

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni atau kesenian adalah manifestasi dari peradaban dan manusia yang memenuhi standar estetika. Baik dalam seni sastra, seni musik, seni tari, seni visual, maupun seni teater, upaya untuk membuat sebuah bentuk yang menarik dan juga indah merupakan inti dari seni itu sendiri. Salah satu aspek dari seni itu sendiri adalah menggambar, yang menggunakan berbagai alat dan teknik untuk membentuk imajinasi.¹ Dalam dunia modern, program hiburan yang berfokus pada seni yang diciptakan oleh kreativitas manusia telah mengganggu dan mengisi jadwal sehari-hari manusia. Musik, drama, teater, drama, tari dan seni yang lain merupakan jenis dari macam-macam hiburan. Karya ini menyebar ke dalam industri hiburan melalui beragam dan bermacam-macam media, seperti radio, televisi, surat kabar, dan majalah, melampaui batas negara dan budaya.

Kesenian tidak terlepas dengan agama Islam. Kebudayaan dan peradaban Islam dalam hal kesenian sangat terkenal dengan kehebatan dan keunggulannya, tentunya dengan membuang hal-hal negatif dari kaum jahiliyyah seperti menyembah atau mengagungkan seni buatan tangan mereka sendiri. Salah satu bukti eksisnya daripada seni dalam agama Islam adalah ukiran dan lukisan pada tembok bangunan seperti masjid, sekolah, istana, dan bangunan-bangunan lainnya pada zaman dahulu.² Seni Islam awalnya agak sukar ditemukan, berangkat dari banyaknya dalil hadis yang diriwayatkan Rasulullah mengenai larangan-larangan terkait seni. Tasawuf adalah satu-satunya lingkungan intelektual Islam yang mungkin relatif lebih terbuka terhadap topik seni. Puisi Sufi muncul dari perkembangan cepat bakat kreatif dan kecerdikan orang-orang Sufi dalam kaligrafi, kerajinan tangan, tari, dan sastra, menurut fakta sejarah

¹ Fitri Puspita Sari, Azmi, and Raden Burhan SND, "Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di Tk B Ra Al-Fazwa Deli Serdang," *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9, no. 1 (2020): 176, <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18785>.

² Saifullah and Febri Yulika, "Sejarah Perkembangan Seni Dan Kesenian Dalam Islam," 2013.

yang dikumpulkan oleh sejumlah ahli dalam sejarah budaya Islam. Para sufi percaya bahwa seni adalah sarana spiritual untuk mencapai hasrat Ilahi. Namun, karena para sufi belum melakukan studi sistematis mengenai konsep seni dalam ranah intelektual ini, hal itu hanya dapat dianggap sebagai pelengkap dari intensitas pengalaman Sufi mereka.³

Keindahan diungkapkan melalui seni, yang merupakan perwujudan dari jiwa manusia dan peradaban. Agama Islam sudah memaparkan dan mengenalkan seni lewat keindahan yang Allah ciptakan, yakni alam semesta dalam kitab suci Al-Qur'an. Dari mulai langit yang Allah ciptakan, tumbuhan dan buah-buahan yang terus tumbuh dan berbuah, gunung yang menjulang tinggi, laut yang terbentang luas, matahari yang menyinari di pagi hari, bulan yang menemani di malam hari, hingga hewan-hewan yang bermacam rupanya.⁴

أَنْظُرُوا إِلَى ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَيَنْعِهِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

“Perhatikanlah buahnya pada waktu berbuah dan menjadi masak. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang beriman.” (Al-An'am/6:99)⁵

أَفَلَمْ يَنْظُرُوا إِلَى السَّمَاءِ فَوْقَهُمْ كَيْفَ بَنَيْنَاهَا وَزَيَّنَّاهَا وَمَا لَهَا مِنْ فُرُوجٍ

“Apakah mereka tidak memperhatikan langit yang ada di atas mereka, bagaimana cara Kami membangunkannya dan menghiasinya tanpa ada retak-retak padanya sedikit pun?” (Qaf/50:6)⁶

