

Drawing Animation in Review of the Rule of Al Ashlu Fi Asyai Al Ibaha

[Menggambar Animasi dalam Tinjauan Kaidah Al Ashlu Fi Asyai Al Ibaha]

Article	Abstract
<p>Author Karlin Permata Suri</p> <p>¹²Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hikmah 2 Brebes</p> <p>Corresponding Author: karlinpermata@gmail.com</p> <p>Keywords: Drawing, Fiqh Principles, Animation, al-Ibahah.</p>	<p>Images that can move and look real are known as animation which is currently not only enjoyed by children as a form of learning while playing, but animation has also become entertainment for teenagers and adults. In the early days of Islam, drawing was an act that was prohibited because pictures were made for the purpose of being revered and they were often worshiped. This of course can affect people who have just embraced Islam because it can affect their firmness in believing that Islam is the true religion, because this is a habit that they often do when they are not yet a Muslim. This continues to be believed by the Muslim community as an act that is prohibited in Islam until today's modern times. This research focuses on the act of drawing animation in terms of the fiqh rules of al-Ashlu fi Asyai al-Ibaha with the formulation, First, why is drawing still referred to as an unlawful act in modern times. The second is how the rule of al-Ashlu fi asyai al ibahah is applied in the problem of drawing animation in today's modern times. The results of this study are, First, the act of drawing was prohibited at the beginning of the Islamic period which caused it to continue to be believed today because it was feared that the images made would be used to worship or get blessings from people they believed were holy, which of course this was acts that associate partners with Allah SWT. Second, the rule of al-Ashlu fi asyai al-Ibahah is a rule that can be applied to this act of drawing, bearing in mind that drawing at this time has a lot of benefits arising from its harm such as entertainment, education, business and others, so it needs to be understood that drawing is basically an act that is permissible as long as it does not lead to things that are forbidden.</p>

Pendahuluan

Dunia modern menjadikan hampir semua pekerjaan dibantu menggunakan teknologi. Teknologi menjadi sebuah kata yang dirasa sangat penting dalam membantu setiap pekerjaan manusia mulai dari pekerjaan yang mudah hingga yang sulit sekalipun. Tanpa bantuan teknologi, pekerjaan saat ini akan menjadi lambat dan terbelang kuno karena masih dikerjakan secara manual oleh manusia.

Teknologi hadir memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia tak terkecuali dalam dunia hiburan khususnya dalam dunia menggambar. Dunia menggambar saat ini tidak lagi hanya sekedar memberikan coretan di atas kertas dan mewarnainya. Namun, menggambar saat ini dapat berubah menjadi karya visual yang bisa terlihat nyata dan bergerak dengan bantuan teknologi.

Gambar yang dapat bergerak dan terlihat nyata tersebut dikenal dengan istilah animasi yang saat ini tidak hanya dinikmati oleh anak-anak saja sebagai bentuk penerapan metode belajar sambil bermain, akan tetapi animasi juga menjadi sebuah hiburan bagi para remaja dan orang-orang dewasa. Tak hanya sebagai film bagi anak-anak maupun orang dewasa, banyak sekali hal-hal positif yang muncul dengan adanya animasi dalam dunia modern saat ini untuk menggantikan visualisasi manusia dalam dunia public seperti iklan-iklan yang muncul di tv, billboard ataupun siaran langsung dalam kanal youtube dan sejenisnya.

Di masa awal keIslaman, menggambar merupakan sebuah perbuatan yang dilarang karena gambar dibuat dengan tujuan untuk dipuja-puja dan tak jarang disembah oleh mereka. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi orang-orang yang baru saja memeluk agama Islam karena hal tersebut dapat mempengaruhi keteguhan mereka dalam meyakini bahwa Islam adalah agama yang benar, sebab hal tersebut merupakan kebiasaan yang sering dilakukan oleh mereka sewaktu belum menjadi seorang muslim.

Hal tersebut terus diyakni sebagai perbuatan yang dilarang dalam Islam hingga masa modern saat ini yang akhirnya mulai dibenturkan dengan persoalan saat ini mengapa menggambar masih disebut sebagai perbuatan yang haram di masa modern? lalu bagaimana kaidah al-Ashlu fī asyāi al ibāha diterapkan dalam persoalan menggambar animasi di masa modern saat ini. Berdasarkan hal ini penulis tertarik untuk mencoba mendalami mengenai animasi dengan ditinjau dari kaidah fiqh al-Ashlu fī asyāi al ibāha.

