

Contextualizing the Hadith on the Prohibition of Drawing Living Things: An Analysis of Logo Visualization in Modern Periods

Wildan Rinanda Komara¹, Acep Hermawan², Abdul Kosim³

¹Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung

²Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung

³Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung

email: wildanrinanda@gmail.com, acepher@uinsgd.ac.id, kosim@gmail.com

Abstract: *This article departs from the view of some logo designers in Indonesia who avoid using images of animate beings in their designs. So this article attempts to explore the hadith of the prohibition of drawing living things contextually. On the other hand, the development of image visualization has developed in various variants, one of which is the logo as an industrial tool in the present. This study uses the library research method, which collects data through literature study of books, notes, and reports relevant to the problem under study. The results show that there are three main reasons ('illat) that cause the prohibition of drawing animate beings: first, if it aims to match the creation of Allah SWT; second, because it resembles the actions of Ablul Kitab; third, because the image can be a means towards shirk. Meanwhile, the purpose of creating a logo is for the identity of a business, company, or organization to make it easily recognizable, differentiate it from other entities, and as a communication tool of what it offers. Given that the reason for the prohibition of drawing animate beings is irrelevant to the function of the logo, the law of creating a logo with visualization of animate beings is permissible.*

Keywords: *Hadith; Image; Living Creatures; Logo; Contextualized*

Abstrak: *Artikel ini berangkat dari pandangan sebagian desainer logo di Indonesia yang menghindari penggunaan gambar makhluk bernyawa dalam desainnya. Sehingga artikel ini berupaya untuk mengupas hadits larangan menggambar makhluk hidup secara kontekstual. Di sisi lain perkembangan visualisasi gambar telah berkembang dalam berbagai varian, salah satu di antaranya adalah logo sebagai alat industri pada masa sekarang. Kajian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan, yaitu mengumpulkan data melalui studi literatur terhadap buku, catatan, dan laporan yang relevan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga alasan utama ('illat) yang menyebabkan haramnya menggambar makhluk bernyawa: pertama, jika bertujuan untuk menandingi ciptaan Allah SWT; kedua, karena menyerupai perbuatan Ablul Kitab; ketiga, karena gambar tersebut dapat menjadi sarana menuju kesyirikan. Sementara itu, tujuan pembuatan logo adalah untuk identitas bisnis, perusahaan, atau organisasi agar mudah dikenali, membedakan dari entitas lain, dan sebagai alat komunikasi tentang apa yang ditawarkan. Mengingat alasan larangan menggambar makhluk bernyawa tidak relevan dengan fungsi logo, maka hukum membuat logo dengan visualisasi makhluk bernyawa diperbolehkan.*

Kata Kunci : *Hadits; Gambar; Makhluk hidup; Logo; Kontekstual*

Pendahuluan

Hadis diakui oleh umat Islam sejak generasi awal hingga sekarang sebagai sumber hukum kedua tertinggi setelah Al-Qur'an (Atmam, 2023). Imam syafi'i mengatakan bahwa semua perintah dalam Al-Qur'an dan hadis berasal dari sumber yang sama, meskipun disampaikan melalui jalur yang berbeda (Dahlia, Diva Maulidya Utami, Heney, Maya, Mellyana, 2023). Secara fungsi untuk menjawab tantangan zaman, hadis bisa dilihat dari dari aspek historisnya, aspek otoritasnya, dari otentisitasnya, interpretasinya, serta dari aspek metodologis (Zulheldi, 2024). Fungsi utama hadis terhadap Al-Qur'an adalah memberikan

penjelasan yang rinci dan menyeluruh terhadap berbagai ayat-ayat Allah (Himmawan, 2019).

Dalam memahami suatu hadis ada dua pendekatan yang bisa diterapkan, yakni pendekatan tekstual dan kontekstual. Dengan pendekatan tekstual dan kontekstual, kita dapat memahami bahwa suatu hadis tidak muncul begitu saja, melainkan ada sebab-musababnya. Pendekatan tekstual lebih cenderung diterapkan pada ibadah Mahdah (Murni) yang melibatkan hubungan manusia dengan Tuhan, seperti shalat (Hablumminallah). Sementara itu, pendekatan kontekstual lebih mempertimbangkan konteks historis, sosiologis, kultural, dan temporal suatu hadis. Ini berarti memahami hadis tidak harus kaku, tetapi lebih bijaksana dengan mempertimbangkan kondisi kontemporer masyarakat saat ini tanpa menghilangkan esensi dari teks hadis tersebut (Wijaya et al., 2021). Dengan demikian, kontekstual adalah upaya untuk melihat hubungan dalam kalimat yang terdapat dalam suatu naskah atau matan, karena hubungan antara kata-kata seringkali penting untuk memahami makna yang telah disampaikan (Qosim et al., 2022). Syuhudi Ismail adalah salah satu tokoh hadis di Indonesia yang menulis buku berjudul "Hadis Nabi yang Tekstual dan Kontekstual." Syuhudi Ismail menggunakan pendekatan hermeneutik yang mencakup analisis teks dan konteks. Dalam menganalisis konteks hadis, ia dipengaruhi oleh pemikiran tokoh hadis sebelumnya, seperti Imam Syihabuddin al-Qarafi dan Syah Waliyullah al-Dahlawi (Mukti, 2021).

Henri dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa perpaduan antara pemahaman tekstualis dan kontekstualis sangat penting di masa kini. Pemahaman ini dilakukan secara berkelanjutan melalui diskusi, seminar, simposium, dan musyawarah alim ulama. Pengamalan dilakukan setelah materi dikaji di kalangan ulama, terutama mengenai masalah individu, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Ramdini, 2023).

