarkan promo: "kalau koinmu muncul angka, kamu dapat es kopi gratis".

Dari sisi penjual, metode ini memperbesar kemungkinan closing penjualan karena menciptakan momen yang menyenangkan dan terasa adil. Dari sisi pembeli, mereka merasa mendapat pengalaman yang tidak monoton dan merasa terlibat secara aktif.

---

<sup>50</sup> Y Putri, Aslamia Rosa, and Graciella Sabathini, 'Peningkatan Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Agen Travel Online Melalui Fitur Dan Gamifikasi', *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 20.4 (2022), 241-54.

Fenomena *coin flip* sebagai metode transaksi yang mengandung unsur hiburan mencerminkan perubahan dalam cara pelaku usaha berinteraksi dengan konsumen. Konsumen modern, khususnya generasi milenial dan Gen Z, mencari pengalaman yang personal, menyenangkan, dan tidak membosankan. *Coin flip* menjawab kebutuhan tersebut.<sup>51</sup>

Bukan hanya sekadar strategi gimmick, *coin flip* kini menjadi bagian dari tren yang lebih besar: interaksi manusiawi dalam jual beli digital. Di tengah persaingan yang semakin ketat, menghadirkan pengalaman yang unik adalah kunci untuk membangun loyalitas pelanggan. Selain menciptakan pengalaman yang menyenangkan, pendekatan ini juga memperkuat hubungan emosional antara pelanggan dan brand. Ketika pelanggan merasa dilibatkan dan diberi peran dalam menentukan hasil transaksi, mereka cenderung merasa lebih puas dan memiliki ikatan psikologis terhadap penjual atau merek tersebut. Hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan mendorong pembelian berulang.

Tak hanya itu, aspek viral dari *coin flip* dalam transaksi juga tidak bisa diabaikan. Pelanggan yang mendapatkan diskon besar atau hadiah dari *coin flip* sering membagikan pengalaman mereka di media sosial, yang secara tidak langsung menjadi promosi gratis bagi penjual.

Menurut *Gabe Zichermann*, pakar gamifikasi dan penulis buku "*Gamification by Design*", salah satu alasan gamifikasi begitu

---

<sup>51</sup> Yang Yang, Joachim Vosgerau, and George Loewenstein, 'Framing Influences Willingness to Pay but Not Willingness to Accept', *Journal of Marketing Research*, 50.6 (2013), 725-38.

efektif adalah karena ia memanfaatkan motivasi dasar manusia seperti rasa ingin menang, rasa ingin tahu, dan penghargaan sosial. Ia mengatakan, “Gamifikasi tidak hanya membuat sesuatu menjadi menyenangkan, tetapi juga membuatnya menjadi lebih bermakna dan menarik secara emosional.”<sup>52</sup> Sementara itu, *Jane McGonigal*, pakar game dan penulis *Reality is Broken*, berpendapat bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mengubah cara orang berinteraksi dengan dunia nyata. Ia menyatakan bahwa ketika unsur permainan diterapkan dalam aktivitas non-permainan, seperti belanja, kita dapat menciptakan sistem yang lebih membangkitkan semangat dan membuat orang merasa terlibat secara lebih mendalam. Dengan pendekatan yang kreatif dan transparan, *coin flip* berpotensi menjadi alat yang efektif dalam membangun brand awareness, meningkatkan engagement, dan tentu saja, meningkatkan penjualan.<sup>53</sup>

## B. Praktik Permainan Coinflip

Dalam proses pengambilan keputusan melalui metode lempar koin, sebuah koin dilempar ke udara dan dibiarkan berputar beberapa kali. Sebelum atau saat koin melayang, salah satu pihak akan memilih salah satu sisi uang atau gambar sementara lawannya secara otomatis mendapatkan sisi yang tersisa. Tergantung kebiasaan, koin bisa ditangkap langsung atau dibiarkan jatuh ke tanah. Setelah koin berhenti dan menunjukkan salah satu sisi di atas, keputusan diambil berdasarkan sisi tersebut. Pihak yang memilih sisi yang muncul dinyatakan menang.

---

<sup>52</sup> Gabe Zichermann and Christopher Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (‘O’Reilly Media, Inc.’, 2011).

<sup>53</sup> Jane McGonigal, ‘Gaming Can Make a Better World’, 2010.

Biasanya, koin yang digunakan adalah koin logam bernilai kecil seperti Rp100, Rp200, atau Rp300, karena mudah dilempar, memiliki dua sisi berbeda, dan memberikan peluang hasil yang adil serta acak.



Gambar 3.1 Ilustrasi Permainan Coin Flip

Koin yang dilempar bisa jatuh dalam berbagai posisi, termasuk posisi tidak lazim seperti miring, bertumpu pada benda lain seperti sepatu, atau bahkan terjebak di dalam tanah. Situasi ini menunjukkan bahwa hasil lemparan koin tidak selalu bisa diprediksi dengan tepat. Bahkan di permukaan yang terlihat rata, koin masih mungkin berhenti di posisi tegak di tepinya, yang menambah unsur ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan. Posisi-posisi yang tidak biasa ini bisa menimbulkan keraguan terhadap keabsahan hasil lemparan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa koin mendarat dengan cara yang jelas dan disepakati kedua pihak. Keberagaman kemungkinan ini menegaskan pentingnya adanya

kesepakatan awal guna mengantisipasi situasi yang tak terduga.<sup>54</sup>

Sepatu yang dijadikan objek dalam transaksi jual beli harus memenuhi beberapa persyaratan. Sepatu tersebut bisa berupa sepatu baru maupun bekas, tetapi yang paling penting adalah spesifikasinya harus jelas. Spesifikasi ini meliputi jenis sepatu (seperti olahraga, formal, kasual, atau jenis lain), merek, ukuran, kondisi (baru atau bekas), serta nilai ekonomisnya.

Kerugian dari metode lempar koin adalah tidak adanya jaminan bahwa hasil keputusan akan memuaskan kedua belah pihak, terutama pada transaksi yang melibatkan nilai besar atau kepentingan penting. Banyak pengelola dana memperoleh hasil yang mirip dengan permainan untung-untungan yang rumit, dengan peluang hampir sama seperti lemparan koin. Ketika banyak orang ikut serta, selalu ada beberapa yang mengalami kemenangan beruntun. Dalam situasi di mana hasil keputusan memiliki dampak besar, seperti pada transaksi keuangan atau kesepakatan bisnis, keputusan acak bisa menimbulkan ketidakpuasan dan dianggap tidak adil. Selain itu, metode lempar koin kurang tepat untuk digunakan dalam konteks formal atau transaksi

---

<sup>54</sup> Parapat Gultom, Rony Marpaung, and Annisa Pratiwi, 'Analisis Persaingan Penggunaan Pengiriman Barang Dan Jasa Oleh Toko Online Di Medan Menggunakan Metode Teori Permainan', *Jurnal Riset Dan Aplikasi Matematika (JRAM)*, 7.1 (2023), 23-32.

yang memerlukan analisis mendalam dan pertimbangan rasional. Contohnya, dalam pengambilan keputusan bisnis, penyelesaian sengketa hukum, atau penetapan harga kontrak, dibutuhkan pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis data agar hasilnya adil dan berkelanjutan.

Penggunaan lempar koin dalam situasi tersebut berisiko mengabaikan faktor-faktor penting yang seharusnya diperhatikan, sehingga bisa merugikan salah satu pihak. Oleh karena itu, walaupun metode ini menawarkan kemudahan dan kecepatan, penting untuk mempertimbangkan konteks serta nilai dari keputusan yang akan diambil.