Selain menciptakan langit, Allah Ta'ala juga menjaga langit tersebut agar tetap utuh. Bukan hanya sekadar *hifzhan* atau menjaga, tetapi juga *zinatan* atau membuatnya menjadi hiasan yang indah selain menjaga. Begitu juga laut, supaya bukan hanya makanan laut seperti ikan dan semacamnya yang dapat diperoleh

³ Ahmad Pattiroy, “Gagasan Tentang Seni Islam : Sisi Falsafah Muhamad Iqbal,” *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta I* (n.d.): 1–20.

⁴ Muhammad quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat*, Edisi Baru (Bandung: Mizan Pustaka, 2013).

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019).

⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia.

dari dalamnya, namun terdapat pula padanya hiasan-hiasan yang dapat membuat penampilan seseorang menjadi lebih indah.⁷

Di zaman modern ini, perkembangan teknologi digital telah melahirkan bentuk-bentuk seni baru, seperti ilustrasi digital, animasi, hingga desain grafis. Media sosial turut mendorong munculnya konten dakwah berupa poster, ilustrasi, komik, dan lainnya yang menarik dan mempermudah dalam hal penyampaian dakwah. Fenomena banyaknya animasi dan gambar yang saat ini bertebaran di media sosial seperti Tiktok, Instagram, Facebook, dan semacamnya yang kini menjadi media dakwah Islami membuat semakin banyak umat Muslim yang terlibat dalam kegiatan menggambar dan hal yang serupa lainnya. Beberapa contoh dari wujud digitalisasi dakwah di media online yakni poster dakwah, yang menggunakan visual grafis yang dapat menyampaikan pesan dengan lebih mudah dan cepat. Kartun dakwah juga merupakan bentuk media yang banyak bermunculan karena memudahkan penyampaian, mengekspresikan emosional, mimik wajah, sikap seseorang, keadaan dengan cepat tanpa berpanjang lebar.⁸

Dengan Perkembangan seni menggambar atau melukis yang cukup signifikan ini sangat berhadapan dengan persoalan fikih dan ulama terkait larangan menggambar. Hal ini berangkat dari adanya hadis-hadis yang melarang keras menggambar atau membuat patung makhluk hidup, karena dikhawatirkan menyerupai ciptaan Allah dan berpotensi menjerumuskan kepada syirik. Salah satu hadis yang menjadi dasar larangan menggambar adalah hadis dari Abdullah bin Mas'ud *radhiallahu 'anhu*,

”حَدَّثَنَا الْحُمَيْدِيُّ: حَدَّثَنَا سُفْيَانُ: حَدَّثَنَا الْأَعْمَشُ، عَنْ مُسْلِمٍ قَالَ: كُنَّا مَعَ مَسْرُوقٍ فِي

دَارِ يَسَارِ بْنِ مُمَيَّرٍ، فَرَأَى فِي صُفْتِهِ تَمَاثِيلَ، فَقَالَ: سَمِعْتُ عَبْدَ اللَّهِ قَالَ: سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى

اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: (إِنَّ أَشَدَّ النَّاسِ عَذَابًا عِنْدَ اللَّهِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ الْمُصَوِّرُونَ)

⁷ Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat*.

⁸ Ari Wibowo, “DIGITALISASI DAKWAH DI MEDIA SOSIAL BERBASIS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,” *Bimbingan Penyuluhan Islam* 02, no. 02 (2020): 20.