Dalam perkembangan zaman ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan praktis, terutama dalam desain logo. yang awalnya hanya gambar manual di papan toko, kini telah di visualisasikan menggunakan komputer maupun laptop dengan aplikasi-aplikasi yang canggih seperti adobe illustrator, dan corel draw. Dalam kegiatan mendesain logo tidak dapat dipungkiri para desainer menggambar logo dengan gambar makhluk bernyawa seperti twitter yang menggunakan gambar burung pada logonya sebelum berganti menjadi aplikasi x. Akan tetapi ada beberapa freelancer desain logo seperti romexio, rafeeq branding yang menghindari bentuk makhluk bernyawa dalam sebuah logo baik logo perusahaan, UMKM, organisasi, ataupun suatu event dilandaskan hadits larangan menggambar makhluk bernyawa seperti apa yang dikatakan mereka dalam sebuah podcast kasisolusi.

Permasalahan mengenai hadits larangan menggambar makhluk bernyawa sudah banyak di bahas dan diteliti oleh para ulama dan akademisis, seperti dalam skripsi Moh Komarudin yang berjudul Analisis Hadits Larangan Menggambar Makhluk Bernyawa Perspektif Hermeneutika Hans-Georg Gadamer dengan kesimpulan Pertama, tujuan utama dari pesan dalam hadits tersebut adalah untuk mencegah praktek kemusyrikan dan meniru ciptaan Allah. Pada saat hadits itu pertama kali muncul, masyarakat Arab masih terikat dengan kepercayaan animisme dan penyembahan berhala. Namun, pada masa kini, terutama dalam tradisi Islam di Indonesia, gambar-gambar dianggap sebagai karya seni tanpa maksud untuk melakukan penyekutuan atau menandingi ciptaan Allah. Kedua, analisis dari berbagai perspektif pembaca menunjukkan bahwa larangan dalam hadits terkait dengan menggambar makhluk bernyawa tidaklah mutlak, melainkan berubah sejalan dengan perkembangan gagasan dan kesadaran manusia yang sudah mengakomodasi semangat zaman modern. Tidak semua gambar makhluk bernyawa dipandang sebagai larangan, karena pemahaman ini telah berkembang sesuai dengan perkembangan pemikiran. Ketiga, dalam analisis penggabungan berbagai perspektif, disarankan untuk membaca pesan hadits secara kontekstual. Pesan yang terkandung di dalamnya memiliki kekhususan makna yang bersifat praktis dan tidak bertentangan dengan semangat universal Islam sebagai agama rahmat bagi seluruh alam. Dalam penelitian tersebut ditunjukkan kepada lukisan yang dibuat langsung secara manual oleh manusia, dalam artikel ini lebih dispesifikasikan lagi terhadap desain logo yang sebagian besar menggunakan gambar makhluk bernyawa.

Selanjutnya artikel yang ditulis oleh Reza Hudan Lisalam yang berjudul Ancaman bagi Pembuat Gambar dan Patung dalam Hadits menurut Ahmad Hasan dengan kesimpulan Ancaman yang tercantum dalam hadits Nabi Muhammad SAW terhadap pembuat gambar atau patung terutama berkaitan dengan objek tersebut yang mungkin dipuja atau disembah. Hal ini terkait dengan banyaknya umat Muslim pada masa itu yang sebelumnya terbiasa menyembah berhala. Dalam konteks ini, larangan tersebut lebih sebagai tindakan pencegahan untuk mencegah kembali ke praktik penyembahan berhala yang umum pada masa sebelum Islam. Larangan tersebut dimaksudkan untuk menjaga agar umat Muslim tidak kembali ke kebiasaan penyembahan objek-objek yang dapat dijadikan berhala. Ini menegaskan bahwa larangan membuat gambar atau patung tidak hanya berkaitan dengan aspek artistik, tetapi lebih kepada pencegahan terhadap praktik penyembahan berhala yang masih ada pada saat itu. Dalam artikel itu sudah jelas *'illat* yang membuat dilarangnya menggambar makhluk

bernyawa, dan dalam artikel ini penulis ingin menganalisis *'illat* lain lalu membandingkan dan menyimpulkan *'illat* larangan gambar dengan tujuan desain logo.

Diambil dari permasalahan di atas maka penulis simpulkan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan kontekstual terkait hadits larangan menggambar makhluk bernyawa terhadap hukum visualisasi logo makhluk bernyawa. Maka dengan itu diharapkan dari penulisan artikel ini bisa menyelesaikan permasalahan tersebut terutama terhadap para freelancer logo yang ragu dalam menerima pekerjaan desain logo dari *client* dengan konsep logo makhluk bernyawa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, yang melibatkan pengumpulan data dengan melakukan analisis terhadap buku-buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi, menganalisis teori, dan memperoleh wawasan dari sumber-sumber tertulis yang ada (Nazir, 2003, h. 27). Penelitian library research melibatkan rangkaian aktivitas terkait dengan pengumpulan data dari bahan-bahan pustaka. Ini mencakup kegiatan membaca, membuat catatan, serta mengelola materi penelitian yang tersedia di perpustakaan. Proses ini memungkinkan para peneliti untuk mengakses informasi yang relevan dari literatur yang ada guna digunakan dalam penelitian atau analisis yang sedang dilakukan (Zed, 2004, h. 3-5).

Kajian pustaka memiliki dua dimensi penting. Pertama, melalui kajian pustaka, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam secara teoritis dan konseptual tentang ide-ide utama yang terkait dengan pertanyaan penelitian. Kedua, dengan menelusuri berbagai teori yang relevan, peneliti dapat menemukan kerangka teoritis yang sesuai. Ini nantinya dapat menjadi dasar kajian teori, membantu penulis dalam merumuskan asumsi pokok serta hipotesis yang akan diuji dalam penelitian (Sanjaya, 2014, h. 205).