Metode Penelitian

Metode penelitian memberikan gambaran konsep kerangka penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mana penelitian kualitatif sering digunakan sebagai menjadi dasar asumsi penelitian dalam bidang ilmu syariat. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research) dengan obyek prmbuatan gambar animasi dalam tinjauan kaidah al-Ashlu fī asyāi al ibāha

Hasil dan Pembahasan

Animasi dan Teknik Pembuatannya

Animasi secara bahasa berasal dari kata animare dalam bahasa latin yang memiliki arti menghidupkan atau memberi nafas.¹ Berdasarkan pengertian tersebut, animasi dapat diartikan sebagai upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan hidup pada suatu gambar atau benda mati.

Beberapa pandangan para ahli mengenai pengertian animasi diantaranya Frank Thomas dan Ollie Johnston yang menyatakan bahwa animasi merupakan seni memberi jiwa pada karakter dan membuatnya hidup melalui gerakan dan emosi.² Menurut John Halas dan Roger Manvell animasi yakni seni dalam menghidupkan benda mati atau menciptakan gerakan dalam benda tak hidup melalui serangkaian gambar yang dihasilkan secara berurutan,³ sedangkan menurut Chris Webster bahwa animasi adalah teknik menciptakan suatu ilusi gerakan dengan cara menggabungkan

¹ Jean Ann Wright, *Animation Writing And Development From Script Development To Pitch* (London: Focal Press, 2005), 1

² Ollie Johnson Frank Thomas, *Disney Animation The Illusion Of Life* (New york:Abbeville Press, 1997), 9.

³ Roger Manvell John Halas, *The Technique of Film Animation* (London: Focal Press, 1971). 13.

serangkaian gambar atau objek.⁴ Dari pandangan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sebuah upaya untuk membuat gambar yang tidak bergerak menjadi terlihat bergerak dengan menggunakan teknik-teknik tertentu agar terlihat lebih hidup dan menarik untuk dinikmati secara visual

Animasi di zaman modern saat ini banyak sekali digunakan dalam berbagai sektor terutama dalam dunia hiburan dan pendidikan. Animasi yang marak sekali digunakan saat ini tentunya tidak terlepas dari perjalanan panjang pada setiap masanya yang dimulai dari sebelum tahun 1900 atau Pre-1900 hingga ditemukannya teknologi digital yang membuat animasi pada masa ini terlihat lebih realistis secara visual hingga pada akhirnya pergerakan animasi digital tidak dapat dibendung sampai saat ini.

Animasi telah mengalami perubahan pada setiap masanya yang dimulai dari lukisan pada dinding gua pada masa prasejarah dengan berusaha menampilkan visualisasi gerakan hingga menggunakan perangkat-perangkat lunak untuk membuatnya di masa modern. Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya memunculkan alat-alat yang mendukung untuk pembuatan animasi, tetapi juga menghasilkan teknik-teknik baru dalam pembuatannya. Adapun teknik yang digunakan diantaranya yakni:

1. Traditional Hand-Drawn Animation⁵

Teknik ini merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar setiap frame animasi secara manual dengan cara animator menggunakan selembar kertas atau selaput plastik transparan yang ditempatkan di atas bingkai kaca dan menggambar diatasnya. Adapun animasi yang menggunakan teknik ini yaitu *Snow White and the seven Dwarfs* karya Walt Disney

2. Stop Motion⁶

Teknik stop-motion merupakan teknik yang melibatkan objek secara fisik dengan menggerakkannya pada frame demi frame untuk menciptakan ilusi gerakan. Objek tersebut dapat berupa boneka, tanah liat, atau benda-benda lainnya. Salah satu teknik yang populer dalam animasi stop-motion adalah claymation atau penggunaan tanah liat. Adapun animasi yang menggunakan teknik ini yaitu *Kubo and the Two Strings* karya Laika

3. 2D Digital⁷

Teknik 2D digital merupakan teknik yang melibatkan penggunaan perangkat lunak komputer seperti adobe animate untuk membuat animasi dengan menggunakan vektor atau gambar bitmap. Animator dapat membuat setiap frame secara manual atau menggunakan fitur tweening untuk menghasilkan gerakan yang lebih halus dari teknik-teknik sebelumnya. Adapun animasi yang menggunakan teknik ini yaitu *The Simpsons* karya James L. Brooks, Sam Simon dan Matt Groening

⁴ Chris Webster, *Animation The Mechanics Of Motion* (London: Focal Press, 2005), 10.

