

## **BAB IV**

### **ANALISIS TERHADAP APLIKASI PEMBIAYAAN *PLAY* *STATION* DENGAN SISTEM *MURABAHAH***

#### **A. Analisis Terhadap Prinsip-Prinsip Pembiayaan di BPR Syariah Bakti Makmur Indah Sidoarjo**

Dalam dunia perbankan, pembiayaan merupakan cara yang ditempuh oleh Bank Syariah untuk menyalurkan dana yang dimilikinya. Untuk melakukan hal tersebut, Bank Syariah harus memperhatikan prinsip-prinsip pembiayaan-pembiayaan pada nasabah. Prinsip-prinsip tersebut diperlukan oleh Bank untuk memastikan bahwa dana yang diberikan kepada nasabah benar-benar akan kembali.

Pada dasarnya, prinsip-prinsip yang dianut oleh Bank Syariah dalam memberikan pembiayaan sama dengan prinsip-prinsip yang dianut oleh Bank Konvensional dalam memberikan kredit kepada nasabah. Adapun prinsip-prinsip yang dalam penilaian pembiayaan/ kredit itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bank harus menilai watak (karakter) nasabah yang akan mengajukan pembiayaan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah nasabah tersebut memiliki sifat amanah (dapat dipercaya) dalam mengelola dana yang diberikan oleh bank atau tidak. Sifat tersebut penting mengingat dalam suatu kerjasama harus terdapat rasa saling percaya diantara kedua belah pihak.

2. Bank harus menilai kemampuan nasabah dalam mengembalikan pembiayaan yang diberikan oleh bank. Hal ini menjadi penting karena bank juga harus bertanggung jawab pada pemilik dana (*sya'hibul maal*) yang dananya digunakan untuk pembiayaan tersebut.
3. Bank juga harus menilai prospek usaha yang akan dibiayai. Apakah usaha tersebut memiliki prospek yang bagus dimasa mendatang atau sebaliknya. Hal ini dilakukan karena pada dasarnya tidak ada orang yang ingin mendapat kerugian termasuk bank. Oleh karena itu, sedapat mungkin juga harus menganalisa mengenai prospek maupun hal-hal lain yang diajukan/ dimiliki oleh nasabah.
4. Bank juga harus menilai modal yang dimiliki oleh nasabah yang mengajukan pembiayaan, hal ini dilakukan karena umumnya pihak bank tidak akan memberikan modal 100 % kepada nasabah.
5. Selain itu, bank juga harus menilai jaminan yang dimiliki oleh nasabah atas pembiayaan yang diajukan, fungsi jaminan ini adalah untuk melindungi bank dari resiko kerugian dikemudian hari. Mengingat pentingnya jaminan ini dalam suatu perjanjian hutang piutang ini sebagaimana Allah berfirman dalam QS. Al Baqarah: 283.

Dari kelima prinsip di atas, terdapat prinsip utama yang harus diperhatikan oleh bank, yaitu prinsip kehati-hatian. Dalam dunia perbankan syariah, prinsip kehati-hatian ini disamping mencakup kelima prinsip di atas juga mencakup prinsip-prinsip kehati-hatian dalam memilih jenis usaha yang akan dibiayai.

Apakah termasuk yang halal atau haram, membawa manfaat atau *mad}arat* dan lain-lain. Hal ini menjadi penting karena Bank Syariah merupakan bank yang beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip Hukum Islam terutama terkait dengan pembiayaan nasabah. Pada poin inilah, salah satu hal yang membedakan bank syariah dengan bank konvensional.