Peneliti melakukan tinjauan literatur komprehensif terkait hadits yang melarang menggambar makhluk hidup serta literatur yang berkaitan dengan logo. Sumber-sumber literatur yang relevan, termasuk buku, artikel jurnal, dan penelitian sebelumnya, dikumpulkan dan dianalisis. Setelah mengumpulkan bahan literatur yang sesuai, peneliti akan melakukan analisis mendalam terhadap materi tersebut. Proses analisis melibatkan langkah-langkah seperti membaca, memahami, dan mengidentifikasi tema-tema utama yang terkait dengan logo dan larangan menggambar makhluk hidup. Temuan penting dari literatur yang diselidiki juga akan didokumentasikan. Hasil analisis literatur ini akan digunakan untuk menjawab

pertanyaan penelitian serta menyusun temuan yang dapat memperkaya pemahaman tentang konsep dan fungsi logo, serta perspektif hadits terkait larangan menggambar makhluk hidup. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kesimpulan serta menjawab pertanyaan tentang pengaruh larangan menggambar makhluk hidup terhadap desain logo dalam konteks zaman modern, berdasarkan analisis sumber literatur yang kredibel.

Logo (Manifestasi Gambar pada Konteks Saat Ini)

Dalam dunia bisnis, logo merupakan representasi visual dari identitas suatu perusahaan, tapi tidak hanya itu, logo juga delalu dipakai dalam acara-acara ataupun suatu organisasi. Logo ini diaplikasikan dalam berbagai fasilitas dan kegiatan perusahaan untuk berkomunikasi secara visual. Biasanya, logo juga disebut sebagai simbol, tanda gambar, atau merek dagang (trademark) yang berfungsi sebagai lambang identitas badan usaha. Logo merupakan ciri khas yang mudah diidentifikasi dan diingat oleh pelanggan atau konsumen, sehingga membantu dalam membedakan perusahaan dari pesaing serta membangun citra dan kesan yang kuat terhadap merek atau perusahaan tersebut (Carter, 1986, h. 8).

Desain logo yang berfungsi sebagai identitas merupakan citra, wajah, dan kepribadian perusahaan di mata konsumen atau masyarakat. Logo harus dapat menggambarkan setiap karakteristik non-fisik dari entitas tersebut, seperti bidang, bentuk, visi, misi, kepribadian, dan identitas secara keseluruhan. Logo harus jelas mencerminkan kepribadian perusahaan, menunjukkan bahwa apa yang terlihat di permukaan benar-benar berasal dari dalam perusahaan. Sebagus apa pun bentuk logo, jika gagal dalam menggambarkan karakter perusahaan yang diwakilinya atau tidak sesuai, maka logo hanya akan menjadi simbol yang tidak berarti (Lyscha Novitasari, 2022). Tren logo dan kemasan sering kali merepresentasikan sisi dinamis dari bentuk atau simbol yang digunakan oleh perusahaan (Tri Mulya, A Sobi Mutohari, 2022).

Pandangan mengenai logo sebagai representasi visual yang terus dikaitkan dengan identitas organisasi tertentu sangatlah tepat. Logo adalah gambaran, figur, atau tampilan visual yang selalu terkait dengan suatu entitas sebagai bagian dari identitasnya. Sebagai bagian dari identitas perusahaan, logo dapat dianggap sebagai ekspresi dari esensi produk atau perusahaan itu sendiri. Dalam konteks pemasaran, logo memiliki peran penting sebagai elemen pemisah antara produk dengan produk lainnya. Untuk mencapai efektivitas, logo perusahaan sebaiknya memiliki beberapa karakteristik khusus. Antara lain, haruslah asli dan berbeda, mudah dibaca, sederhana, mudah diingat, mudah dihubungkan dengan perusahaan yang bersangkutan, serta mudah diadaptasi ke berbagai media visual. Hal ini penting agar

logo bisa diterapkan dengan lancar pada berbagai media dan menghindari kesulitan dalam penerapannya (Adi Kusrianto, 2007, h. 96).

Dari kedua pengertian tersebut, dan sebagaimana yang saya pahami selama ini setelah berkecimpung di dunia desain logo, bahwa logo merupakan suatu hal yang sangat penting baik dalam sebuah organisasi, bisnis, suatu kegiatan, aplikasi, dan yang lainnya. Logo itu sendiri merupakan sebuah wajah untuk mengenali bisnis atau organisasi yang kita jalani, sehingga logo menjadi sebuah identitas agar suatu bisnis atau organisasi mudah dikenali dan dibedakan dengan bisnis, atau organisasi serupa, sebagaimana fungsi wajah pada manusia.

Secara umum logo dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *logogram* dan *logotype*, dan ada juga yang menyatukan antara keduanya. Sebuah logo yang efektif juga harus mampu mencerminkan semua karakteristik nonfisik yang menjadi esensi dari merek (seperti visi, misi, nilai, dan budaya) (Ainun et al., 2023, h. 675).

Logogram adalah representasi grafis atau gambar yang melambangkan suatu makna atau konsep. Lebih sederhananya, *logogram* adalah logo yang berbentuk gambar. *Logogram* yang efektif memiliki potensi menjadi elemen visual yang kuat dan mudah diingat oleh masyarakat (Oscario, 2013, h. 194). Contoh logogram yang berhasil menancap di ingatan publik



Gambar 1 *Contoh logogram*

Dari logo-logo diatas, tentunya kita sudah tidak asing lagi dengan brand tersebut, dengan kata lain walaupun kita tidak melihat nama dari brand-brand tersebut, kita sudah mengetahui brand apa saja dari logo diatas, dan inilah fungsi dari sebuah logo, agar brand mudah diingat.