”Al-Humaidi telah bercerita kepada kami, bahwa Sufyan telah bercerita pada kami, al-A‘mash telah bercerita pada kami, dari Muslim, ia berkata: ’Kami pernah bersama Masruq di rumah Yasar bin Numair. Ia melihat di berandanya terdapat patung-patung atau gambar-gambar, kemudian ia berkata: ’Aku mendengar Abdullah bin Mas‘ud berkata: ’Aku mendengar Nabi bersabda: ’Orang yang paling keras azabnya, pada sisi Allah, pada hari kiamat nanti adalah orang yang membuat gambar.’” (HR. Bukhari dan Muslim).⁹

Adanya perbedaan interpretasi pada hadis-hadis yang bermunculan menyebabkan perselisihan pendapat antar ulama, dan tentu saja menimbulkan keraguan yang amat mendalam bagi para kaum Muslimin khususnya para penggiat seni. Menurut sebagian ulama, gambar atau patung pada dasarnya tidaklah haram berdasarkan kesepakatan ulama. Larangan dalam hadis-hadis Nabi harus dipahami secara kontekstual sebagai larangan yang ditujukan kepada orang yang bermaksud menandingi ciptaan Allah dan mengklaim bahwa dirinya mampu menciptakan sebagaimana ciptaan-Nya. Mereka berdalil dengan sabda Nabi mengenai pembuat gambar yang mendapatkan azab yang paling berat di hari kiamat. Hadis ini, menurut mereka, tidak dapat dipahami sebagai larangan terhadap semua bentuk gambar biasa, karena hal itu akan bertentangan dengan kaidah-kaidah syariat. Sebab, sebesar-besarnya dosa dalam menggambar hanyalah seperti maksiat lainnya dan tidak lebih besar daripada dosa syirik, membunuh, atau zina. Perbedaan ini menimbulkan kebutuhan untuk dikaji secara mendalam.

Salah satu bentuk dari seni menggambar yang banyak digemari di zaman ini adalah anime. Anime adalah animasi kartun khas negeri matahari terbit, Jepang. Anime merupakan salah satu hiburan yang digemari kalangan muda seperti kaum Generasi Z, Generasi Alpha hingga milenial. Anime menjadi daya tarik Jepang sejak Tahun 1963 hingga detik ini dan kian berkembang seiring berjalannya waktu dan zaman.¹⁰ Anime sudah menjadi konsumsi publik, bahkan

⁹ Muhammad bin Ismail Al-Bukhari, الجامع المسند الصحيح المختصر من أمور رسول الله صلى الله عليه وسلم, ووسننه وأيامه, 1st ed. (Damaskus: Dar Ta'wq al-Najah, 1422). Jld 7, Hal. 167, No. 5950.

¹⁰ Muhammad Rifky Abdillah and Muhammad Arifin, “Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Tayangan Anime,” *EJournal Pembangunan Sosial* 12, no. 3 (2024): 1–10,

bukan lagi hanya hiburan semata, melainkan menjadi semangat ataupun motivasi belajar, karena ceritanya yang kompleks, emosional sehingga menarik bagi banyak kalangan. Banyak tokoh utama yang inspiratif dan memotivasi menjadikannya salah satu motivasi belajar anak sekolah. Animasi khas Jepang ini menjadi tontonan yang digemari oleh masyarakat karena keunikan visual, alur cerita yang menarik, genre yang beragam, budaya yang diambil dan ditampilkan, dan berbagai hal yang menjadi daya tarik lebih bagi para netizen.¹¹

Salah satu anime yang populer di kalangan para pecinta anime adalah anime “*One Piece*” yang dibuat oleh Eichiro Oda. Anime ini termasuk ke dalam anime yang sudah cukup lama muncul ke permukaan, yaitu pada Tahun 1999. Dalam anime ini, tokoh-tokoh yang dibuat oleh Eichiro Oda mempunyai proporsi tubuh yang unik dan beda dari tubuh manusia pada umumnya yang menyebabkannya tidak sempurna seperti halnya tubuh manusia pada umumnya. Dalam hal ini timbul pertanyaan, apakah menggambar makhluk hidup tidak sempurna atau fiktif belaka dikategorikan kedalam yang sebagaimana disebutkan dalam hadis-hadis yang ada? Apakah hal ini termasuk ke dalam larangan *tashwīr*?

