



**Riwayah: Jurnal Studi Hadis**

issn 2460-755X eissn 2476-9649

Tersedia online di: [journal.stainkudus.ac.id/index.php/Riwayah](http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Riwayah)

DOI: xxx xxx xxx xxx

## **Kontekstualisasi Hadits Larangan Menggambar dengan Desain Grafis**

**Muhammad Izzul Haq Zain**

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*

[Izzulhaqzain11@gmail.com](mailto:Izzulhaqzain11@gmail.com)

### **Abstract**

Now days, graphic design identically is draw using software-software in electrical media. In Islamic, where are content hadis prohibition make a creature animate, scholars hade deference opinion's. where are deference opinion's raising doubt as Muslim's designer common drawing a animate creature. This is article describes hadis drawing inhibition used actualization via anthropology approaches. Urgently actualization have social, culture, politic and value differences between now and prophet yet. In other word's, civil society now none again worried fall to rules statue and picture worship's. there for, follow's al-Hukmu Yaduru Ma'a 'illatihi wujudan wa 'adaman rules, drawing laws now are allowed. In others word, that graphic design likes drawing, so make drawing are be allowed now.

Keyword: *graphic design, contextualization, hadis, drawing prohhibilities.*

### **Abstrak**

Dewasa ini, desain grafis identik dengan menggambar menggunakan software-software dalam media elektronik. Dalam Islam, terdapat beberapa hadist yang berisi pelarangan membuat gambar makhluk bernyawa, para ulama' memiliki pendapat yang berbeda-

beda. Adanya perbedaan menimbulkan keraguan bagi para desainer Muslim yang biasa menggambar makhluk bernyawa. Artikel ini akan mencoba membahas hadist larangan menggambar dengan melakukan kontekstualisasi melalui pendekatan antropologis. Kontekstualisasi ini sangat penting, mengingat terdapat perbedaan kondisi sosial, budaya, politik, dan sistem nilai pada zaman Rasulullah dengan zaman sekarang. Dengan kata lain, masyarakat sekarang sudah tidak dikhawatirkan lagi untuk terjerumus terhadap penyembahan terhadap patung dan gambar. Oleh karena itu, apabila mengacu pada kaidah al-Hukmu Yaduru Ma'a 'illatihi wujudan wa 'adaman, maka hukum menggambar di masa sekarang adalah boleh. Hal ini dikarenakan 'illat hukum dari larangan menggambar telah hilang. Dengan kata lain, mengingat desain grafis memiliki keserupaan dengan menggambar, maka hukum desain grafis di masa sekarang juga diperbolehkan.

Kata Kunci : Desain Grafis, Kontekstualisasi, Hadits, Larangan Menggambar

## Pendahuluan

Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu dampak dari kemajuan tersebut adalah munculnya banyak disiplin ilmu baru, seperti ilmu desain grafis. Desain grafis merupakan disiplin ilmu yang populer dan sangat diminati oleh masyarakat era kini. Selain itu, desain grafis memiliki banyak manfaat, misalnya sebagai media hiburan, komunikasi, pengiklanan, bahkan media dakwah. Fenomena demikian memiliki kegelisahan bagi segelintir umat Islam mengenai desain grafis. Hal tersebut dikarenakan adanya hadits dan beberapa ulama' yang melarang untuk menggambar makhluk bernyawa. Padahal, seni desain grafis tidak lepas dari kegiatan menggambar, tak terkecuali makhluk bernyawa. Selain itu, banyak desainer yang menggantungkan hidupnya pada pekerjaan tersebut. Hal ini tentunya menjadi dilema dan kegelisahan bagi mereka, karena kebebasan mereka untuk berkarya dan berekspresi seakan dibatasi.

Permasalahan mengenai hadits larangan menggambar sudah banyak dibahas dan diteliti oleh para ulama' dan akademis, seperti skripsi yang ditulis oleh Iffa Yuliani Najichah yang berjudul *Pemahaman Hadis Tentang Gambar (Analisis Makna صورة dalam Hadis)*. Skripsi ini membahas mengenai maksud dari hadits-hadits tentang gambar melalui pendekatan teks, antropologis, dan *asbabul wurud*. Hadits tentang gambar juga dalam dibahas Thesis yang ditulis oleh Fatwa Nur Azizah. Thesis yang berjudul *Transformasi Metode Double Movement Fazlur Rahman dalam Pemaknaan*

*Hadis: Studi Hadis Tentang Melukis* membahas hadits tentang melukis melalui metode *double movement* milik Fazlur Rahman. Selain itu, hadits tentang larangan menggambar juga dibahas oleh Umi Khasanah dalam skripsi yang berjudul *Hadis-Hadis tentang Larangan Menggambar Makhluk Bernyawa (Telaah Ma'anil Hadis)*.

Meskipun penelitian mengenai hadits larangan menggambar telah banyak dibahas, diantara penelitian tersebut belum ada yang membahas secara spesifik mengenai kontekstualisasi hadits larangan menggambar dengan desain grafis. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas tentang bagaimana mengkontekstualisasikan hadits tentang larangan menggambar dengan desain grafis, agar hadits tersebut dapat dipahami sesuai dengan zaman sekarang. Hal ini tentunya diperlukan mengingat desain grafis merupakan disiplin ilmu yang populer di masa sekarang. Selain itu, artikel ini diharapkan dapat memberikan jawaban akan kegelisahan para desainer Muslim yang masih ragu akan hukum desain grafis.

## **Desain Grafis**

### *Pengertian Desain Grafis*

Dari tahun ke tahun, manusia mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Kemajuan di bidang ini melahirkan apa yang disebut globalisasi. Globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi komputer, informasi dan transportasi. Salah satu dampak dari globalisasi tersebut adalah munculnya disiplin ilmu baru yaitu desain grafis (Hidayat, 2015).

Secara etimologis, desain berasal dari bahasa Italia, yakni "*designo*" yang secara gramatikal berarti gambar. Istilah desain ini dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata benda, istilah "desain" dapat digunakan sebagai hasil akhir suatu proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk karya nyata. Adapun istilah "desain" dalam kata kerja dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah obyek baru (Anggraini & Nathalia, 2014). Sementara itu, seni grafis adalah gambar dalam dua dimensi yang pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi (Hidayat, 2015). Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan

yang memberikan kebebasan kepada sang perancang untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Diariono, 2008). Adapun menurut Daniel Surya, desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dan seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan yang efektif kepada penikmat ataupun konsumen. Kemudian ia menambahkan, bahwa seni desain grafis ini mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, dan didalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak (Anggraini & Nathalia, 2014).

Beberapa pengertian dapat diketahui bahwa desain grafis merupakan salah satu seni olah gambar, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Dengan kata lain, disiplin ilmu ini tak lepas dari kegiatan menggambar. Dalam penerapannya, secara garis besar desain grafis dapat dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain: *Pertama; Printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah poster, *book flyer*, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis. *Kedua; Web Desain*, yaitu desain untuk halaman web. *Ketiga; Film*, termasuk CD, DVD, dan CD multimedia untuk promosi. *Keempat; Identifikasi (Logo)*, EGD (Environmental Graphic Design), merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman. *Kelima; Desain produk*, meliputi pemaketan dan sejenisnya (Ghozali, 2013).