Logotype merupakan jenis logo yang terbentuk dari penggunaan atau manipulasi huruf dan font. Meskipun hanya menggunakan *font*, hal tersebut tidak mengurangi keunikan sebuah logo. Penggunaan jenis font tertentu pada logotype sering kali memiliki makna yang tersirat. Misalnya, penggunaan font bergaya script cenderung memberikan kesan formal, estetika, bahkan kesan ramah. *Font* yang tebal seringkali dihubungkan dengan kekuatan, sementara font italic bisa menyampaikan konsep gerak atau dinamika. Setiap jenis font memiliki

karakteristiknya sendiri yang mampu menggambarkan karakter dari entitas yang direpresentasikannya. Beberapa brand terkenal yang menggunakan *logotype* sebagai logo:



Gambar 2 *Contoh logotype*

Perpaduan *logogram* dan *logotype* dalam pembuatan logo adalah hal yang umum terjadi. Biasanya, *logogram* digabungkan dengan *logotype* untuk memberikan penjelasan atau penjabaran lebih lanjut terkait merek atau perusahaan tersebut. Namun, ada logo tertentu yang mengintegrasikan unsur *logogram* ke dalam *logotype*, sehingga keduanya menjadi satu kesatuan yang utuh. Beberapa contoh dari perpaduan ini adalah:



Gambar 3 *Contoh logo campuran*

Namun yang jadi fokus utama dalam artikel ini yakni logo yang memvisualisasikan makhluk bernyawa, yang biasanya menjadikan gambar-gambar hewan seperti burung, macan, banteng dan juga manusia sebagai bentuk dari identitas logonya. seperti logo-logo berikut:



Gambar 4 *Contoh logo makhluk bernyawa*

Fungsi logo

Sebelum kita membahas hadits larangan menggambar makhluk bernyawa, kita harus tahu dulu apa fungsi dari logo itu sendiri secara terperinci karena fungsi ini yang nantinya

menjadi faktor dari kesimpulan larangan menggambar makhluk bernyawa terhadap desain logo.

Sejarah logo dimulai dari kata "*logotype*" yang merujuk pada huruf atau plat cetakan dengan makna tertentu, biasanya digunakan sebagai nama surat kabar atau lambang (sekitar tahun 1816). Selama evolusinya, logo mengalami transformasi dari bentuk yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah diingat. Berbagai elemen pun ditambahkan, mulai dari penggunaan inisial, nama perusahaan, monogram, hingga piktogram.

Dalam perkembangannya di dunia periklanan, peran logo menjadi sangat penting, terutama dalam pembuatan strategi branding produk. Fungsi utama logo adalah menciptakan identitas yang kuat. Melalui logo, seseorang dapat mengingat, tertarik, dan bahkan membeli suatu produk. Logo menjadi ukuran citra, baik itu citra produk, perusahaan, lembaga, atau organisasi. Pada akhirnya, logo berfungsi sebagai salah satu identitas visual bagi suatu perusahaan. (Said, 2019, h. 160).

Bisa dibilang, logo adalah simbol visual dari suatu entitas seperti perusahaan, organisasi, atau lembaga. Ia menjadi perantara untuk menyampaikan pesan komunikatifnya kepada masyarakat atau audiens yang dituju. Meskipun tidak secara langsung menjual, logo merupakan representasi identitas dari entitas tersebut. Ia menjadi titik awal dalam mengenalkan identitas entitas dalam upaya memperkenalkan produk atau layanan yang ditawarkan.

Jika dibandingkan dengan seseorang, logo mirip dengan wajahnya. Melalui wajah, kita mengenali seseorang, kemudian kita ingat sifat, perilaku, dan lainnya. Demikian pula dengan logo yang mencerminkan identitas perusahaan; kita mengenali perusahaan dari logo, lalu mengingat pelayanan, kualitas produk, dan lainnya.

Logo yang ideal memiliki kemampuan untuk memberikan kesan pertama yang kuat pada konsumen atau audiens yang ditargetkan. Ia menjadi jendela utama yang membawa kesan awal yang signifikan bagi entitas yang direpresentasikannya.

Dari pernyataan diatas fungsi logo dapat di perinci lagi menjadi beberapa poin sebagai berikut:

Pertama, Fungsi Identifikasi: Logo membantu khalayak atau masyarakat dalam mengidentifikasi jenis bisnis, perusahaan, atau organisasi serta produk atau layanan yang dihasilkan olehnya. Logo menjadi simbol visual yang merepresentasikan bidang atau jenis usaha yang dilakukan oleh entitas yang bersangkutan.

Kedua, Fungsi Pembeda: Salah satu peran utama logo adalah membedakan suatu bisnis, perusahaan, atau organisasi dari yang lainnya. Dengan memiliki logo yang unik dan mudah dikenali, entitas tersebut dapat membedakan dirinya dari pesaing serta memperkuat identitas mereknya sendiri.

Ketiga, Fungsi Komunikasi: Logo dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang kuat. Selain memberikan informasi tentang identitas entitas, logo juga bisa menyampaikan visi, misi, dan tujuan dari pemilik logo tersebut. Dalam beberapa kasus, logo bisa berperan sebagai sinyal atau petunjuk bagi masyarakat, seperti dalam rambu-rambu atau penanda tertentu.

Dengan fungsi-fungsi tersebut, logo bukan hanya sekadar gambar atau simbol visual, melainkan menjadi alat penting dalam menciptakan identitas yang kuat, membedakan diri dari yang lain, dan bahkan berkomunikasi dengan khalayak umum.

Hadits Kontekstual

Kontekstual Asalnya dari kata "*contextual*" dalam bahasa Inggris, istilah "kontekstual" merujuk pada hubungan antara kata-kata atau informasi dalam suatu situasi atau lingkungan tertentu. Ini mengacu pada pemahaman yang mempertimbangkan faktor-faktor lingkungan atau kondisi spesifik di mana suatu informasi disampaikan atau digunakan, memungkinkan kita untuk lebih memahami makna sesungguhnya dari suatu pernyataan atau kalimat. (Shadily, 1984, h. 584). Dalam bahasa Arab kontekstual disebut dengan *waga'* (Ma'l-f, 1975, h. 805).