Salah satu aspek penting yang menjadi perdebatan adalah bagaimana hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna, yakni gambar yang tidak menyerupai ciptaan Allah secara utuh, seperti karakter fiksi dengan bentuk tubuh aneh, tidak lengkap, atau bersifat non-realistis. Dalam konteks anime *One Piece*, banyak karakter yang masuk dalam kategori ini. Pembahasan mengenai hukum ini masih jarang dikaji secara khusus, sehingga timbul pertanyaan dan keraguan bagi para animator dan seniman Muslim yang terjun langsung dalam bidang ini.

Di sinilah muncul kebutuhan untuk melakukan analisis komparatif antara mazhab pemikiran Islam yang signifikan. Seiring perkembangannya, dalam agama Islam muncul pandangan yang lebih variatif terkait gambar/lukisan.

[http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Anime Rifky Abdillah \(07-09-24-05-36-25\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Anime Rifky Abdillah (07-09-24-05-36-25).pdf).

¹¹ Muhammad Rizqi Seputro, Desy Safitri, and Sujarwo, “Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan,” *Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 3, no. 2 (2025): 17, <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad%0ADampak>.

Yusuf Qardhawi, sebagai representasi ulama yang membolehkan *tashwīr*, dalam karya monumentalnya, *Fatawa Mu'ashirah*, mengemukakan pendekatan yang lebih kontekstual terhadap isu *tashwīr*. Ia berargumen bahwa esensi larangan sebenarnya terletak pada potensi kesyirikan dan pengagungan berhala, bukan semata-mata pada aktivitas menggambar itu sendiri. Qardhawi cenderung memberikan kelonggaran untuk bentuk-bentuk seni yang tidak mengandung unsur penghinaan atau penyekutuan terhadap Allah, termasuk kemungkinan untuk karya seni yang bersifat edukatif atau hiburan sehat.

Sebaliknya, Syeikh Abdullah Bin Abdul Aziz Bin Baz berbeda pendapat mengenai hukum *tashwīr* itu sendiri. Sebagai otoritas ulama madzhab Hanbali yang lebih banyak menggunakan pendekatan tarjih, beliau menegaskan larangan menggambar makhluk bernyawa dengan merujuk pada hadis-hadis yang mutawatir dan shahih. Dalam pendapatnya, Syeikh Abdullah Bin Abdul Aziz Bin Baz menggunakan pendekatan tekstual yang mana mengutamakan teks dan gramatika tanpa melihat maupun menganalisa konteks. Perbedaan pendapat inilah yang kemudian menjadi dasar dari penelitian ini.

Maka, penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna melalui analisis komparatif terhadap pandangan kedua ulama di atas mengenai kedudukan hukum dari ciptaan artistik yang subjeknya adalah makhluk yang tidak sempurna. Secara khusus, pembahasan ini akan meninjau gagasan-gagasan dasar dari dua cendekiawan modern beserta perbedaan pandangan mereka. Yang pertama adalah Syekh Abdul Aziz bin Abdillah bin Baz, seorang ulama terkenal dari Arab Saudi yang dikenal karena posisinya yang tegas menentang membuat gambar/seni yang menggambarkan makhluk hidup, baik untuk kepentingan artistik maupun komersial. Tokoh kedua adalah Yusuf Qardhawi, seorang ulama Mesir modern yang terkenal karena mengambil sikap lebih moderat dan memperbolehkan karya seni selama tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan hukum dan ajaran Islam. Maka penulis berharap dari penelitian ini kedepannya akan dapat memberikan kejelasan hukum untuk seniman-seniman Muslim dan memperkaya diskursus fikih kontemporer mengenai permasalahan *tashwīr*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna menurut pandangan Yusuf Qardhawi?
2. Bagaimana hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna menurut Syekh Abdul Aziz bin Abdillah bin Baz?
3. Bagaimana analisis perbandingan antara pandangan Yusuf Qardhawi dan Syekh Abdullah bin Abdul Aziz bin Baz mengenai hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna dalam anime *One Piece*?