### *Program Pengolah Grafis*

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori. Oleh karenanya, sarana untuk mengolah desainnya pun berbeda-beda, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya. Dalam hal ini sarana pengolah desain grafis dapat dibagi menjadi lima kategori, antara lain.

*Pertama; Aplikasi pengolah vektor/garis*. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini adalah aplikasi yang dalam pembuatan objeknya merupakan kombinasi beberapa garis, baik garis lurus maupun lengkung. Aplikasi tersebut antara lain adalah Adobe Illustrator, Adobe Canvas, CorelDraw, Macromedia Freehand, Metacore Creations Expression, dan Micrografix Designer (Ghozali, 2013).

*Kedua;* Aplikasi pengolah *pixel*/gambar. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar atau memanipulasi foto (*photo retouching*). Semua objek yang diolah dalam kategori ini dianggap sebagai kombinasi dari beberapa titik (*pixel*) yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya foto. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini antara lain adalah Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Metacreations Painter, Metacreations Live Picture, Micrografx Picture Publisher, Microsoft Photo Editor, QFX, dan Wright Image (Ghozali, 2013).

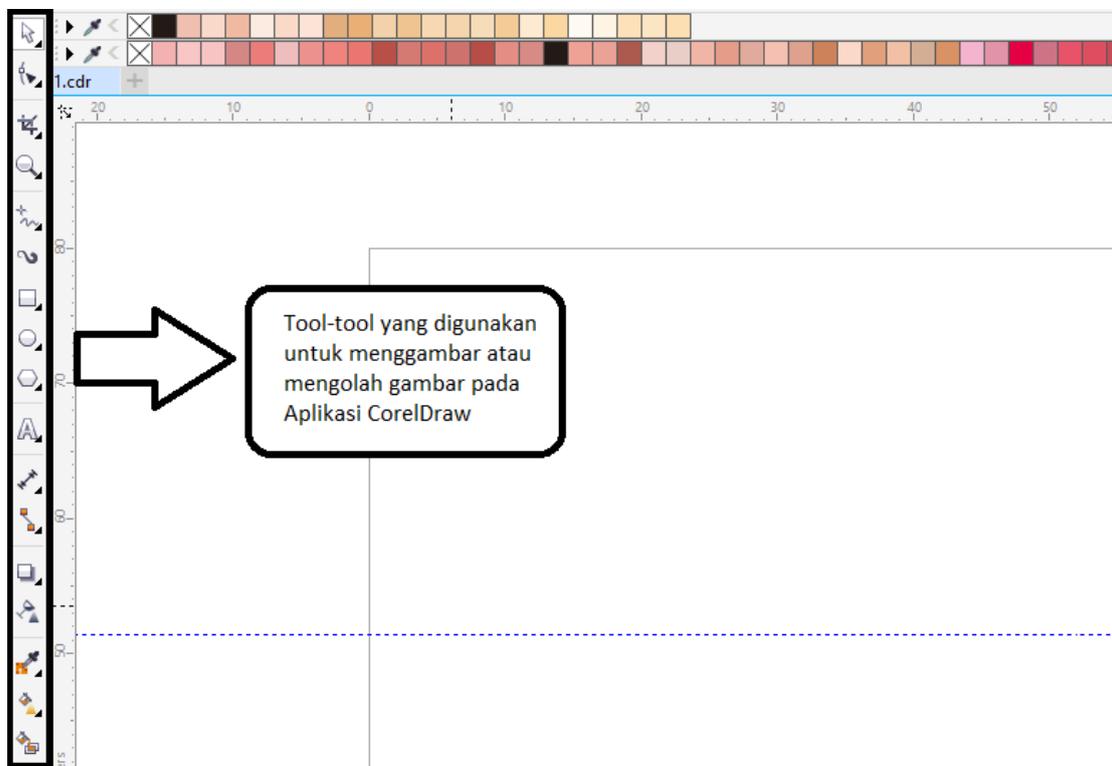
*Ketiga;* Aplikasi pengolah tata letak (*layout*). Aplikasi ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan sebagainya. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini antara lain adalah Adobe FrameMaker, Adobe In Design, Adobe PageMaker, Corel Ventura, Microsoft Publisher, dan Quark Xpress (Ghozali, 2013).

*Keempat;* Aplikasi pengolah film atau video. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks, pemberian efek khusus seperti ledakan, desingan peluru, ombak, dan sebagainya, dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini adalah Adobe After Effect, Power Director, Show Biz DVD, Ulead Video Studio, Element Premier, Easy Media Creator, Pinnacle Studio Plus, WinDVD Creater, dan Nero Ultra Edition (Ghozali, 2013).

*Kelima;* Aplikasi pengolah multimedia. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, dan sebagainya, yang dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedekimian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik. Aplikasi yang termasuk dalam kategori ini adalah Macromedia, Macromedia Authorware, Macromedia Director, Macromedia Flash, Multimedia Builder, Ezedia, Hyper Studio, dan Ovation Studio Pro (Ghozali, 2013).

## Menggambar dalam Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu seni olah gambar, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Dengan kata lain, disiplin ilmu ini tak lepas dari kegiatan menggambar. Dalam praktiknya, menggambar dalam desain grafis dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pada aplikasi CorelDraw misalnya, dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam *tool* yang dapat digunakan untuk menggambar sesuai kebutuhan sang desainer. *Tool-tool* tersebut antara lain adalah *Pen Tool*, untuk membuat objek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung; *Elips*



*Tool*, untuk membuat objek lingkaran atau *elips*; *Polygon tool*, untuk membuat segi banyak; *Basics Shape Tool*, untuk membuat objek-objek dasar, dan masih banyak lagi. Kemudian dari kombinasi beberapa *tool* tersebut, desainer dapat membuat berbagai macam gambar, tergantung dari kreatifitas masing-masing desainer (Ghozali, 2013).

Sumber: Dokumen pribadi

Salah satu seni desain yang cukup diminati masyarakat dewasa ini adalah WPAP (*Wedha's Pop Art Portrait*). Karya seni bergaya *pop art* yang diciptakan oleh bapak

Wedha Abdul Rasyid ini dapat dibuat dengan mengombinasikan *Pen tool* dan *Rectangle tool* untuk men-*trace* foto wajah seseorang (Pramono, 2013). Dari kombinasi



tersebut, tujuan akhirnya adalah menghasilkan karya seni yang terdiri dari bidang-bidang geometri yang membentuk wajah manusia. Dari susunan bidang-bidang geometri tersebut menimbulkan efek garis lurus *horizontal* maupun *vertikal* yang menjadi karakteristik dari karya WPAP. Sedangkan dari unsur pewarnaannya, karya ini mempunyai karakteristik yang menggunakan unsur warna yang berbeda-beda, atau tidak menggunakan warna *skintone*. (Pramono, 2013)

<http://kelasdesain.com/tutorial-membuat-wpap-dengan-coreldraw/>

Ilmu desain grafis juga meliputi gambar tiga dimensi seperti desain objek bangunan, gambar bergerak atau animasi, *special effect* pada video atau film, dan lain sebagainya. Dalam pembuatannya, ketiga hal tersebut tentunya tidak jauh dengan kegiatan menggambar. Hanya saja *tool* dan program yang digunakan berbeda satu sama lain. Pada intinya, desain grafis memang sangat dekat dengan kegiatan menggambar.