Syuhudi Ismail dalam bukunya menjelaskan bahwa untuk memahami hadis, sangat penting untuk mempertimbangkan konteksnya. Ia membagi konteks hadis menjadi dua aspek utama. Pertama, konteks hadis terkait dengan fungsi dan peran Nabi Muhammad. Kedua, konteks hadis Nabi terkait dengan latar belakang historis di mana hadis tersebut muncul. Dengan mempertimbangkan kedua aspek ini, kita dapat memahami makna hadis secara lebih komprehensif dan mendalam, serta mengaitkannya dengan peran serta kondisi historis Nabi pada saat itu. (Ismail, 2009, h. 33). Dalam masalah desain logo sendiri untuk memahami hadis larangan menggambar makhluk bernyawa secara kontekstual, masuk ke dalam aspek kedua, yakni mencari kontek hadis larangan menggambar makhluk bernyawa terhadap latar belakang munculnya hadis larangan menggambar makhluk bernyawa.

Dalam aspek kedua ini, ketika mengaitkan konteks hadis dengan latar belakang munculnya hadis, perlu dicermati bahwa kemunculan hadis terbentuk oleh kondisi dan situasi pada saat itu. Latar belakang kondisi dan situasi tersebut dapat memiliki sifat yang tetap atau berubah-ubah. Dari sini, hadis yang muncul dapat dikategorikan menjadi dua: pertama, hadis

yang muncul dalam konteks kondisi yang relatif tetap, dan kedua, hadis yang muncul dalam konteks kondisi yang cenderung berubah-ubah sesuai dengan situasi yang berbeda.

Hadis yang tidak memiliki sebab secara spesifik menunjukkan karakteristik di mana saat hadis itu disampaikan, tidak ada sebab khusus yang terkait dengannya. Namun, kemunculan hadis tersebut dapat dipahami dalam konteks situasi sosial pada masa Nabi. Sebagai contoh, terdapat hadis tentang rukyah (pencarian hilal bulan) dan hisab (penggunaan perhitungan matematis untuk menentukan awal bulan) yang mencerminkan karakteristik ini.

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ حَدَّثَنَا الْأَسْوَدُ بْنُ قَيْسٍ حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ عَمْرٍو أَنَّهُ سَمِعَ ابْنَ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ إِنَّا أُمَّةٌ أُمِّيَّةٌ لَا نَكْتُبُ وَلَا نَحْسِبُ الشَّهْرَ هَكَذَا وَهَكَذَا يَعْنِي مَرَّةً تِسْعَةً وَعِشْرِينَ وَمَرَّةً ثَلَاثِينَ

"Telah menceritakan kepada kami [Adam] telah menceritakan kepada kami [Syu'bah] telah menceritakan kepada kami [Al Aswad bin Qais] telah menceritakan kepada kami [Sa'id bin 'Amru] bahwa dia mendengar [Ibnu'Umar radliallahu 'anhuma] dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Kita ini adalah ummat yang ummi, yang tidak biasa menulis dan juga tidak menghitung satu bulan itu jumlah harinya segini dan segini, yaitu sekali berjumlah dua puluh sembilan dan sekali berikutnya tiga puluh hari". (HR. Bukhari, 1780)

Pandangan Syuhudi Ismail menyoroti bahwa pernyataan Nabi dalam hadis tersebut sebaiknya dipahami dengan mempertimbangkan konteks situasionalnya daripada hanya mengandalkan teks secara harfiah. Ismail menekankan bahwa apa yang disampaikan Nabi dalam hadis tersebut memiliki sifat yang terkait dengan waktu dan tempat tertentu, bukan sifat yang universal. Konteks temporal hadis tersebut hanya berlaku selama masa hidup Nabi, dan setelah wafatnya, termasuk dalam zaman modern saat ini, umat Islam telah berkembang dalam literasi, kemampuan perhitungan, serta penggunaan teknologi maju untuk menentukan awal bulan dalam kalender Islam.

Hadis yang memiliki sebab secara spesifik menunjukkan bahwa saat hadis itu disampaikan, terdapat suatu alasan atau konteks khusus yang menjadi pemicu munculnya hadis tersebut. Salah satu contoh hadis dalam kategori ini adalah hadis yang berkaitan dengan urusan dunia. Hadis tersebut berbunyi:

أَنْتُمْ أَعْلَمُ بِأَمْرِ دُنْيَاكُمْ

"Kamu sekalian lebih mengetahui tentang urusan duniamu." (HR. Muslim dari Anas).

Interpretasi tekstual terhadap hadis tersebut dapat menyiratkan ketidaktahuan Nabi tentang urusan dunia, sehingga menyerahkan hal itu kepada umat Islam. Di sisi lain, ada pendapat yang menyoroti adanya pemisahan antara urusan dunia dan urusan akhirat dalam

kehidupan Islam, yang bisa berujung pada pandangan hidup sekuler yang memisahkan antara hal duniawi dan spiritual. Namun, ada sudut pandang lain yang menegaskan bahwa hadis itu tidak menyiratkan bahwa Nabi benar-benar tidak tahu tentang urusan dunia. Lebih tepatnya, dalam konteks hadis tersebut, "dunia" dipahami sebagai profesi atau keahlian spesifik. Artinya, Nabi tidak memiliki keahlian sebagai petani seperti yang terlihat dari latar belakang *asbab al-wurud*-nya. Oleh karena itu, seorang petani justru memiliki pengetahuan yang lebih dalam dalam bidang pertanian daripada Nabi (Islam et al., 2021, h. 133).

Dalam hadits tersebut konteks awalnya mengacu kepada dua petani yang dilewati rosul di desa yang berbeda dalam penanaman pohon kurma berbeda caranya, yang pertama dibiarkan begitu saja tanpa ada campur tangan petani, dan di kebun satu lagi petani menggunakan teknologi untuk bertani, karena rosul melihat perbedaan itu mak rosul berkata kepada petani tersebut "kamu sekalian lebih mengetahui tentang urusan duniamu". Seiring perkembangan zaman hadits itupun dipakai dalam model pemerintahan dizaman dinasti-dinasti islam yang tentunya menjadikan hadits itu fleksibel digunakan dalam berbagai urusan dunia, baik pemerintahan, peradaban, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lain sebagainya.