⁵ Toto haryadi, "Teori Animasi - Teknik Animasi Traditional, Stop Motion dan Rotoscoping," dikutip dari https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/TEORI_ANIMASI-TEKNIK_ANIMASI_TRADISIONAL.pdf, diakses pada hari Rabu tanggal 14 Juni 2023 jam 07.23.

⁶ *Ibid.*

⁷ Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas, *Teknik Animasi 2D* (Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), 5-7.

4. 3D CGI (Computer-Generated Imagery)⁸

Teknik 3D CGI merupakan teknik membuat animasi dengan melibatkan perangkat lunak khusus yang memanipulasi objek tiga dimensi untuk menciptakan gerakan. Animator membuat model 3D, menambahkan tekstur, pencahayaan, dan efek khusus untuk menciptakan hasil akhir. Teknik ini banyak digunakan dalam film animasi, efek visual, dan permainan komputer seperti animasi Frozen karya Walt Disney dan Toy Story yang dibuat oleh Pixlar Animation Studio

5. Motion Capture⁹

Teknik Motion capture merupakan teknik membuat animasi dengan cara merekam gerakan nyata dari aktor menggunakan sensor dan kamera khusus. Data gerakan yang direkam kemudian diterapkan pada model 3D untuk menciptakan animasi yang realistis. Teknik ini sering digunakan dalam film aksi hidup dan video game seperti film animasi Avatar karya James Cameron dan video game Red Dead Redemption 2.

Qawaid Fiqhiyah : al-Ashlu fi asyāi al ibāha

Qawaid Fiqhiyah merupakan dua kata yang dipadukan yang secara etimologi Qawaid memiliki arti asas atau dasar sedangkan fiqhiyah dapat diartikan sebagai penjenisan atau penegelompokan. Berdasarkan hal tersebut, Qawaid Fiqhiyah dapat diartikan sebagai asas-asas yang berkaitan dengan persoalan-persoalan dalam fiqh.¹⁰ Secara terminologi, terdapat beberapa pemaknaan yang dikeluarkan oleh ulama¹¹, diantaranya yakni menurut Musthafa az-Zarqa bahwa Qawaid Fiqhiyah merupakan dasar-dasar fiqh yang bersifat umum dan bersifat ringkas berbentuk undang-undang yang berisi hukum-hukum syara' yang umum terdapat berbagai peristiwa hukum yang termasuk dalam ruang lingkup kaidah tersebut.¹² Sedangkan menurut al-Taftazany Qawaid Fiqhiyah yakni suatu hukum yang bersifat universal yang dapat diterapkan kepada seluruh bagiannya agar dapat diidentifikasi hukum-hukum bagian tersebut darinya. Sedangkan menurut Ali Ahmad al-Nadwi, Qawaid Fiqhiyah merupakan Dasar fiqh yang bersifat menyeluruh yang mengandung hukum-hukum syara' yang bersifat umum dalam berbagai bab tentang peristiwa peristiwa yang masuk di dalam ruang lingkungannya.¹³

Berdasarkan pandangan para ulama¹⁴ tersebut, dapat dipahami bahwasannya Qawaid Fiqhiyah merupakan sekumpulan kaidah-kaidah fiqh yang berbentuk rumusan-rumusan yang sifatnya umum dalam berbagai bidang sesuai dengan ruang lingkungannya. Kedudukan Qawaid Fiqhiyah pada persoalan hukum Islam yakni sebagai alat untuk istinbat yakni sebagai metode dalam pengambilan sebuah hukum yang belum terdapat nashnya baik dalam Al-Qur'an maupun Hadist.¹⁵

Qawaid Fiqhiyah memiliki lima kaidah pokok yang sering digunakan dalam melakukan Istinbat, yakni:

⁸ Muhammad Ismail, Siti Nur, dan Yusephalandi, *Teknik Animasi 2D dan 3D* (Bandung:Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2018). 173-175

⁹ Haryadi, "Teori Animasi."

¹⁰ Dahlan Rahman, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Amzah, 2014). 10-12.

¹¹ *Ibid.* 13.