### *Manfaat Desain Grafis*

Dewasa ini, desain grafis sangatlah diminati di Indonesia. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya perguruan tinggi negeri atau swasta yang memiliki program-program studi yang mempelajari desain grafis lebih mendalam. Banyaknya peminat dari disiplin ilmu ini tak lepas dari baiknya prospek kerja desain grafis. Diantara pekerjaan yang dapat dilakukan oleh desainer grafis adalah *Type Design*, *Book Design*, *Advertising*, *Photography*, *Branding Company*, cerita bergambar, *Printing Industri*, *Illustrasi*, *Animator Film*, dan lain-lain (Anggraini & Nathalia, 2014). Selain itu, desain grafis memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah mampu memberikan sarana-sarana mengapresiasi suatu kegiatan atau suatu acara, dapat memberikan contoh atau iklan dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik, serta menjadi sarana komunikasi dan informasi yang memberikan data yang lebih jelas, bahkan desain grafis juga dapat digunakan sebagai media dakwah (Pranata, 2016).

### **Kontekstualisasi Hadits**

Sebelum memahami makna kontekstualisasi hadist, ada baiknya kita memahami makna dari kontekstual. Kata kontekstual berasal dari kata konteks yang berarti sesuatu yang ada di depan atau dibelakang (kata, kalimat, atau ungkapan) yang membantu menentukan makna. Dari kata kontekstual tersebut, muncul istilah kaum kontekstual yang berarti sekelompok orang yang memahami teks dengan memperhatikan suatu yang ada disekitarnya karena ada indikasi makna-makna lain selain makna tekstual (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Sementara itu, kontekstualisasi adalah suatu kegiatan menghadirkan kembali sesuatu, baik pemikiran atau yang lainnya dalam konteks zaman sekarang. Dalam ilmu hadits, istilah kontekstualisasi dewasa ini lebih

dikenal dengan hermeneutika hadits. Kontekstualisasi dalam memahami suatu hadits sangat penting. Hal tersebut dikarenakan terdapat perbedaan kondisi sosial, budaya, politik, dan sistem nilai pada zaman Rasulullah dengan zaman sekarang. Selain itu, adanya perbedaan waktu dan tempat antara Arab dengan wilayah selain Arab melahirkan perbedaan konteks, sehingga perlu adanya pemahaman secara kontekstualisasi. (Suryadilaga, 2017)

Kontekstualisasi hadist juga berfungsi untuk mencairkan kebekuan dalam memahami hadits. Dengan kata lain, perlu dilakukan “pribumisasi” hadist agar hadist sesuai dengan realitas zaman. Beberapa cara untuk mempribumisasikan hadits adalah melalui tiga lapis tahap penafsiran, yaitu: penafsiran “dari dalam” teks hadis (*meaning within the text*); penafsiran “terhadap hal-hal di sekitar” teks hadist (*meaning behind of the text*); dan penafsiran “yang melawan” teks hadits (*meaning in front of the text*). Ketiga lapis penafsiran ini memiliki fokus, sasaran, serta metode yang antara satu dengan lainnya saling melengkapi (Suryadilaga, 2017). Dengan demikian, kontekstualisasi dalam memahami suatu hadits sangat diperlukan agar kita dapat memahami makna sebenarnya dari hadits tersebut.

## Hadits Tentang Larangan Menggambar

Banyak hadist yang membahas tentang larangan menggambar dan membuat patung, khususnya menggambar makhluk bernyawa. Salah satunya dari hadits tersebut adalah hadist nomor 5950 dalam kitab *Shahih Bukhari* yang membahas mengenai akan disiksanya para pembuat gambar dihari kiamat, yang bunyinya sebagai berikut. (Al-Asqalani, 2008)

حَدَّثَنَا الْحُمَيْدِيُّ حَدَّثَنَا سُفْيَانُ حَدَّثَنَا الْأَعْمَشُ عَنْ مُسْلِمٍ قَالَ كُنَّا مَعَ مَسْرُوقٍ فِي دَارِ يَسَارِ بْنِ نُمَيْرٍ، 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

*Al-Humaidi telah memberitahukan kepada kami, Sufyan telah memberitahukan kepada kami, A'masy telah memberitahukan kepada kami dari Muslim, ia berkata: kami bersama Masruq di rumah Yasar bin Numair, maka melihat*

*patung-patung di serambinya. Dia berkata, aku mendengar Abdullah berkata: Aku mendengar Nabi saw. bersabda, “Sesungguhnya manusia paling keras siksaannya pada hari kiamat adalah orang-orang yang membuat gambar”.*

Hal serupa juga disebutkan dalam hadits nomor 5951 berikut. (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008)

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ الْمُنْذِرِ حَدَّثَنَا أَنَسُ بْنُ عِيَاضٍ عَنْ عُيَيْدِ اللَّهِ عَنْ نَافِعٍ «أَنَّ عَبْدَ اللَّهِ بْنَ عَمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَخْبَرَهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: إِنَّ الَّذِينَ يَصْنَعُونَ هَذِهِ الصُّوَرَ يُعَذَّبُونَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ، يُقَالُ لَهُمْ: أَحْيُوا مَا خَلَقْتُمْ.

*Dari Ubaidillah, dari Nafi’, sesungguhnya Abdullah bin Umar RA mengabarkan kepadanya, Rasulullah SAW bersabda, “Sesungguhnya orang-orang yang membuat gambar-gambar ini disiksa pada hari kiamat. Dikatakan kepada mereka, ‘Hidupkan apa yang kamu ciptakan’.*

Hadits Bukhari no 5949 menjelaskan mengenai malaikat tidak akan masuk ke rumah yang ada gambarnya, yang mana haditsnya sebagai berikut. (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008)

حَدَّثَنَا آدَمُ قَالَ: حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذَيْبٍ عَنِ الزُّهْرِيِّ عَنِ عُيَيْدِ اللَّهِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُتْبَةَ «عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ عَنْ أَبِي طَلْحَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: لَا تَدْخُلُ الْمَلَائِكَةُ بَيْتًا فِيهِ كَلْبٌ وَلَا تَصَاوِيرٌ. «وقال الليث: حدثني يونس عن ابن شهابٍ أخبرني عُبيدُ اللَّهِ، سمعَ ابنَ عباسٍ سمعتُ أبا طلحةً سمعت النبي صلى الله عليه وسلم.»