Hadits larangan menggambar makhluk bernyawa

Banyak hadits yang membahas tentang larangan menggambar dan membuat patung, terutama dalam hal menggambar makhluk bernyawa, diantaranya kitab hadits shahih bukhari hadits nomor 5950 tentang akan disiksanya para pembuat gambar di hari kiamat.

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 " .

"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." (HR. Bukhari, Shahih Bukhari, 5950)

Kemudian dalam hadits bukhari nomor 5963 menjelaskan bahwa orang-orang yang membuat gambar makhluk bernyawa akan dibebani untuk meniupkan ruh ke dalam gambar yang dibuatnya.

حَدَّثَنَا عِيَّاشُ بْنُ الْوَلِيدِ، حَدَّثَنَا عَبْدُ الْأَعْلَى، حَدَّثَنَا سَعِيدٌ، قَالَ سَمِعْتُ النَّضْرَ بْنَ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ، يُحَدِّثُ قَتَادَةَ قَالَ كُنْتُ عِنْدَ ابْنِ عَبَّاسٍ وَهُمْ يَسْأَلُونَهُ وَلَا يَذْكُرُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ حَتَّى سُئِلَ فَقَالَ سَمِعْتُ مُحَمَّدًا صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ " مَنْ صَوَّرَ صُورَةً فِي الدُّنْيَا كَلِّفَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَنْ يَنْفُخَ فِيهَا الرُّوحَ، وَلَيْسَ بِنَافِخٍ " .

"Telah menceritakan kepada kami [Ayyas bin Al Walid] telah menceritakan kepada kami [Abdul A'la] telah menceritakan kepada kami [Sa'id] dia berkata; saya mendengar [An Nadhr bin Anas bin Malik] bercerita kepada Ibnu Abbas, katanya; "Saya pernah berada di sisi [Ibnu Abbas] sementara orang-orang bertanya tanpa menyebutkan Nabi shallallahu 'alaihi wasallam hingga dia ditanya, lantas Ibnu Abbas menjawab: "Barangsiapa menggambar suatu gambar di dunia, maka pada hari Kiamat akan dibebankan baginya untuk meniupkan ruh padahal ia tidak akan mampu meniupkan ruh." (HR. Bukhari, Shahih Bukhari, 5963)

Dan hadits Abu Hurairah *radhiallahu'anhu*

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الْعَلَاءِ حَدَّثَنَا ابْنُ فَضَيْلٍ عَنْ عُمَارَةَ عَنْ أَبِي زُرْعَةَ سَمِعَ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ قَالَ اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنْ ذَهَبَ يَخْلُقُ كَخَلْقِي فَلْيُخْلِفُوا ذَرَّةً أَوْ لِيُخْلِفُوا حَبَّةً أَوْ شَعِيرَةً

"Telah menceritakan kepada kami [Muhammad bin Al 'Ala'] telah menceritakan kepada kami [Ibn Fudlail] dari [Umarah] dari [Abu Zur'ah] ia mendengar [Abu Hurairah] radliyallahu'anhu berkata, "Aku mendengar Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Allah 'azza wajalla berfirman, 'Siapa yang lebih zhalim daripada orang yang mencipta seperti ciptaan-Ku, hendaklah ia cipta biji sawi, atau biji tepung, atau biji gandum!" (HR. Bukhari, 7004)

Kemudian dalam hadist yang diriwayatkan oleh Aisyah *radhiallahu'anha* yang bertanya kepada rosul tentang gambar yang ada di gereja sebagai berikut

حَدَّثَنِي مُحَمَّدُ بْنُ الْمُثَنَّى حَدَّثَنَا يَحْيَى عَنْ هِشَامٍ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا أَنَّ أُمَّ حَبِيبَةَ وَأُمَّ سَلَمَةَ ذَكَرَتَا كَيْسَةَ رَأَيْتَهَا بِالْحَبَشَةِ فِيهَا تَصَاوِيرٌ فَذَكَرْنَا لِلنَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَ إِنَّ أَوْلَيْكَ إِذَا كَانَ فِيهِمُ الرَّجُلُ الصَّالِحُ فَمَاتَ بَنَوْا عَلَى قَبْرِهِ مَسْجِدًا وَصَوَّرُوا فِيهِ تِيكَ الصُّورَ أَوْلَيْكَ شِرَازُ الْخَلْقِ عِنْدَ اللَّهِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

"Telah menceritakan kepadaku [Muhammad bin Al Mutsanna] telah menceritakan kepada kami [Yahya] dari [Hisyam] berkata, telah menceritakan kepadaku [bapakku] dari [Aisyah] radliallahu'anha; Bahwa Ummu Habibah dan Ummu Salamah menceritakan sebuah gereja yang mereka lihat di negeri Habasyah (Ethiopia), yang didalamnya ada gambar. Lalu keduanya menceritakan kepada Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, maka beliau bersabda: "Sesungguhnya mereka, apabila ada orang shalih dari kalangan mereka yang meninggal dunia, mereka dirikan masjid (tempat ibadah) di atas kuburannya dan membuat patung dari orang yang meninggal itu. Mereka itulah seburuk-buruk makhluk disisi Allah pada hari qiyamat". (HR. Bukhari no.3873, Muslim no. 528).

Dijelaskan dalam hadits Bukhari no. 5950, 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, *أَدْخُلُوا إِلَىٰ 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 (Al-Asqalani, 2008).

Adapun Al-Qurthubi berpendapat dalam kitab Al-Mushim, 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).