¹² Darmawan, *Kaidah-Kaidah Fiqhiyah* (Surabaya: Revka Prima Media, 2020). 2.

¹³ *Ibid*, 3

1. Setiap perbuatan tergantung dengan tujuannya
2. Keyakinan tidak bisa dihilangkan dengan keraguan
3. Kesulitan dapat menarik kemudahan
4. Kemudharatan harus dihilangkan
5. Adat Kebiasaan dapat ditetapkan sebagai hukum

Dari kelima kaidah asasi tersebut, pembahasan akan difokuskan pada kaidah yang kedua yakni keyakinan tidak bisa dihilangkan dengan keraguan. Hal tersebut demikian karena kaidah yang akan dijadikan pembahasan merupakan kaidah turunan dari kaidah pokok tersebut.

Al-Yaqin secara bahasa memiliki makna keyakinan atau dapat dimaknai dengan ketetapan hati atas suatu kenyataan.¹⁴ Menurut imam al-Ghazali bahwa yakin merupakan kemantapan hati untuk membenarkan sebuah obyek hukum dimana hati juga mampu memastikan bahwa kemantapan itu merupakan hal yang benar.¹⁵

Secara etimologis, al-Yaqin merupakan sesuatu yang menetap (alistiqrar), kepercayaan yang pasti (al-jazim), teguh (al-thabit), dan sesuai dengan kenyataannya (al-muthabiq li al-waqi').¹⁶ Secara terminologis, yang dimaksud dengan al-yaqin adalah sesuatu yang menjadi tetap, baik berdasarkan penganalisaan maupun dalil.¹⁷ Menurut Imam al-Suyuthi mengatakan al-Yaqin adalah sesuatu yang tetap dan pasti, dapat dibuktikan melalui penelitian dan menyertakan bukti-bukti yang mendukungnya.¹⁸

Adapun kaidah ini, dalam penerapannya menggunakan hadist Nabi SAW yang artinya: “Apabila salah seorang diantara kalian merasakan „sesuatu“ di dalam perutnya, kemudian dia ragu, apakah telah keluar sesuatu (dari perutnya) atau tidak, maka janganlah dia keluar dari masjid (membatalkan shalatnya), sampai dia mendengar suara atau mencium bau” (HR. Muslim).¹⁹

“Apabila salah seorang diantara kalian ragu dalam shalatnya, apakah dia telah mencapai tiga atau empat rakaat? Maka hendaknya dia membuang jauh-jauh keraguan dan berpeganglah pada keyakinannya, kemudian sujud (sujud sahwi-lah) dua kali sebelum salam. Jika (kenyataannya) dia shalat sampai lima rakaat, maka shalatnya akan genap. Namun bila ternyata empat rakaat, maka dua sujudnya akan membuat malu setan “ (HR. Abu Dawud).²⁰

Dalam kaidah ini terdapat banyak sekali kaidah turunan salah satunya yakni *إلشبح الشبء ف الصم*. Kaidah turunan ini memiliki arti bahwa asal segala sesuatu itu adalah kebolehan. Dasar dari kaidah ini yakni Qs. Al-An'am ayat 145 :

Katakanlah: “Tiadalah aku peroleh dalam wahyu yang diwahyukan kepadaku, sesuatu yang diharamkan bagi orang yang hendak memakannya, kecuali kalau makanan itu bangkai, atau darah yang mengalir atau daging babi karena sesungguhnya semua itu kotor atau binatang yang disembelih atas nama selain Allah. Barangsiapa yang dalam keadaan terpaksa, sedang dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka sesungguhnya Tuhanmu Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”²¹

¹⁴ Abu Zakariya Yahya bin Syaraf al-Nawawi, *Syarh Sahih Muslim* (Beirut: Muassasah-Risalah, 1983), 91.

¹⁵ Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al-Ghazali, *al-Mustasyfa*, (Beirut: DaarulKutub 'Ilmiyah, 1993), 35.

¹⁶ Ibid, 11

¹⁷ Toha Andiko, *Ilmu Qowa'id Fiqhiyah* (Yogyakarta: Sukses Offset, 2011). 68.

¹⁸ Darmawan, *Kaidah-Kaidah Fiqhiyah*, 11.

¹⁹ Abu Husain Muslim ibn Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Sahih Muslim* (Riyadh: Daar-Tayyibah, 2006), 276.