*Dari Az-Zuhri, dari Ubaidillah bin Abdillah bin Utbah, dari Ibnu Abbas, dari Abu Thalhah RA, dia berkata, Nabi SAW bersabda, “Malaikat tidak masuk ke rumah yang ada anjing dan tashaawir.” Al-Laits berkata, Yunus menceritakan kepadaku, dari Ibnu Syihab, Ubaidillah mengabarkan kepadaku, dia mendengar Ibnu Abbas mendengar Abu Thalhah, aku mendengar Nabi SAW.*

Kemudian dalam hadits Bukhari no 5963 menjelaskan bahwa orang yang membuat gambar akan dibebani untuk meniupkan ruh pada gambarnya, yang mana haditsnya sebagai berikut (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008)

حَدَّثَنَا سَعِيدٌ قَالَ: سَمِعْتُ النَّضْرَ بْنَ أَنَسٍ بْنِ مَالِكٍ يُحَدِّثُ قَتَادَةَ قَالَ: «كُنْتُ عِنْدَ ابْنِ عَبَّاسٍ وَهُمْ يَسْأَلُونَهُ وَلَا يَذْكُرُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، حَتَّى سَأَلَ فَقَالَ: سَمِعْتُ مُحَمَّدًا صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: مَنْ صَوَّرَ صُورَةً فِي الدُّنْيَا كُفِّرَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَنْ يَنْفُخَ فِيهَا الرُّوحَ، وَليْسَ بِنَافِخٍ.»

*Dari Sa'id, dia berkata: Aku mendengar An-Nadhir bin Anas bin Malik menceritakan kepada Qatadah, dia berkata, "Aku berada di sisi Ibnu Abbas sementara mereka menyainya dan beliau tidak menyebut Nabi SAW hingga ditanya, maka beliau berkata, aku mendengar Muhammad SAW bersabda, "Barangsiapa membuat shurah di dunia niscaya dibebani pada hari kiamat untuk meniupkan ruh padanya, sementara dia tidak mampu meniupkannya.*

Selain hadits-hadits tersebut, masih banyak lagi hadits mengenai larangan membuat gambar. Akan tetapi, artikel ini hanya akan berfokus pada keempat hadits diatas, karena dianggap sudah dirasa cukup untuk memahami tentang pelarangan menggambar. Selain itu, kitab Shahih Bukhari merupakan kitab yang paling tinggi dari kitab induk yang lainnya, dan yang terpercaya akan ke-*shahih*-an hadits-hadits didalamnya.(Najichah, 2016)

### *Pemahaman Hadits Tentang Larangan Menggambar*

#### a. Pemahaman Teks Hadits

Mengenai hadits Bukhari no. 5950, dijelaskan bahwa dalam riwayat al-Humaidi di musnadnya, dari Sufyan disebutkan *يَوْمَ الْقِيَامَةِ* (pada hari kiamat) sebagai ganti *عند الله* (Di sisi Allah). Mengenai makna siksaan yang paling keras bagi para pembuat gambar terdapat perbedaan pandangan, mengingat Allah SWT berfirman, *أَدْخِلُوا آلَ فِرْعَوْنَ أَشَدَّ الْعَذَابِ* (Masukkan keluarga Fir'aun kepada siksaan yang amat keras). Menurut Ath-Thabari, dalam hal ini maksudnya adalah bagi orang yang dengan sengaja menggambar sesembahan selain Allah. Dengan demikian, tak tertutup kemungkinan orang tersebut masuk kelompok keluarga Fir'aun, sebab dia telah bermaksiat ketika membuat gambar (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008). Kemudian Abu Al-Walid bin Rusyd berpendapat (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008):

*"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. Ini pula menjadi dalil besarnya kekufuran pada perbuatan tersebut. Adapun bila disebutkan berkenaan pelaku maksiat, maka ia menjadi lebih keras siksaannya dibandingkan selainnya, dan ini menjadi dalil besarnya kemaksiatan tersebut."*

Adapun Al-Qurthubi berpendapat dalam kitab *Al-Mufhim*, bahwa yang diancam dengan kata 'sekeras-keras' disini bukanlah semua manusia, akan tetapi hanya untuk orang yang mengikuti kekufuran Fir'aun. Ia menambahkan, bagi orang yang menggambar makhluk bernyawa untuk disembah, maka siksaannya lebih keras bagi orang yang menggambar makhluk bernyawa, tetapi tidak untuk disembah. Sementara itu, Ibnu Hajar Al-Asqalani berpendapat bahwa ancaman tersebut dikhususkan bagi orang yang menggambar dengan tujuan menyamai ciptaan Allah. Adapun jika tidak bermaksud demikian hukumnya tetap haram dan berdosa, akan tetapi dosanya dibawah dosa orang yang hendak membuat tandingan ciptaan Allah. (Al-Asqalani, 2008)

Mengenai hukum menggambar, An-Nawawi berpendapat bahwa para ulama' mengharamkan untuk menggambar hewan baik di pakaian, permadani, dirham, dinar, uang, bejana, tembok dan sebagainya termasuk dosa besar dan diancam oleh Allah dengan ancaman yang besar. Adapun menggambar benda mati hukumnya tidak haram. Sementara itu, Al-Khaththabi berpendapat bahwa siksaan bagi orang yang menggambar makhluk bernyawa sangat keras, karena pada zaman dahulu gambar disembah sebagai tandingan Allah, dan dapat menimbulkan fitnah. Kemudian ia juga membedakan antara siksaan dengan hukuman. Siksaan digunakan untuk semua yang menyakitkan baik perkataan maupun perbuatan, misalnya teguran dalam pertengkaran. Sedangkan hukuman dikhususkan bagi perbuatan, maka keberadaan para pembuat gambar sebagai manusia paling keras siksaannya, tidaklah berkonsekuensi mereka paling keras hukumannya. (Al-Asqalani, 2008)

Sementara itu mengenai hadits Bukhari no 5949, dalam kitab *Fathul Baari* dijelaskan bahwa لَا تَدْخُلُ الْمَلَائِكَةُ (malaikat tidak masuk) secara dzahir bersifat umum. Tetapi Ibnu Wadhdhah berpendapat bahwa hal tersebut dikecualikan pada malaikat pengawas. Sementara itu, Al-Qurtubhi berpendapat bahwa pendapat yang mengkhususkan tersebut bukanlah suatu nash. Kemudian mengenai وَلَا تَصَاوِرُوا (dan tidak pula gambar-gambar), Al-Khaththabi berpendapat bahwa gambar yang membuat

malaikat tidak masuk ke suatu rumah adalah gambar makhluk bernyawa, yang mana gambar tersebut belum dipotong kepalanya, atau tidak dihinakan. Kemudian dalam kitab ini disebutkan bahwa terjadi kemusykilan mengenai malaikat tidak masuk ke tempat yang terdapat gambar, padahal Allah ketika menyebutkan Sulaiman AS berfirman dalam surat Saba' ayat 13, "*para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dia kehendaki dari gedung-gedung dan patung-patung*". Dalam hal ini Ibnu Hajar menjelaskan bahwa hal yang demikian diperbolehkan dalam syariat Nabi Sulaiman. Bahkan mereka membuat bentuk-bentuk para nabi dan orang-orang shalih ketika beribadah agar mereka dapat beribadah sebagaimana ibadah mereka. Abu 'Aliyah berpendapat bahwa perbuatan tersebut tidaklah haram dalam syari'at Nabi Sulaiman, akan tetapi diharamkan dalam syari'at Islam. (Al-Asqalani, 2008)