Dari penjelasan-penjelasan sebelumnya dijelaskan tentang besarnya dosa bagi orang-orang yang menggambar makhluk bernyawa, dan dari hadits-hadits tersebut bisa kita analisis dan simpulkan setidaknya ada tiga *'illat* (alasan) diharamkannya menggambar makhluk bernyawa. *Pertama*, dalam hadits Abu Hurairah ra dan yang disimpulkan oleh Ibnu Hajar Al-Asqalani yang mana dikatakan bahwa menggambar makhluk bernyawa dilarang jika berniat untuk menandingi ciptaan Allah SWT. *Kedua*, sebagaimana yang di paparkan dalam hadits Aisyah ra dilarangnya membuat gambar makhluk bernyawa dikarenakan menyerupai perbuatan Ahlul Kitab, yang mana mereka menggambar dirinya dan ketika meninggal dunia gambar tersebut disembah dan dijadikan hiasan-hiasan dalam tempat ibadah mereka. *Ketiga*, sebagaimana penjelasan Ibnu Mas'ud larangan menggambar makhluk bernyawa dikarenakan hasil gambar yang dibuat menjadi sarana menuju kesyirikan.

Tinjauan hadits larangan gambar dengan desain logo secara Kontekstual

Setelah melihat penjelasan diatas desain logo merupakan salah satu bidang dalam desain grafis yang mana merupakan salah satu dari seni menggambar seperti melukis, namun bedana desain logo termasuk pengolahan gambar modern yang dilakukan dengan

menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu seperti adobe ilustrator dan corel draw. Tidak sedikit dari desain logo menggunakan makhluk hidup dalam visualnya, ada yang membuat full satu tubuh dan ada juga yang membuatnya hanya dengan bagian badan tertentu, seperti, kepala, kaki, cakar, dan lain sebagainya. Dari hal ini timbul permasalahan yang mana sebagian desainer logo menolak client yang ingin konsep logonya dari makhluk bernyawa karena tidak ingin menggunakan gambar makhluk hidup dalam desainnya, mengingat kepada hadits "*Sesungguhnya orang yang paling keras siksaannya di sisi Allah pada hari Kiamat adalah orang-orang yang suka menggambar.*" padahal kegiatan desain logo ini merupakan salah satu jalan untuk mencari rezeki dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Maka dengan itu perlu kita memahami hadits larangan menggambar makhluk bernyawa secara kontekstual agar hadits itu dapat dipahami secara utuh.

Setelah dijelaskan sebelumnya, dalam larangan menggambar makhluk bernyawa terdapat beberapa *'illat* yang membuat menggambar itu di harahkan. *Pertama*, dalam hadits Abu Hurairah ra dan yang disimpulkan oleh Ibnu Hajar Al-Asqalani yang mana dikatakan bahwa menggambar makhluk bernyawa dilarang jika berniat untuk menandingi ciptaan Allah SWT. *Kedua*, sebagaimana yang di paparkan dalam hadits Aisyah ra dilarangnya membuat gambar makhluk bernyawa dikarenakan menyerupai perbuatan Ahlul Kitab, yang mana mereka menggambar dirinya dan ketika meninggal dunia gambar tersebut disembah dan dijadikan hiasan-hiasan dalam tempat ibadah mereka. *Ketiga*, sebagaimana penjelasan Ibnu Mas'ud larangan menggambar makhluk bernyawa dikarenakan hasil gambar yang dibuat menjadi sarana menuju kesyirikan. Untuk menghindari hal-hal tersebut, salah satu yang diperbuat Rosulallah adalah melarangnya, akan tetapi ketika ummat islam sudah tidak memiliki dasar atau niat seperti yang dijelaskan tadi maka membuat gambar makhluk bernyawa diperbolehkan. Seperti dalam kaidah ushul fiqih:

الحكم يدور مع علته وجودا وعدما

"Hukum berputar bersama Ilatnya, ada dan tidaknya 'illat"

Sedangkan pada zaman sekarang masyarakat menganggap gambar itu sebagai karya seni yang dilihat nilai estetikanya bukan sebagai alat atau perantara untuk disembah, hanya digunakan sebagai pajangan dan hiasan semata, apalagi sebuah logo yang sudah jelas fungsi dan kegunaannya. Jika kita lihat pendapat August Comte, masyarakat di era ini pemikirannya sudah ada dalam tahap positifistik, sehingga besar kemungkinan tidak dikhawatirkan terjerumus kedalam penyembahan terhadap patung maupun gambar (Najichah, 2016, h. 77). Dalam logo itu sendiri jika kita kembali ke penjelasan diatas, bahwa fungsi dari logo itu

sebagai wajah pengenal bagi calon konsumen (untuk logo usaha) atau memperkenalkan suatu organisasi yang menjadi identitas sehingga orang yang melihatnya akan faham usaha atau organisasi itu arahnya kemana, contohnya logo Burger King dimana logonya berbentuk burger sehingga masyarakat tahu bahwa toko itu menjual burger, atau logo kantor pos yang mengusung gambar merpati, yang memiliki filosofi didalamnya, karena dulu kantor pos mengirimkan surat melalui merpati, sehingga dibuatlah logo kantor pos dengan gambar merpati.