²⁰ Abi Dawud Sulaiman bin al-Asy'ats al-Sajastani, *Sunan Abu Dawud* (Damsyiq: Daarar-Risalah-al-'Ilmiyah, 2009). 261.

²¹ Muhammad, *Qur'an Karim dan terjemahan artinya*, trans. oleh Zaini Dahlan (Yogyakarta: UII Press, 2020). 259.

Adapun hadist yang menjadi dasar kaidah ini yakni hadist riwayat al-Bazzar dan ath-Thabrani “Apa yang diharamkan Allah, maka hukumnya halal, dan apa yang ia haramkan maka hukumnya haram, dan apa yang didiamkannya maka hukumnya dimaafkan. Maka terimalah dari Allah pemanfaatan-Nya. Sesungguhnya Allah tidak melupakan sesuatu apapun”²²

Dalam kaidah ini terdapat kaidah yang terlihat bertentangan namun sebenarnya tidak karena penggunaan kaidah tersebut harus disesuaikan dengan proposinya. “Hukum asal segala sesuatu itu adalah kebolehan (mubah) sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya”, “Hukum asal sesuatu adalah haram sampai munculnya dalil yang membolehkannya”.

Kedua kaidah tersebut sepintas terlihat bertentangan sebab kaidah pertama yang dipegang oleh madzhab syafii mengatakan segala sesuatu itu hukum asalnya adalah boleh sedangkan kaidah kedua yang dipegang oleh madzhab hanafi mengharamkannya. Kaidah tersebut tidaklah bertentangan dan dapat dikompromikan dengan cara kaidah yang dipegang oleh madzhab syafii tersebut diterapkan dalam bidang muamalah sedangkan kaidah kedua yang dipegang oleh madzhab hanafi diterapkan dalam bidang ibadah.²³

Animasi dan keterkaitannya dengan kaidah al-Ashlu fī asyāi al ibāha

Membuat sebuah gambar animasi tentunya menjadi sebuah karya seni saat ini yang dibutuhkan oleh berbagai industri terutama industri hiburan. Industri hiburan terutama yang berfokus pada dunia animasi, membutuhkan orang-orang bertalenta dengan kemampuan menggambar dan penggunaan software desain 3D dalam pembuatannya. Animasi saat ini tidak hanya dinikmati oleh anak-anak saja akan tetapi banyak sekali animasi yang memiliki alur cerita yang cukup berat untuk dinikmati oleh para remaja maupun orang dewasa.

Istilah animasi belum dikenal di masa lampau, namun masyarakatnya sudah mulai mencoba untuk membuat sebuah gambar yang bergerak yang digambari pada dinding-dingin gua untuk menceritakan sebuah kisah yang dialami oleh dirinya. Menggambar merupakan sebuah perbuatan yang dilarang pada masa awal keislaman karena masyarakatnya masih masih dekat dengan penyembahan terhadap gambar-gambar, sehingga beliau melarang semua bentuk gambar dan membuat patung. Adapun hadist yang membahas mengenai larangan menggambar diantaranya :

Telah menceritakan kepada kami Al Humaidi, telah menceritakan kepada kami Sufyan telah menceritakan kepada kami Al A'masy dari Muslim dia berkata; Kami bersama Masruq berada di rumah Yasar bin Numair, lantas dia melihat patung di dalam (gambar) patung rumahnya, lantas Masruq berkata; “Saya pernah mendengar Abdullah berkata; saya mendengar Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Sesungguhnya orang yang paling keras siksaannya di sisi Allah pada hari Kiamat adalah orang-orang yang suka menggambar.”²⁴

Mengenai makna siksaan yang paling keras bagi para pembuat gambar yang ada pada hadis ini, terdapat perbedaan pandangan dikalangan ulama mengingat Allah SWT berfirman dalam Surat Ghafir ayat 46 (Masukkanlah Fir'aun dan kaumnya ke dalam azab yang sangat keras).²⁵ Menurut imam at-Thabari dalam hal ini beliau berpendapat bahwa bagi orang yang dengan sengaja

²² Abi Dawud Sulaiman bin al-Asy'ats al-Sajastani, *Sunan Abu Dawud* (Damsyiq: Daar ar-Risalah al-'Ilmiyah, 2009). 618.