Kemudian mengenai hadits Bukhari no 5963 dan nomor 5951, dalam kitab *Fathul Baari* disebutkan bahwa siksaan yang akan dibebankan kepada pembuat gambar adalah meniupkan ruh kepada gambar yang dibuatnya, sementara ia tidak mampu melakukannya. Hal ini artinya siksaan tersebut akan terjadi dalam waktu yang lama. Selain itu, hadits Bukhari no 5963 ini menurut beberapa pendapat dijadikan dalil akan kebolehan menggambar makhluk yang tidak memiliki ruh seperti pohon, matahari, dan bulan. Mengenai pepohonan, Muhahid yang mana adalah murid Ibnu Abbas berpendapat bahwa yang diperbolehkan untuk digambar adalah pohon yang tidak berbuah. Sementara pohon yang berbuah digolongkan sebagai makhluk yang memiliki ruh. (Ibnu Hajar Al-Asqalani, 2008)

Beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kebanyakan ulama' menggunakan hadits-hadits tersebut sebagai dasar diharamkannya menggambar makhluk bernyawa. Kemudian jika melihat sejarah masa lalu, khususnya zaman Nabi Sulaiman as, kesenian membuat patung ternyata mendapat apresiasi dari Allah swt. Al-Qur'an menyebut patung sebagai pemberian dan nikmat bagi Nabi Sulaiman as. dimana Allah menjadikan angin dan jin tuntuk kepadanya (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Hal ini dapat dilihat dalam firman Allah berikut. (QS Saba' 13)

يَعْمَلُونَ لَهُ مَا يَشَاءُ مِنْ مَحَارِبٍ وَمَمَائِيلٍ وَجِفَانٍ كَالْجَوَابِ وَقُدُورٍ رَاسِيَاتٍ اعْمَلُوا آلَ دَاوُدَ شُكْرًا وَقَلِيلٌ مِّنْ عِبَادِيَ الشَّكُورُ

*Mereka (para jin itu) bekerja untuk Sulaiman sesuai dengan apa yang dikehendakinya di antaranya (membuat) gedung-gedung yang tinggi, patung-patung, piring-piring yang (besarnya) seperti kolam dan periuk-periuk yang tetap (berada di atas tungku). Bekerjalah wahai keluarga Daud untuk bersyukur (kepada Allah). Dan sedikit sekali dari hamba-hamba-Ku yang bersyukur*

Argumentasi yang dilontarkan dapat dipahami bahwa larangan tersebut bersifat kondisional dan temporal, mengacu pada kaidah Ushul Fiqh yang menyatakan “*al-Hukmu Yaduru Ma’a ‘illatihi wujudan wa ‘adaman*” Artinya, hukum itu berkisar (bergantung) pada ada atau tidaknya suatu ‘*illat*. Jika ‘*illat* itu berubah, maka hukum pun menjadi berubah. Disinilah letak fleksibilitas dan elastisitas hukum Islam.(Najichah, 2016)

b. Pemahaman Kontekstual

Hadits merupakan serangkaian sabda, perbuatan, serta ketetapan Nabi Muhammad saw. yang merupakan tafsir secara khusus atas al-Qur’an yang diturunkan Allah swt. Dengan demikian. Rasulullah sebagai mufassir pertama di dunia Islam, dalam menafsirkan firman-firman Allah menyesuaikan dengan konteks masyarakat Arab pada masa itu. Dari hal ini dapat diketahui bahwa hadits-hadits yang ada kebanyakan adalah dalam konteks lokalitas dan memerlukan kontekstualisasi. (Suryadilaga, 2017)

Mengenai hadits tentang larangan menggambar, salah satu cara memahami hadits tersebut adalah dengan melakukan pendekatan antropologis. Sebagaimana kita ketahui, ilmu antropologi adalah ilmu yang menjelaskan perbedaan dan persamaan antara kebudayaan manusia yang tersebar di segala penjuru dunia, mencari jawaban atas perubahan kebudayaan manusia, menjelaskan fenomena sosial budaya yang terjadi dalam kehidupan manusia, dan menjelaskan perilaku manusia (Suryadilaga, 2014). Dengan kata lain, untuk memahami hadits tentang larangan menggambar perlu dilakukan kontekstualisasi dengan memperhatikan sejarah, budaya, dan kondisi sosial masyarakat Islam pada saat hadits tersebut disabdakan. Hal ini tentunya bertujuan untuk memecah kebekuan dalam memahami hadits, sehingga hadits tersebut dapat dipahami secara utuh.

Sejarah pra-Islam telah menorehkan dan dapat diketahui bahwa kebanyakan masyarakat Arab pada masa tersebut menyembah berhala-berhala yang terbuat dari

batu dan ditegakkan di Ka'bah. Di dalam Ka'bah tersebut terdapat tiga ratus enam puluh berhala yang mengelilingi berhala utama dan terbesar, yaitu *Hubal*. *Hubal* adalah patung yang diletakkan di tengah Ka'bah. Patung ini terbuat dari batu akik merah dalam rupa manusia (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Di samping patung representasi *Hubal* disediakan busur dilengkapi anak panah yang digunakan untuk mengundi nasib oleh para peramal (K. Hitti, 2008). Selain *Hubal*, terdapat dua berhala lain yang populer dikalangan masyarakat Arab, yaitu *Laata*, *Al-Uzza*, dan *Manah*. *Laata* adalah kuburan orang shalih yang terdapat di Thaif, dan dibangun dengan batu persegi empat. Bangsa Arab seluruhnya sangat mengagungkan berhala ini, dan sekarang tempatnya adalah di menara masjid Thaif. Ada yang mengatakan bahwa *Laata* adalah nama seorang yang membuat masakan *sawiiq* untuk jamaah haji. Dan setelah ia meninggal, kuburannya disembah orang masyarakat Arab (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Di sekitar daerah ini, tidak diperbolehkan menebang pohon, memburu binatang, dan menumpahkan darah. Hewan dan tanaman tidak boleh diganggu karena di tempat ini dipercaya sebagai tempat tinggal tuhan (K. Hitti, 2008). Sementara itu *Al-Uzza* adalah satu pohon yang disembah. Ia lebih baru dari *Laata* dan ditempatkan di Wadi Nakhlah di atas Dzatu 'Irqin. Berhala ini sangat diagungkan oleh kaum Quraisy dan Kinanah (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Sedangkan *Manah* adalah dewa yang menguasai nasib. Tempat suci *Manah* adalah sebuah batu hitam di Qudayd di sebuah jalan antara Mekah dan Madinah. (K. Hitti, 2008)