## **B. Analisis Terhadap Akad Pembiayaan *play station* dengan Sistem *Mura>bah}ah***

Para ahli Hukum Islam (*jumhur ulama*) memberikan definisi akad sebagai berikut, yaitu pertalian antara ijab dan qabul yang dibenarkan oleh syara' yang menimbulkan akibat Hukum terhadap obyeknya. Secara umum, terjadinya akad melalui 3 (tiga) tahap, yaitu sebagai berikut:<sup>1</sup>

*Pertama*, yaitu *al 'ahdu* (perjanjian) yaitu pernyataan dari seseorang untuk melakukan suatu atau tidak melakukan sesuatu, dan tidak ada sangkut pautnya dengan orang lain.

*Kedua*, tahap persetujuan yaitu pernyataan setuju dari pihak kedua untuk melakukan sesuatu atau sebaliknya sebagai reaksi terhadap janji yang dinyatakan oleh pihak pertama.

*Ketiga*, apabila dua buah janji telah dilaksanakan oleh para pihak maka terjadilah apa yang dinamakan akad.

---

<sup>1</sup> Gemala Dewi, (et.al)., *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, hal. 46

Dalam melaksanakan suatu akad, termasuk akad *mura>bah}ah*, terdapat rukun dan syariat yang harus dipenuhi, baik oleh nasabah maupun oleh pihak bank, yaitu antara lain:

1. Syarat yang Terkait dengan Pihak yang Berakad

Pada akad pembiayaan *mura>bah}ah* ini, pihak yang berakad adalah bank yang bertindak sebagai penjual atas barang berupa alat *Play station* serta nasabah sebagai pembeli barang tersebut.

Diantara syarat-syarat orang yang berakad adalah balig, berakal, mumayyiz, dan bebas dari paksaan. Dalam hal ini bank merupakan badan Hukum sehingga syarat-syarat tersebut dibebankan kepada pengelola bank tersebut. Para pengelola bank tentunya adalah orang-orang yang berkompeten dibidangnya, sehingga mereka jelas memenuhi syarat-syarat di atas.

Dari sisi nasabah juga dianggap telah memenuhi syarat di atas. Hal ini dikarenakan pada saat mengajukan pembiayaan, seorang nasabah akan diminta melengkapi berkas-berkas seperti foto kopi KTP, dan lain-lain. Dimana berkas seperti itu, salah satunya menunjukkan bahwa nasabah yang bersangkutan dianggap telah cakap menurut Hukum.

## 2. Syarat yang Terkait dengan Ijab Qabul

Ijab qabul merupakan unsur terpenting dalam sebuah akad. Dalam ijab qabul ini tujuan dari akad harus jelas. Dalam hal ini yang dimaksud adalah akad pembiayaan murabahah dengan obyeknya *play station* atau dapat dikatakan akad jual beli *play station* dengan pembayaran secara bertahap.

Adapun cara yang digunakan dalam melakukan ijab qabul ini adalah secara tertulis. Dimana bank terlebih dahulu membuat kesepakatan melalui wawancara dengan nasabah terkait dengan uang muka pembiayaan *play station*, keuntungan yang diambil oleh bank serta besarnya angsuran yang harus dibayar nasabah setiap bulannya, dan lain-lain. Setelah beberapa hal di atas disepakati oleh kedua belah pihak yakni bank dan nasabah maka bank kemudian membuat beberapa kesepakatan di atas secara tertulis kemudian ditandatangani oleh kedua pihak yang melakukan akad. Dengan demikian, syarat yang terkait dengan ijab qabul ini dianggap telah memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh syara'.

## 3. Syarat yang Terkait dengan Obyek Akad

Benda yang menjadi obyek akad dalam pembiayaan *mura>bah}ah* ini adalah seperangkat alat yang digunakan untuk bermain *play station* seperti analog *controller/ joystick*, televisi maupun VCD player.

Pada bab dua telah dijelaskan bahwa syarat yang menjadi objek akad, pertama, harus suci, beberapa alat yang disebutkan di atas bukan termasuk

benda najis seperti khamr, babi, dll. Oleh karena itu, alat *play station* dapat dikategorikan sebagai benda suci.