²³ Duski Ibrahim, *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (kaidah-kaidah fiqh)* (Palembang: Noer FikriOffset, 2019). 58-62.

²⁴ Ibnu Hajar al-Asqalani, *Fathul Baari* (Jakarta Selatan: Pustaka Azzam, 1997). 888.

²⁵ Muḥammad, *Qur'an Karim dan terjemahan artinya.*, 845.

menggambar sesembahan selain Allah, maka tidak menutup kemungkinan orang tersebut masuk kedalam golongan keluarga fir'aun, sebab ia telah bermaksiat ketika membuat gambar.²⁶

Menurut Abu al-Walid bin Rusyd berpendapat bahwa sesungguhnya ancaman dengan lafadz seperti ini jika berkenaan dengan orang kafir maka tidak ada kemusykilan, sebab dia bersekutu dalam hal itu dengan keluarga fir'aun. Hal ini pula menjadi dalil besarnya kekufuran pada perbuatan tersebut. Adapun jika disebutkan berkenaan pelaku maksiat, maka ia menjadi lebih keras siksaannya dibandingkan selainnya dan ini menjadi dalil besarnya kemaksiatan tersebut.²⁷

Adapun al-Qurthubi berpendapat dalam kitab al-Mufhim bahwa yang diancam dengan kata "sekeras-kerasnya" disini bukanlah semua manusia, akan tetapi hanya untuk orang yang mengiktui kekufuran fir'aun. Beliau menambahkan, bagi orang yang menggambar makhluk bernyawa untuk disembah, maka siksaannya lebih keras bagi orang yang menggambar makhluk bernyawa, tetapi tidak untuk disembah.²⁸ Sementara Ibnu Hajar al-Asqalani berpendapat bahwa ancaman tersebut dikhususkan bagi orang yang menggambar dengan tujuan untuk menyamai ciptaan Allah. Jika tidak bermaksud demikian maka hukumnya tetap haram dan berdosa tetapi dosanya dibawah dosa orang yang hendak membuat tandingan ciptaan Allah.

Imam an-Nawawi berpendapat dalam hukum menggambar bahwa para ulama "mengharamkan untuk menggambar hewan baik di pakaian, permadani, dirham, dinar, uang, bejana, tembok dan sebagainya, namun menggambar yang bukan bentuk hewan hukumnya tidak haram."²⁹ Al-Khathabi berpendapat bahwa bahwa siksaan bagi orang-orang yang menggambar makhluk bernyawa sangat keras karena pada zaman dahulu gambar disembah sebagai tandingan Allah dan dapat menimbulkan fitnah.³⁰

Pendapat-pendapat diatas dapat diapahami bahwa kebanyakan ulama "menggunakan hadist-tersebut untuk dijadikan dasar diharamkannya menggambar makhluk bernyawa. Jika dilihat ke belakang pada masa nabi Sulaiman, kesenian membuat patung mendapatkan apresiasi dari Allah SWT. Al-Qur'an menyebut patung sebagai pemberian dan nikmat bagi Nabi Sulaiman AS serta Allah menjadikan angin dan jin untuk tunduk kepadanya,³¹ sebagaimana Allah berfirman dalam Qs. Saba' ayat 13.

Menurut syahudi Ismail, larangan melukis dan memajang lukisan sebenarnya memiliki ilat hukum, yang mana pada zaman Rasulullah SAW masyarakat arab belum terbebas dari kebiasaan untuk menyembah patung dan sejenisnya. Sehingga Rasulullah SAW berusaha agar umat Islam terlepas dari kemusyrikan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan yakni dengan mengeluarkan larangan untuk membuat dan memajang lukisan. Jika „ilat hukumnya demikian, maka ketika umat Islam tidak lagi berperilaku kemusyrikan khususnya dalam bentuk menyembah lukisan, maka membuat dan memajang lukisan menjadi diperbolehkan.³²

Pendapat lain yang dikeluarkan oleh Muhammad Abduh mengenai hadist larangan menggambar, beliau berpendapat: "Hadist ini berasal dari masa ketika sifat jahiliyah masih hidup. Pada waktu

²⁶ al-Asqalani, *Fathul Baari*, 890.

²⁷ *Ibid.* 891.

²⁸ *Ibid.* 891-892.

²⁹ *Ibid.* 892.

³⁰ *Ibid.* 893.