Pada praktiknya, masyarakat Arab menyembah berhala-berhala tersebut sebagai perantara kepada Tuhan. Jadi pada hakikatnya, bukanlah berhala-berhala tersebut yang mereka sembah, melainkan sesuatu yang hebat di balik berhala-berhala tersebut. Ritual yang biasa dilakukan oleh masyarakat tersebut adalah dengan menyajikan binatang ternak. Bahkan mereka juga pernah mempersembahkan manusia sebagai korban kepada dewa-dewa dan tuhan-tuhan mereka. Kepada berhala-berhala tersebut mereka mengadakan nasibnya, masalah hidup, meminta pendapat, dan juga memohon restunya ketika akan mengerjakan sesuatu yang penting. Kemudian ketika Islam datang, Rasulullah SAW sangat melarang kegiatan-kegiatan tersebut, dengan memerintahkan para sahabat untuk menyingkirkan berhala-berhala disekitar Ka'bah dan mengajak masyarakat Arab untuk kembali ke jalan Allah SWT. (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016)

Hadist tersebut secara antropologis sangat terkait dengan praktik keagamaan masyarakat yang saat itu belum lama terlepas dari animisme, dinamisme, dan politeisme (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Pada masa hadits tersebut disabdakan, masyarakat Arab masih berada dalam masa transisi dari kepercayaan animisme dan politeisme menuju kepercayaan monoteisme, sehingga larangan menggambar sangat relevan. Hal ini dikarenakan, masyarakat Arab pada masa itu masih rentan dengan kebiasaan menyembah benda-benda seperti patung dan semacamnya, yang mereka buat dengan tangan mereka sendiri (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Jadi, dapat diketahui alasan Nabi begitu keras melarang membuat gambar adalah tindakan pencegahan, agar masyarakat tidak terjerumus ke penyembahan benda-benda tertentu.

Menurut Syahudi Islamil, larangan melukis dan memajang lukisan disini sebenarnya memiliki *'illat* hukum. Pada zaman Rasulullah, masyarakat Arab belum lepas dari kebiasaan menyembah patung dan semacamnya. Oleh karena itu dalam kapasitasnya sebagai Rasulullah, beliau berusaha keras agar umat Islam terlepas dari kemusyrikan tersebut. Salah satu cara yang ditempuh adalah mengeluarkan larangan memproduksi dan memajang lukisan. Yang diancam siksaan berat tidak hanya yang memproduksi, namun juga yang memajangnya. Jikalau *'illat* hukumnya demikian, maka ada saat umat Islam tidak lagi terjerumus dalam kemusyrikan, khususnya dalam bentuk penyembahan lukisan, maka membuat dan memajang lukisan diperbolehkan. (Azizah, 2013)

Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Muhammad 'Abduh. Mengenai hadits tentang larangan menggambar ini, ia berpendapat sebagai berikut:

*“Hadits ini berasal dari masa ketika sifat jahiliyah masih hidup. Pada waktu itu, penggambaran dipakai untuk dua tujuan: untuk kepasan, dan untuk mendapatkan berkah dari orang suci atau dari orang yang digambarkan dalam suatu gambaran. Tujuan pertama sangat dibenci dalam agama kita, dan yang kedua adalah satu hal yang dibuang jauh-jauh 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 halnya saya pun dapat mengatakan,*

*bahwa lidah juga dapat berbohong, akan tetapi, apakah karena itu, lalu lidah harus dikunci, meskipun lidah dapat mengatakan kebenaran di samping 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, iman, dan amal.”(Jabbar, 1988)*

Sementara itu, Majelis Tarjih Muhammadiyah berpendapat bahwa haramnya gambar atau lukisan itu tergantung pada *'illat*-nya. Dalam masalah lukisan, terdapat macam *'illat* hukum. *Pertama*, untuk disembah, hukumnya haram berdasarkan nas. *Kedua* untuk sarana pengajaran, hukumnya mubah. *Ketiga*, untuk perhiasan, terbagi menjadi dua macam, yaitu apabila tidak khawatir mendatangkan fitnah maka hukumnya mubah. Kemudian apabila khawatir mendatangkan fitnah, maka terdapat dua macam pula, yaitu apabila fitnah tersebut berupa perbuatan maksiat, maka hukumnya makruh. Sementara apabila fitnah tersebut berupa bencana kemusyrikan, maka hukumnya haram. (Khasanah, 2007)

Beberapa pendapat pakar dapat diketuahui bahwa ideal moral yang dapat diketahui pada hadits larangan menggambar disini adalah larangan kepada kemusyrikan. Oleh karena itu segala hal yang mengantarkan pada kemusyrikan meskipun bukan berupa lukisan, merupakan dosa yang sangat besar dan diancam dengan siksaan yang berat di akhirat kelak. (Azizah, 2013)

### *Pengaruh Larangan Menggambar oleh Ulama' pada Seniman Muslim*

Sejarah mencatat bahwa seni Islam dipengaruhi oleh pendapat para ulama' yang berpegang pada larangan menggambar. Pendapat yang demikian tentunya berpengaruh pada para seniman Muslim, terutama seniman di era klasik. Akibat dari pendapat tersebut membuat karya para seniman muslim menjadi kaku, kering, dan jauh dari kemiripan alam. Akibat yang lainnya adalah para seniman Muslim menjadi beralih pada motif-motif dekoratif yang bercorak floral dan geometris. Peralihan ini membuat banyak seniman Muslim sangat mahir dan terlatih menggunakan corak-corak ini untuk menghiasi masjid, istana, busana, jendela-jendela, mebel, kitab-kitab, Al-Qur'an, dan segala sesuatu yang dapat dihias. Ornamen-ornamen ini meluas ke segala penjuru dunia

Muslim, bahkan juga menembus dunia Barat. Seni ini oleh orang-orang Barat disebut “arabesque”, sesuai dengan asal dari ornamen tersebut. (Jabbar, 1988)

Perkembangan tersebut tidak hanya berakibat pada berkembangnya seni ornamen, pelarangan menggambar oleh para ulama’ juga mempengaruhi perkembangan seni kaligrafi. Seni kaligrafi tidak dilarang karena para kaligraferlah yang menulis firman-firman, keajaiban, dan bukti kekuasaan Allah. Lagi pula, Rasulullah juga telah memberikan penghargaan yang tinggi terhadap tulisan sebagai salah satu alat mencari nafkah. Selain itu, seni kaligrafi dipandang dapat meninggikan martabat para pembuatnya, dan mengantar mereka ke istana raja dan pangeran. Hal ini disebabkan, para raja dan para pangeran berlomba-lomba mengumpulkan tulisan para kaligrafer, dan mempekerjakan para kaligrafer untuk mendekorasi istana, masjid dan lain-lain dengan tulisan-tulisan indah.(Jabbar, 1988)

Fenomena demikian dapat diketahui bahwa pelarangan ulama’ terhadap seni menggambar membuat para seniman beralih ke seni ornamen dan juga kaligrafi. Oleh sebab itu, seni kaligrafi dan ornamen-ornamen mengalami perkembangan yang pesat karena banyaknya dukungan-dukungan dari para raja dan pangeran. Sebaliknya, seni menggambar makhluk bernyawa menjadi tidak populer dan dianggap sebagai hal yang harus ditinggalkan. Selain itu, kedua seni ini menjadi lekat dengan citra Islam, dan banyak dijumpai dengan bangunan-bangunan yang lekat dengan Islam, seperti masjid atau madrasah-madrasah.