Kedua, benda yang menjadi obyek akad harus bermanfaat menurut ketentuan syara'. Berkaitan dengan telah umum diketahui bahwa permainan tersebut merupakan permainan yang bersifat menghibur bagi penggunanya. Di mana penggunanya bebas memilih jenis permainan yang diinginkan seperti petualangan, olah raga, peperangan dll. Meskipun demikian, dari sebuah sumber di internet menyebutkan bahwa teknologi permainan ini juga memiliki dampak positif permainan *play station*, antara lain: <sup>2</sup>

- a. Beberapa jenis permainannya dapat merangsang kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan anak dalam berfikir serta mengerti sesuatu. Seperti permainan yang ditujukan untuk memperkenalkan anak pada aneka huruf, angka, warna binatang dan bahasa, dll.
- b. Permainan ini bagi anak-anak juga dapat melatih ketrampilan koordinasi antara tangan dengan mata. Karena kedua organ tubuh tersebut yang paling intensif digunakan dalam permainan ini.
- c. Permainan ini dapat melatih dan meningkatkan tentang perhatian dan konsentrasi anak karena berisi sesuatu yang kemungkinan besar akan menarik minat anak-anak.

---

<sup>2</sup> *Permainan dan Kognitifitas*. Oleh, Kurniawan, S. [www.balipost.com](http://www.balipost.com)

- d. Selain itu, permainan ini juga dipercaya berfungsi sebagai ajang anak untuk berkompetisi dengan dirinya sendiri.

Sedangkan dampak negatif dari permainan *play station* ini adalah:

- a. Dari sisi kesehatan, bermain *play station* selama berjam-jam membuat seseorang kurang banyak bergerak sehingga menyebabkan metabolisme tubuhnya terganggu dan mudah terkena berbagai macam penyakit.
- b. Masih dari segi kesehatan, anak yang sudah asyik bermain *play station* akan terus merasa tertantang untuk memenuhi cara-cara bermain yang baru, kondisi ini akan berdampak pada kelelahan mata, kelelahan fisik dan emosi serta dampak-dampak lain seperti belajar. Disamping itu, pada beberapa orang yang cara duduknya kurang benar pada saat bermain *play station* akan berakibat fatal pada pertumbuhan tulang belakangnya.
- c. Dari segi sosial, permainan *play station* ini membuat penggunanya tidak membutuhkan interaksi sosial dengan orang lain. Karena dia merasa, ia bisa terhibur (senang) melalui bermain *play station* tanpa melibatkan orang lain.
- d. Permainan ini memacu kemampuan penggunanya untuk bereaksi cepat melalui latihan yang terus menerus (*drilling*). Pada permainan umumnya pengguna tidak belajar dari kesalahan maupun memecahkan masalah karena kepraktisannya memencet tombol, ia hanya dihadapkan jawaban benar dan salah. Permainan ini juga tidak menyajikan bagaimana cara untuk sampai pada jawaban yang benar. Jelas ini bukan gambaran dari

kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari yang mengajarkan pada penggunanya untuk mencapai keberhasilan ia perlu menyelesaikan masalah yang dihadapi.

- e. Permainan *play station* ini juga membuat pengguna terutama anak-anak menjadi lebih agresif. Dalam hal ini negatif, karena permainan ini memacu adrenalin (ketegangan) yang membuat penggunanya tanpa sadar berteriak, mencaci, membentuk bahkan menangis.<sup>3</sup>

Syarat ketiga terkait dengan obyek akad adalah benda tersebut merupakan milik sendiri. Akad *mura>bah}ah* merupakan akad di mana bank melakukan transaksi dua kali dengan pihak yang berbeda. Pertama, bank melakukan akad jual beli dengan toko yang menjual peralatan *play station*. Akad ini disebut akad pertama. Setelah akad jual beli dengan pihak toko selesai maka secara langsung kepemilikan peralatan *play station* berada di tangan pihak bank. Sedangkan akad kedua adalah ketika bank melakukan akad dengan nasabah dalam rangka jual beli peralatan *play station* dengan sistem *mura>bah}ah*. Dengan demikian peralatan *play station* yang menjadi obyek transaksi dalam akad kedua tersebut merupakan barang milik bank sendiri.