³¹ Muhamamd Izzul Haq Zain, "Kontekstualisasi Hadist Larangan Menggambar Dengan Desain Grafis," *Riwayah : Jurnal Studi Hadis* 4 (2018). 113.

³² Zain, "Kontekstualisasi Hadist..", 116.

itu, penggambaran dipakai untuk dua tujuan yakni untuk kepasan dan untuk mendapatkan berkah dari orang yang suci yang digambarkan tersebut dalam sebuah gambar. Tujuan pertama sangat dibenci dalam agama kita dan yang kedua adalah salah satu hal yang dibuang dalam Islam. Dalam kedua hal ini, pembuat gambar berhubungan dengan sesuatu yang lain dari Tuhan atau membuka jalan bagi politeisme. Jika kedua batu sandungan ini telah hilang dan segi kemanfaatannya lebih menonjol, maka gambar manusia mempunyai status yang sama seperti gambar tumbuh-tumbuhan dan pohon-pohonan. Kalian tak dapat menyamaratakan bahwa setiap gambaran dalam setiap keadaan mesti akan disembah, sebab jika demikian saya pun dapat mengatakan bahwa lidah juga dapat berbohong. Akan tetapi, apakah karena itu lalu lidah harus dikunci meskipun lidah dapat mengatakan kebenaran disamping kebohongan? Pendeknya saya yakin, bahwa hukum Islam tidak pernah melarang suatu hal yang sangat bermanfaat bagi pengetahuan apalagi bila sudah dapat dipastikan bahwa hal itu tidak berbahaya bagi agama dan amal”.³³

Dari berbagai macam pendapat di atas, dapat dipahami bahwasannya larangan untuk menggambar sifatnya temporal dan menggambar pada dasarnya adalah suatu perbuatan yang tidak dilarang, namun karena pada zaman jahiliah masyarakat arab masih dalam masa transisi dari kepercayaan animisme menuju monoteisme, sehingga sebagai bentuk pencegahan menggambar menjadi sebuah perbuatan yang dilarang bagi kaum muslim karena rentan terjerumus dengan kebiasaan menyembah benda-benda tertentu. Namun, di zaman modern saat ini alasan dilarangnya menggambar tersebut sudah menghilang dan kegunaan menggambar dalam dunia modern saat ini memiliki banyak sekali kebermanfaatan, tak hanya dalam dunia industri hiburan tetapi juga dalam dunia pendidikan. Gambar animasi diperlukan untuk mempermudah proses pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sekaligus sebagai bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang semakin modern.

Kesimpulan

Menggambar pada dasarnya merupakan sebuah perbuatan yang boleh dilakukan sampai datangnya dalil yang melarangnya. Pada zaman Nabi pernah dilarang untuk melakukan hal tersebut karena alasan-alasan yang kuat untuk memajukan Islam. Namun, saat ini menggambar sudah menjadi sesuatu yang dibutuhkan dalam berbagai sektor yang menyebabkan hilangnya alasan hukum larangan menggambar, karena kebermanfaatannya lebih besar saat ini dan pemahaman animisme sudah hampir menghilang karena ditinggalkan.

Daftar Pustaka

- Andiko, Toha., 2011, *Ilmu Qowa'id Fiqhiyah*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Asqalani, Ibnu Hajar al-, 1997, *Fathul Baari*. Jakarta Selatan: Pustaka Azzam.
- Chris Webster., 2005, *Animation The Mechanics Of Motion*. London: Focal Press.
- (online) dalam <https://bit.ly/3XMdTVc>, diakses pada 09 Juli 2023.
- Darmawan., 2020, *Kaidah-Kaidah Fiqhiyah*. Surabaya: Revka Prima Media.
- Frank Thomas, Ollie Johnson., 1997, *Disney Animation The Illusion Of Life*. New york: Abbeville Press, (online) dalam <http://archive.org/details/disney-animation-the-illusion-of-life>, diakses pada 09 Juli 2023.

³³ *Ibid*, 116-117.

- Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, Abu Husain Muslim ibn., 2006, *Sahih Muslim*. Riyadh: Daar at-Tayyibah.
- Haryadi, Toto. “Teori Animasi - Teknik Animasi Traditional, Stop Motion dan Rotoscoping.”. (online) dalam <https://bit.ly/3NuAzFP>, diakses 14 Juni 2023. Ibrahim, Duski., 2019, *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (kaidah-kaidah fiqih)*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Isma'il al-Bukhari, Abu “Abdullah Muhammad bin., 1997, *Sahih Bukhari*. Riyadh: Daarussalam.
- Ismail, Muhammad, Siti Nur, dan Yusephalandi., 2018, *Teknik Animasi 2D dan 3D*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Bara.
- Jean Ann Wright., 2005, *Animation Writing And Development From Script Development To Pitch*. London: Focal Press.
- John Halas, Roger Manvell., 1971, *The Technique of Film Animation*. London: Focal Press, (online) dalam <http://archive.org/details/techniqueoffilma0000john>, diakses pada tanggal 09 Juli 2023.
- Muhammad., 2020, *Qur'an Karim dan terjemahan artinya*. Diterjemahkan oleh Zaini Dahlan. Yogyakarta: UII Press.
- Muhammad al-Ghazali, Abu Hamid Muhammad., 1993, *al-Mustasyfa*., Beirut: Daarul Kutub “Ilmiyah.
- Purnomo, Wahyu, dan Wahyu Andreas., 2013, *Teknik Animasi 2D*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahman, Dahlan., 2014, *Ushul Fiqh*. Jakarta: Amzah.
- Sajastani, Abi Dawud Sulaiman bin al-Asy’ats al-., 2009, *Sunan Abu Dawud*.
- Damsyiq: Daar ar-Risalah al-'Ilmiyah.
- Syaraf al-Nawawi, Abu Zakariya Yahya., 1983, *Syarh Sahih Muslim*. Beirut: Muassasah al-Risalah.,
- Zain, Muhhamad Izzul Haq., 2018, “Kontekstualisasi Hadist Larangan Menggambar Dengan Desain Grafis.” (online) dalam <https://bit.ly/3D71XUc>, diakses pada 09 Juli 2023

Risk Management in the Issuance of Sukuk Small and Medium Enterprises (UMKM): a Fiqh Perspective

[Manajemen Risiko pada Penerbitan Sukuk Usaha Kecil Menengah (UMKM): Perspektif Kaidah Fikih]

Article	Abstract
<p><u>Author</u> Muhammad Abu Rivai</p> <p>Program Studi Hukum Islam Program Doktor Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia</p> <p><u>Corresponding Author:</u> m.aburivai@gmail.com</p> <p>Keywords: risk management, sukuk, al kharja bidh dhaman.</p>	<p>Crowdfunding services are institutions that can facilitate meetings between investors and small and medium enterprises (SMEs) who need funds through the company's digital platform. Investors who will invest through crowdfunding services can be converted into share ownership, debt ownership (bonds) or joint ownership (sukuk). Investors will get returns in the form of dividends or profit sharing from the company's profits which are distributed periodically. Meanwhile, SMEs get additional capital that is fast, easy and inexpensive to increase their business capacity. In doing business, of course everyone wants to get the maximum profit and minimize the risk of loss as small as possible. Risk itself is an inseparable part of life, because all activities must contain risks. One thing that can be done to minimize the risk of loss is to create a risk management strategy. Risk management is very important because it can maintain the continuity of the issuance of small and medium enterprise (MSMEs) sukuk by crowdfunding institutions. However, it is necessary to conduct a study to examine this in the perspective of fiqh rules. The research method used in this study is a literature study. The tool to analyze it is the rule of fiqh (al kharja bidh dhaman) which means that profit is a reward for readiness to bear losses. In a mudharabah contract, profits and losses are shared. If the business is profitable, the investors and business actors will also benefit. If the business has incurred a loss, the investor and the business actor must both bear the loss. It is a mistake if the investor asks for the capital to be returned as long as it is not due to the carelessness of the business actor. Whereas in the wakalah contract, the person who receives power over the object being authorized must be a trustworthy person. The person who is given this mandate is not subject to dhaman (compensation) unless there is negligence. One way to measure unlawful risk mitigation practices is to use the al kharaj bidh dhaman rule. The parties to the contract should each have their own kharaj (rights) and dhaman (obligations). The practice of risk mitigation becomes problematic when there are parties who are safe from the risk or do not want to bear the portion of the risk that should be their responsibility. Bearing in mind that ownership creates rights and obligations, the rules for dividing the risk of loss are in accordance with the portion of ownership of each party. The bigger the portion, of course the bigger the risk that must be borne.</p>