### *Pembuatan Gambar Oleh Seniman Muslim*

Telah diketahui bahwa adanya pandangan tentang dilarangnya menggambar makhluk bernyawa mempengaruhi perkembangan seni dalam Islam. Akan tetapi, bukan berarti tidak ada seniman yang berani menggambar makhluk bernyawa. Sejarah dan bukti-bukti arkeologis menunjukkan bahwa banyak sultan Muslim yang memerintahkan seniman untuk membuat gambar dan patung sebagai hiasan istana, kebun-kebun, dan tempat peristirahatan. (Jabbar, 1988). Contoh yang pertama adalah adanya gambar manusia yang menghiasi Qushair ‘Amrah di masa al-Walid I (92-96 H). Kemudian yang kedua, didalam serambi istana Musyatta, yang sering dikaitkan dengan Yazid II dan al-Walid II, terdapat gambar-gambar manusia dan binatang. Selanjutnya yang ketiga, Abu

Ja'far a;-Mansyur memasang gambar seorang penunggang kuda yang memegang tombak dia atas kubah istana barunya di Baghdad. Adapun yang terakhir, dalam buku *at-Tashwir 'Indal'arab* karangan Taymur Pasha, disebutkan bahwa kaum Muslim menggunakan gambar-gambar dan lukisan untuk menghiasi karpet, furniture, gelas, piala, tunggul, bendera, benda-benda dari kayu, batu, kaca, kading, tembaga, porselen, *plaster*, dan bahan-bahan lain. (Jabbar, 1988)

### **Kontekstualisasi Hadits Larangan Menggambar dengan Desain Grafis**

Ketika mengacu pada penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa desain grafis merupakan salah satu seni olah gambar, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Hanya saja, seni desain grafis tercipta melalui tool-tool dari *software* alat elektronik, sementara gambar atau lukisan biasa tercipta melalui pensil, cat dan kuas. Dengan demikian desain grafis tak jauh berbeda dengan menggambar atau pun melukis. Dari hal ini, timbul pertanyaan dari masyarakat muslim mengenai hukum desain grafis itu sendiri, mengingat terdapat hadits yang artinya; “*Sesungguhnya manusia paling keras siksaannya pada hari kiamat adalah orang-orang yang membuat gambar*”.

Adapun dipahami secara tekstual, hadits tersebut melarang kita untuk menggambar atau membuat lukisan, dan mengancam pembuatnya dengan siksa pada hari kiamat. Para ulama' klasik pun kebanyakan juga mengharamkan untuk membuat gambar, kecuali gambar tersebut bukanlah makhluk bernyawa. Padahal dimasa sekarang, gambar-gambar hasil desain grafis tak lepas dari gambar makhluk bernyawa, dan memiliki nilai pasar yang tinggi serta digunakan sebagai sarana memenuhi kebutuhan hidup. Oleh karena, diperlukan kontekstualisasi agar hadits tersebut dapat dipahami secara utuh.

Setelah dijelaskan sebelumnya, hadist tentang larangan menggambar ini memiliki *'illat* hukum yakni pada masa itu masyarakat Arab belum lepas dari kebiasaan menyembah benda-benda seperti patung dan semacamnya. Untuk menghindari hal tersebut, salah satu cara yang dilakukan Rasulullah adalah melarang membuat, menyimpang, memajang, atau menggunakan benda yang terdapat gambarnya. Oleh karena itu, ketika umat Islam sudah tidak lagi dikhawatirkan terjerumus dalam

kemusyrikan ketika membuat gambar, sebagaimana mengacu pada kaidah Ushul Fiqh : “*al-Hukmu Yaduru Ma’a ‘illatihi wujudan wa ‘adaman*”, maka membuat gambar atau lukisan hukumnya diperbolehkan.

Jika kita melihat kondisi sekarang, masyarakat lebih mengedepankan nilai-nilai estetika dalam memandang karya seni seperti patung dan lukisan. Jika kita meminjam pendapat August Comte, masyarakat di era kini pemikirannya sudah masuk kedalam tahap positifistik, sehingga kemungkinan besar tidak lagi dikhawatirkan terjerumus dalam penyembahan lukisan atau patung (Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016). Sementara itu untuk desain grafis banyak dimanfaatkan sebagai media pengiklanan, media seni, sarana penyebaran informasi, bahkan sebagai media dakwah. Selain itu, munculnya ilmu desain grafis membuka banyak lapangan pekerjaan, misalnya *Type Design, Book Design, Advertising, Photography, Branding Company*, cerita bergambar, *Printing* Industri, *Illustrasi*, dan lain-lain. Dengan ini dapat diketahui bahwa desain grafis mengandung banyak manfaat bagi masyarakat. Selain itu, desain grafis juga dapat digunakan sebagai media dakwah Islam. Media tersebut dapat berupa komik Islami, video animasi, atau dengan gambar yang berisi hadits atau kata-kata mutiara.

Dengan bahasa yang lebih mudah, desain grafis dimasa sekarang jauh dari potensi hal-hal yang menyebabkan kesyirikan. Sebaliknya, desain grafis justru dapat digunakan sebagai sarana dakwah yang menarik, sehingga mudah dipahami oleh umat Islam di zaman sekarang. Oleh karena itu, hukum dari desain grafis menjadi mubah apabila kita mengacu kaidah Ushul Fiqh “*al-Hukmu Yaduru Ma’a ‘illatihi wujudan wa ‘adaman*” sebagaimana telah dibahas sebelumnya.

Bila kita mengacu pada sejarah, Rasulullah pada masanya juga pernah melakukan hal yang serupa terkait dengan ziarah kubur. Pada awal datangnya Islam, Rasulullah melarang umatnya untuk melakukan ziarah kubur. Alasan dari pelarangan ini adalah, pada masa tersebut biasanya mayat-mayat yang diziarahi adalah mayat orang-orang kafir penyembah berhala. Padahal Islam telah memutuskan hubungan mereka dengan kesyirikan. Selain itu, apabila ziarah kubur diperbolehkan, ditakutkan masyarakat yang baru saja masuk Islam akan melakukan kebatilan dan mengeluarkan ucapan-ucapan yang bertentangan dengan Islam. (Subhani, 1995)

Setelah meluasnya Islam dan kukuhnya iman di hati pemeluknya, maka larangan ziarah kubur ini dicabut. Hal ini dikarenakan, dalam ziarah kubur terdapat manfaat yang mendidik, salah satunya adalah mengingatkan pada kematian (Subhani, 1995). Dihapusnya larangan ziarah kubur ini dapat diketahui dari hadits riwayat Muslim no 1623 berikut. (*Kitab 9 Imam Hadist-Ensiklopedi Hadist*, n.d.)