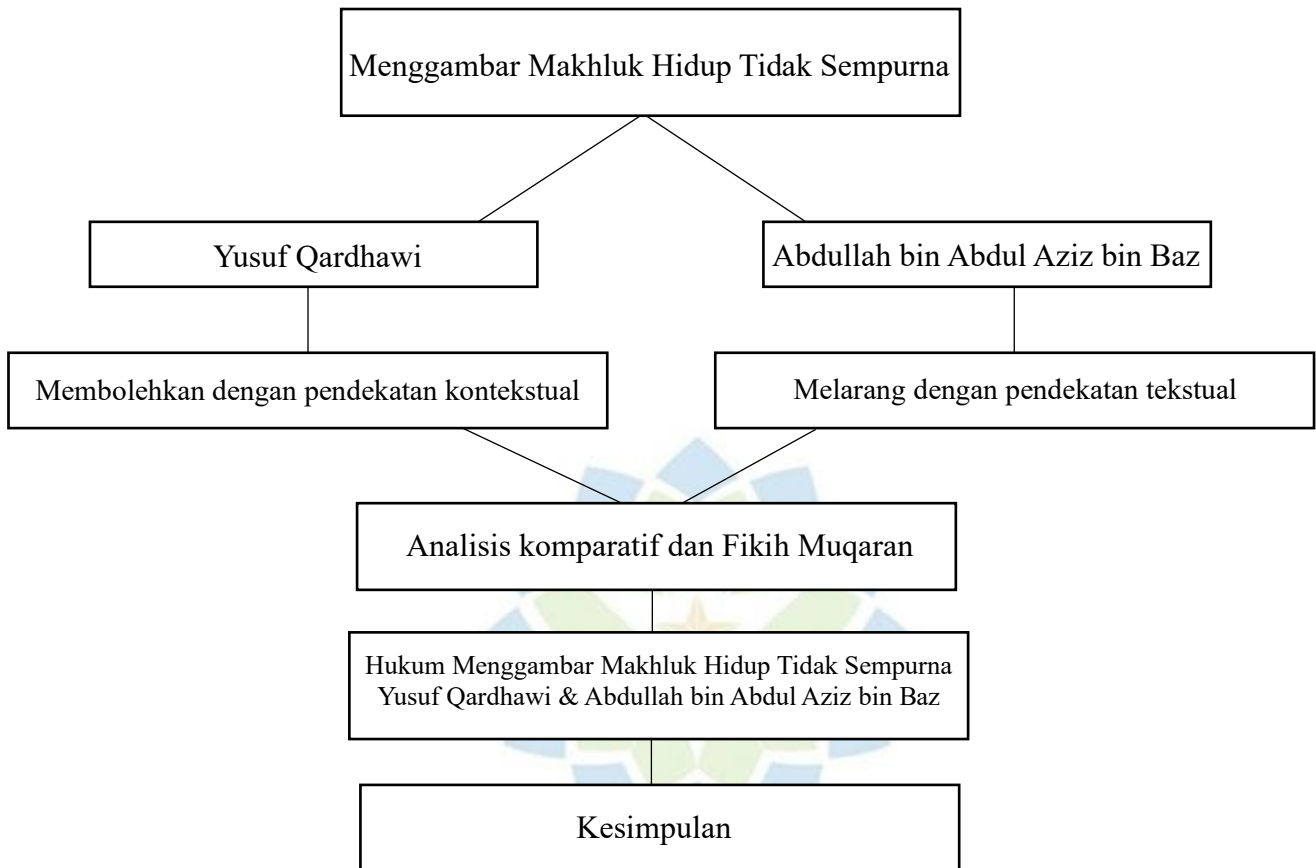
C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna menurut Yusuf Qardhawi
2. Untuk mengetahui hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna menurut Syekh Abdul Aziz bin Abdillah bin Baz
3. Untuk mengetahui analisis perbandingan antara pandangan Yusuf Qardhawi dan Syekh Abdullah bin Abdul Aziz bin Baz mengenai hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna dalam anime *One Piece*

D. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis**
Menambah dan memperkaya khazanah kajian hukum Islam, khususnya dalam ilmu fikih perbandingan (Fikih Muqaran) dalam hal menggambar makhluk hidup tidak sempurna.
2. **Manfaat Praktis**
Sebagai rujukan dan referensi bagi masyarakat umum terkhusus para pelajar, mahasiswa, dan para peneliti yang lain yang ingin menelaah dan mengkaji lebih dalam mengenai hukum menggambar dalam hukum Islam.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Setelah penulis menggali dan mengkaji informasi dari berbagai penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan terhadap penelitian ini sebagai bahan perbandingan yang tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, maka dari itu terdapat beberapa rujukan yang penulis jadikan acuan, yaitu:

1. Penelitian yang ditulis Abdul Ajiz dengan judul “*Hukum menggambar makhluk hidup menurut Syekh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz dan Syekh Syaui Ibrahim Alam.*” (2024) Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Syekh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz berpendapat bahwa menggambar makhluk bernyawa hukumnya haram tanpa pengecualian, untuk hiasan

ataupun hanya untuk pajangan semata. Pendapat ini didasarkan pada hadis-hadis yang menjelaskan tentang keharaman menggambar baik itu gambar yang bernyawa ataupun tidak, dan beliau menggunakan kaidah ushul fikih *sadd adz-dzari'ah*. Sementara itu, Syekh Syauqi Ibrahim Alam berpendapat bahwa hukum menggambar makhluk hidup bisa jadi boleh apabila tidak menampakkan aurat dan tidak melanggar privasi seseorang. Beliau membedakan antara menggambar dan fotografi, dan pandangannya ini didasarkan pada kaidah fikih "*Al-'Ibratu fi al-ahkam lil ma'ani la lil alfaazh wal mabani*" (pertimbangan dalam hukum adalah pada maknanya, bukan pada lafazh dan bangunannya).¹²

2. Penelitian dalam skripsi yang ditulis oleh Arif Hidayatullah dengan judul "*Hukum Membuat Seni Rupa Patung (Studi Komparatif Pendapat Wahbah az-Zuhaili dan Quraish Shihab)*" (2022). Penelitian ini membahas perbedaan pandangan antara Wahbah az-Zuhaili yang mengharamkan pembuatan patung makhluk bernyawa karena alasan *sadd al-dzari'ah* (menutup pintu kemusyrikan), dan Quraish Shihab yang membolehkan patung selama tidak disembah serta memiliki nilai seni dan edukatif. Penelitian ini menggunakan metode komparatif untuk menunjukkan perbedaan pendekatan klasik dan kontemporer terhadap hukum seni rupa patung.¹³
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wildan Rinanda Komara, Acep Hermawan, dan Abdul Kosim berjudul "*Contextualizing the Hadith on the Prohibition of Drawing Living Things: An Analysis of Logo Visualization in Modern Periods*" yang membahas terkait larangan menggambar makhluk bernyawa dalam perspektif hadis secara kontekstual. Penelitian ini berangkat dari fenomena sebagian desainer logo di Indonesia yang menghindari penggunaan gambar makhluk hidup dalam karya desainnya. Dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan, penelitian ini

¹² Abdul Ajiz, "Hukum Menggambar Makhluk Hidup Menurut Syekh Abdul Aziz Bin Abdullah Bin Baz Dan Syekh Syauqi Ibrahim Alam" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024).

¹³ Arif Hidayatullah, "HUKUM MEMBUAT SENI RUPA PATUNG (Studi Komparatif Pendapat Wahbah Az-Zuhaili Dan Quraish Shihab)," 2022.

menyoroti tiga ‘illat utama pelarangan menggambar makhluk bernyawa, yaitu: (1) menandingi ciptaan Allah SWT, (2) menyerupai perbuatan Ahlul Kitab, dan (3) menjadi sarana menuju kesyirikan. Namun, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembuatan logo dengan unsur makhluk bernyawa diperbolehkan karena tidak memenuhi ‘illat larangan tersebut. Fungsi logo sebagai identitas dan media komunikasi tidak mengandung unsur kesyirikan maupun penyerupaan terhadap ciptaan Allah.¹⁴