Syarat ke empat yaitu barang tersebut dapat diserahkan. Ketika bank melakukan kesepakatan akad dengan pihak nasabah. Barang yang

---

<sup>3</sup> *Play station media pemacu sakit jantung*. Oleh, Siregar Wibisono. [www.lifestyle.okezone.com](http://www.lifestyle.okezone.com)

menjadi obyek akad belum diadakan. Akan tetapi, pada waktu yang telah disepakati kedua pihak, barang tersebut baru diberikan kepada nasabah. Dalam hal ini menggunakan jenis *mura>bah}ah* berdasarkan pesanan. Akad seperti ini diperbolehkan oleh syariat Islam apabila barang yang diperjanjikan sesuai dengan ciri-ciri yang diinginkan nasabah apabila sebaliknya maka nasabah memiliki hak *khiya<r*.

Secara keseluruhan dari ketiga rukun dan syarat sahnya akad di atas, syarat pertama dan kedua dianggap telah memenuhi ketentuan yang digariskan dalam Hukum Islam yakni syarat yang terkait dengan pihak yang berakad dan syarat yang terkait dengan ijab dan qabul. Akan tetapi, syarat ke 3 terkait dengan obyek akad yakni *play station* perlu dibahas lebih mendalam lagi. Hal ini dikarenakan, ada salah satu ketentuan dalam syarat tersebut yang tidak sesuai dengan ketentuan dalam syariat Islam yakni ketentuan tentang kemanfaatan barang.

Dari penjelasan tentang dampak positif dan negatif bermain *play station* di atas dapat diketahui bahwa dampak negatif dari bermain *play station* lebih besar daripada dampak positifnya.

Dampak negatif dari bermain *play station* antara lain dari sisi kesehatan, sosial serta mental penggunanya. Dampak negatif atau dalam bahasa Hukum Islam disebut *mud}arat* dari bermain *play station* ini jelas bertentangan dengan tujuan disyariatkan Hukum Islam yaitu mewujudkan

kemaslahatan yang berkaitan dengan agama, jiwa, akal, harga diri dan harta benda.

Dampak negatif dari bermain *play station* dari sisi kesehatan dan mental sama halnya permainan tersebut merusak jiwa penggunanya. Sedangkan dampak negatif dari sisi sosialnya berarti permainan ini bertentangan dengan masalah}at dari segi agama. Karena seseorang yang mengisolasi diri dari pergaulan akibat bermain *play station* sama halnya ia tidak berusaha menjaga *ukhuwah* yang disyariatkan oleh agama dengan sesamanya, baik itu *ukhuwah islamiyah*, *ukhuwah basyariyah*, maupun *ukhuwah wat}aniyah*.

Dampak negatif dari bermain *play station* dapat dijadikan dasar dalam menetapkan Hukum bermain *play station* yakni dampak negatif atau *mafsadat* atau bahaya dari bermain *play station* tersebut harus dihilangkan. Hal ini sesuai dengan kaidah fiqh di bawah ini:

الضَّرَرُ يُزَالُ

“Kemud}aratan itu harus dihilangkan”<sup>4</sup>

Kemud}aratan yang dimaksud adalah kemudaratatan yang telah dan akan terjadi. Apabila demikian halnya maka wajib dihilangkan, artinya melihat dampak negatif (*mad}arat*) dari bermain *play station* maka Hukum dari bermain *play station* adalah makruh. Termasuk dalam ruang lingkup Hukum tersebut adalah menyewakan permainan tersebut dan melakukan pembiayaan atas *play station*.

---

<sup>4</sup> Abdul Mudjib, *Kaidah-kaidah Ilmu Fiqih*, hal. 34