*Telah menceritakan kepada kami Abu Bakar bin Abu Syaibah dan Muhammad bin Abdulalh bin Numair dan Muhammad bin Al Mutsanna -sedangkan lafazhnya milik Abu Bakar dan Ibnu Numair- mereka berkata, telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Fudlail dari Abu Sinan -ia adalah Dlarar bin Murrah- dari Muharib bin Ditsar dari Ibnu Buraidah dari bapaknya ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Dahulu aku melarang kalian untuk ziarah kubur, maka sekarang ziarahilah...(H.R. Muslim)*

Penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penghapusan suatu larangan karena telah hilangnya *'illat* hukum juga pernah terjadi di masa Nabi. Oleh karena itu, kontekstualisasi larangan menggambar dengan desain grafis merupakan hal yang perlu dilakukan, agar tidak terjadi suatu kebekuan dalam memahami hadits.

Selain itu meskipun desain grafis di masa sekarang diperbolehkan, bukan berarti tidak ada batasan sama sekali dalam melukis atau mendesain. Dalam hal ini Yusuf Al-Qardhawi membuat beberapa batasan dalam hal tersebut. Diantara Lukisan dan desain grafis yang diharamkan adalah lukisan yang dikultuskan secara agama oleh pemeluknya, misalnya lukisan nabi-nabi, malaikat, dan orang-orang shalih. Selain itu Al-Qardhawi melarang melukis raja-raja, tokoh, dan artis di zaman sekarang. Jenis ini lebih ringan dosanya dibanding melukis hal yang dikultuskan agama. Akan tetapi, dosanya akan lebih besar apabila yang dilukis adalah orang-orang kafir, zalim atau fasik, misalnya artis yang menyebarkan kekejian dan pornografi di tengah umat. Dengan ini dapat disimpulkan apabila seseorang melukis atau mendesain benda bernyawa akan tetapi tidak mengandung hal-hal yang berpotensi dikultuskan dan diagungkan, serta tidak dimaksudkan untuk menandingi ciptaan Allah, maka menurut Al-Qardhawi tidak diharamkan.(Najichah & Iffa Yuliani Ainun, 2016)

Beberapa argumentasi dapat disimpulkan, bahwa desain grafis hukumnya diperbolehkan, selama gambar yang didesain bukanlah hal-hal yang dapat memicu konflik seperti gambar para nabi, ataupun sesuatu yang berpotensi untuk disembah.

Selain itu, hal yang tidak diperbolehkan dalam desain grafis adalah hasil desain yang mengandung unsur pornografi, pelecehan, atau segala hal yang mengandung unsur *ke-madharat-an*.

## Simpulan

Dalam kajian di tersebut dapat disimpulkan bahwa kontekstualisasi hadits sangat penting dan diperlukan untuk memahami makna suatu hadits. Hadits tentang larangan melukis secara tekstual menginformasikan larangan keras melukis, khususnya melukis makhluk bernyawa. Akan tetapi setelah melakukan kontekstualisasi dapat diketahui bahwa pada masa hadits tersebut diturunkan, masyarakat Arab belum lepas dari kebiasaan menyembah patung dan sebagainya. Untuk menghindari hal tersebut, salah satu cara yang dilakukan Rasulullah adalah melarang membuat dan memajang gambar atau lukisan. Dengan mengacu kaidah Ushul Fiqh : “*al-Hukmu Yaduru Ma’a ‘illatihi wujudan wa ‘adaman*”, dapat disimpulkan bahwa hukum dari menggambar atau melukis menjadi diperbolehkan, mengingat pada zaman sekarang masyarakat sudah lepas dari kebiasaan menyembah gambar atau lukisan.

Sementara itu, di era globalisasi, muncul disiplin ilmu baru yang cukup populer yakni desain grafis. Jika mengacu pada pengertian dan praktiknya, desain grafis tak jauh berbeda dengan menggambar. Oleh karena itu, hukum dari desain grafis ini diperbolehkan. Akan tetapi hukum desain grafis bisa berubah menjadi haram apabila desain yang dibuat berupa hal yang dikultuskan secara agama oleh pemeluknya, seperti gambar nabi-nabi, malaikat, dan orang-orang shalih. Apabila menggambar hal-hal yang dikultuskan diperbolehkan, ditakutkan akan terjadi konflik, atau bahkan kesyirikan karena adanya gambar tersebut.

## Daftar Pustaka

- Al-Asqalani, I. H. (2008). *Fathul Baari* (Vol. 28). Jakarta: Pustaka Azzam.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekta.
- Azizah, F. N. (2013). No Title. Retrieved from UIN Sunan Ampel website: [digilib.uinsby.ac.id/10967/7/bab4.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/10967/7/bab4.pdf)
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167.
- Ghozali, A. L. (2013). *Desain Grafis*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Hidayat, N. (2015). *Cara Kerja Desainer Grafis dalam Menerapkan Kreasi Desain Grafis di Mata VISUAL*. UNS (Sebelas Maret University).
- Jabbar, M. A. (1988). *Seni di Dalam Peradaban Islam*. Bandung: Pustaka.
- K. Hitti, P. (2008). *History of Arabs: Rujukan Induk Paling Otoritatif tentang Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Khasanah, U. (2007). *Hads-Hadis tentang Larangan Menggambar Makhluk Bernyawa (Telaah Ma'anil Hadis*. UIN Sunan Kalijaga.
- Kitab 9 Imam Hadist-Ensiklopedi Hadist*. (n.d.).
- Najichah, & Iffa Yuliani Ainun. (2016). *Pemahaman Hadis Tentang Gambar ( Analisis Makna صورة dalam Hadis )*. UIN Walisongo.
- Pramono, Y. L. (2013). *Kajian Tentang Karya WPAP*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Pranata, A. (2016). *Desain Grafis Akun Berdakwah Sebagai Media Dakwah (Studi Deskriptif Terhadap Media Sosial Line)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Subhani. (1995). *Tawassul, Tabarruk Ziarah Kubur Karamah Wali termasuk Ajaran Islam: Kritik atas Faham Wahabi / Syaikh Ja'far Subhani*. Bandung: Pustaka Hidayah.
- Suryadilaga, M. A. (2014). Pembacaan Hadis dalam Perspektif Antropologi. *Al-Qalam*, 31(1). Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/19453/>
- Suryadilaga, M. A. (2017). Kontekstualisasi Hadits Dalam Kehidupan Berbangsa dan Berbudaya. *KALAM*, 11(1). Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/KALAM/article/view/904/1141>

*Halaman ini tidak sengaja dikosongkan*