4. Penelitian terdahulu karya Tarmizi Jamhuri berjudul “*Membuat Gambar dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Perbandingan antara Yusuf Qaradhawi dan Muhammad Ali al-Shabuni)*” yang dimuat dalam Jurnal *Dusturiyah* Vol.10 No.1 Tahun 2020. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa menurut Yusuf Qardhawi, gambar yang memiliki bentuk fisik dan bayangan, gambar pada media datar seperti kertas dan dinding diperbolehkan selama tidak mengandung unsur syirik atau penghinaan terhadap ajaran Islam. Adapun menurut Muhammad Ali al-Shabuni, yang diharamkan ialah gambar makhluk bernyawa yang utuh dan memiliki bayangan (patung), sementara gambar makhluk tidak bernyawa atau tidak utuh dibolehkan. Penelitian ini menegaskan adanya perbedaan penekanan antara aspek *illat* larangan (Qardhawi) dan bentuk fisik objek gambar (al-Shabuni).¹⁵
5. Artikel dari Karlin Permata Suri “*Menggambar Animasi dalam Tinjauan Kaidah al-Ashlu fi Asyai al-Ibahah*” meninjau aktivitas menggambar animasi modern menggunakan kaidah fiqh *al-Ashlu fi al-Asyya’ al-Ibahah*. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa menggambar dan membuat animasi pada masa kini termasuk dalam hal yang mubah, selama tidak mengandung unsur penyembahan, kemusyrikan, atau nilai yang

¹⁴ Wildan Rinanda Komara, Acep Hermawan, and Abdul Kosim, “Contextualizing the Hadith on the Prohibition of Drawing Living Things : An Analysis of Logo Visualization in Modern Periods” 2, no. 2 (2024): 75–91.

¹⁵ Jamhuri Tarmizi, “Membuat Gambar Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Perbandingan Antara Yusuf Qarāḍawi Dan Muhammad Ali Al-Ṣabuni),” *Dusturiyah: Jurnal Hukum Islam, Perundang-Undangan Dan Pranata Sosial* 10, no. 1 (2020): 27, <https://doi.org/10.22373/dusturiyah.v9i1.4758>.

bertentangan dengan syariat. Larangan menggambar pada masa awal Islam bersifat *temporal*, karena ditujukan untuk mencegah masyarakat dari perilaku syirik. Namun dalam konteks modern, menggambar justru memiliki nilai manfaat yang besar, baik dalam bidang pendidikan, hiburan, maupun ekonomi.¹⁶

Perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian-penelitian di atas terletak pada “makhluk hidup tidak sempurna”. Penulis secara spesifik meneliti hukum menggambar makhluk hidup tidak sempurna, yakni karakter-karakter fiktif seperti tokoh dalam serial *One Piece*, yang secara bentuk tidak menyerupai makhluk hidup ciptaan Allah secara sempurna. Penelitian ini membandingkan pandangan Syekh Abdullah Bin Abdul Aziz Bin Baz dan Yusuf Qardhawi dengan fokus pada aspek ketidaksempurnaan bentuk, serta mengaitkannya dengan kaidah ushul fikih, maqashid al-syari’ah, dan niat pencipta karya seni. Selain itu, penulis juga menganalisis apakah gambar-gambar fiksi yang berkembang dalam budaya populer merupakan kategori *tashwīr* yang dilarang secara syar’i atau tidak, dengan pendekatan komparatif normatif



¹⁶ Karlin Permata Suri, “Menggambar Animasi Dalam Tinjauan Kaidah Al Ashlu Fi Asyai Al Ibahah,” *Khuluqiyya, Jurnal Kajian Hukum Dan Studi Islam* 05, no. 2 (2023): 101–11, <http://jurnal.staialhikmahdua.ac.id/index.php/khuluqiyya>.

Tabel 1. 1 Ringkasan Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Teori	Metode	Hasil	Kesimpulan
1	Abdul Ajiz (2024)	Hukum Menggambar Makhluq Hidup Menurut Syekh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz dan Syekh Syaqui Ibrahim Alam	Fikih Muqaran	Kualitatif Deskriptif	Analisis komparatif terhadap metode istinbath hukum dan pendapat Syekh bin Baz (harum mutlak menggunakan <i>sadd ad-dzari'ah</i>) dan Syekh Syaqui Ibrahim Alam (boleh dengan syarat tertentu menggunakan kaedah <i>Al-Ibrautu fil ahkam</i>).	Syekh bin Baz mengharamkan gambar secara mutlak berdasarkan hadis dan kaedah <i>sadd ad-dzari'ah</i> , sedangkan Syekh Syaqui Ibrahim Alam membolehkannya selama tidak menampakkan aurat atau melanggar privasi karena makna hukumnya dianggap berubah sesuai konteks.
2	Arif Hidayatullah (2022)	Hukum Membuat Seni Rupa Patung (Studi Komparatif Pendapat Wahbah az-Zuhaili dan Quraisih Shihab)	Tarjih	Kualitatif dengan pendekatan Komparatif	Perbedaan terletak pada cara memandang 'ilat dan konteks larangan. Az-Zuhaili bersifat tekstual karena termasuk <i>sadd al-dzari'ah</i> sementara Quraisih Shihab lebih kontekstual	Az-Zuhaili mengharamkan patung makhluq beryawa karena dianggap <i>sadd al-dzari'ah</i> dan telah dinasakh, sedangkan Quraisih Shihab membolehkannya karena patung modern tidak lagi untuk disembah, tetapi sebagai karya seni.
3	Wildan Rinanda Komara, Acep Herawan, dan Abdul Kosim (2023)	Contextualizing the Hadith on the Prohibition of Drawing Living Things: An Analysis of Logo Visualization in Modern Periods	Tarjih (tidak disebut secara khusus)	Studi Kepustakaan	Desain logo modern tidak lagi berpotensi menimbulkan syirik sebagaimana pada masa awal Islam, karena visualisasi makhluq beryawa dibuat secara stilisasi dan simbolik sehingga tidak menyerupai bentuk hidup secara utuh.	Penggunaan gambar makhluq beryawa pada desain logo modern diperbolehkan selama tidak menyerupai bentuk hidup secara sempurna dan tidak mengandung unsur penulian yang mengarah pada penyembahan.
4	Tarnizi Jauhari (2020)	Membuat Gambar dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Perbandingan antara Yusuf Qaradhawi dan Muhammad Ali al-Shabuni)	Metode ijthad dan istinbath hukum	Deskriptif (tidak disebutkan)	Qaradhawi membolehkan gambar dan foto jika tujuannya halal, sedangkan al-Shabuni mengharamkan seluruh gambar makhluq beryawa dan hanya membolehkan benda tak beryawa.	Keduanya sepakat sebagian bentuk gambar dilarang. Qaradhawi lebih longgar, menilai hukum berdasarkan tujuan dan 'ilat. Al-Shabuni lebih ketat dan preventif, mengharamkan seluruh gambar makhluq beryawa tak menghindari syirik/pemujaan.
5	Karlin Permata Suri (2023)	Menggambar Animasi dalam Tinjauan Kaedah al-Ashlu fi Asy al-Ibahah	Kaidah Fikih "al-Ashlu fi asy-Syai' al-Ibahah"	Kualitatif Deskriptif dengan Teknik Library research	Larangan menggambar pada masa awal Islam bersifat kontekstual karena terkait kehawatiran akan syirik, sementara dalam kondisi modern gambar dan animasi memiliki fungsi edukatif dan kreatif yang tidak terkait dengan penyembahan.	Menggambar dan membuat animasi kini dihukumi mubah selama tidak mengandung syirik. Larangan awal Islam bersifat kontekstual, sedangkan saat ini menggambar memiliki banyak manfaat seperti pendidikan, hiburan, dan ekonomi.