Bahkan pada zaman dulu, Rosulallah pernah mengharamkan ziarah kubur karna takut adanya kemusyrikan, akan tetapi setelah *'illat*nya tidak ada Rosulallah pun memperbolehkan untuk berziarah, bahkan disitu Rosulallah menggunakan kata amar (perintah) karena dalam kegiatan ziarah kubur terdapat manfaat mendidik, salah satunya agar kita selalu mengingat kematian (Subhani, 1995, h. 197). Seperti dalam hadits yang di riwayatkan Imam Tirmidzi berikut ini:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ بَشَّارٍ وَمُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ وَالْحَسَنُ بْنُ عَلِيٍّ الْحَلَّالُ قَالُوا حَدَّثَنَا أَبُو عَاصِمٍ النَّبِيلُ حَدَّثَنَا سُهَيْبَانُ عَنْ عَلْقَمَةَ بْنِ مَرْثَدٍ عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَدْ كُنْتُ هَمَيْتُكُمْ عَنْ زِيَارَةِ الْقُبُورِ فَقَدْ أُذِنَ لِمُحَمَّدٍ فِي زِيَارَةِ قَبْرِ أُمِّهِ فَرُزُّوْهَا فَإِنَّهَا تُذَكِّرُ الْآخِرَةَ قَالَ وَفِي الْبَابِ عَنْ أَبِي سَعِيدٍ وَابْنِ مَسْعُودٍ وَأَنْسٍ وَأَبِي هُرَيْرَةَ وَأُمِّ سَلَمَةَ قَالَ أَبُو عَيْسَى حَدِيثُ بُرَيْدَةَ حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ وَالْعَمَلُ عَلَى هَذَا عِنْدَ أَهْلِ الْعِلْمِ لَا يَرَوْنَ زِيَارَةَ الْقُبُورِ بَأْسًا وَهُوَ قَوْلُ ابْنِ الْمُبَارَكِ وَالشَّافِعِيِّ وَأَحْمَدَ وَإِسْحَاقَ

"Telah menceritakan kepada kami [Muhammad bin Basyar] dan [Mahmud bin Ghailan] dan [Al Hasan bin Ali Al Khallal] mereka berkata; Telah menceritakan kepada kami [Abu 'Ashim An Nabil] telah menceritakan kepada kami [Sufyan] dari [Alqamah bin Martsad] dari [Sulaiman bin Buraidah] dari [Bapaknya] berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Saya pernah melarang kalian berziarah kubur. Sekarang telah diizinkan untuk Muhammad menziarahi kuburan ibunya, maka berziarahlah, karena (berziarah kubur itu) dapat mengingatkan akhirat." (Abu Isa At Tirmidzi) berkata; "Hadits semakna diriwatkan dari Abu Sa'id, Ibnu Mas'ud, Anas, Abu Hurairah dan Umu Salamah." Abu Isa berkata; "Hadits Buraidah adalah hadits hasan sahih. Ulama mengamalkannya mereka berpendapat bahwa ziarah kubur tidak mengapa. Ini adalah pendapat Ibnu Mubarak, Syafi'i, Ahmad dan Ishaq" (HR.Tirmidzi, 974)

Namun harus diperhatikan juga tidak seratus persen membuat logo itu diperbolehkan, tetap ada batasan dalam membuatnya seperti tidak boleh menggambar orang yang dikultuskan oleh agama tertentu, misalnya para nabi, tokoh, atau orang terkenal yang ditakutkan nantinya gambar tersebut di agung-agungkan, dan termasuk tidak boleh

menggambar yang mengandung pornografi, pelecchan, ataupun unsur lain yang mengandung madarat.

Kesimpulan

Konsep kontekstualitas hadis seputar gambar atau logo pada konteks saat ini harus dilihat dari latar belakang munculnya hadis tersebut, maka dengan itu suatu hukum bisa berubah ketika *'illat*-nya sudah tidak ada. Dilarangnya menggambar makhluk bernyawa sendiri di latar belakang oleh tiga aspek sebagai berikut. *Pertama*, berniat untuk menandingi ciptaan Allah SWT. *Kedua*, menyerupai perbuatan Ahlul Kitab. *Ketiga*, dikarenakan hasil gambar yang dibuat menjadi sarana menuju kesyirikan. Sedangkan tujuan dari dibuatnya logo ialah sebagai identitas bisnis, perusahaan, ataupun organisasi, agar orang lain mudah mengenalnya. Maka kesimpulannya dikarenakan secara kontekstual dilarangnya gambar makhluk bernyawa tidak ada dalam fungsi logo itu sendiri, maka hukum membuat logo dengan visualisasi makhluk bernyawa diperbolehkan.

Daftar Pustaka

- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (R. W. Rosari (ed.)). Andi.
- Ainun, N., Maming, R., & Wahida, A. (2023). Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Branding Pada Umkm. *Jesyia*, 6(1), 674–681. <https://doi.org/10.36778/jesyia.v6i1.967>
- Al-Asqalani, I. H. (2008). *Fathul Bari*, Vol. 28. Pustaka Azzam.
- Atmam, M. D. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Memahami Hadis. *Rumah Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Carter, D. E. (1986). *How to Improve Your Corporate Identity*. Art Direction Book Company.
- Dahlia, Diva Maulidya Utami, Heney, Maya, Mellyana, Z. L. (2023). HADIS SEBAGAI SUMBER AJARAN ISLAM UNTUK MASA KINI DAN NANTI. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1(3), 155–167.
- Himmawan, M. A. dan D. (2019). Peran hadits sebagai sumber ajaran agama, dalil-dalil kehujjahan hadits dan fungsi hadits terhadap alquran. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(1), 125–132. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551298>
- Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Islam, U., Sharif, S., & Begawan, B. S. (2021). *Kontekstual Analisis Pemikiran Syubudi Ismail Dayan Fithoroini*. 2(September), 116–140.
- Ismail, M. S. (2009). *Hadis Nabi yang Tekstual dan Kontekstual*. PT. Bulan Bintang.
- Lyscha Novitasari, dan A. F. (2022). TINJAUAN DESAIN PADA LOGO PROGRAM STUDI DKV Abstrak. *JURNAL ADAT: Jurnal Seni, Desain & Budaya*, 4(2), 57–63.
- Ma'l-f, L. (1975). *al-Munjid pi Lughab wa al-I'ilm*. Dar al-Masyriq.

- Mukti, D. F. dan M. L. (2021). KONTEKSTUAL Analisis Pemikiran Syuhudi Ismail Dayan Fithoroini. *Nabawi: Journal of Hadits Studies*, 2(September), 116–140.
- Najichah, I. Y. A. (2016). *Pemahaman Hadis Tentang Gambar (Analisis Makna صورة dalam Hadis)*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>
- Qosim, N., Hidayah, N., & Irfan, M. A. (2022). Analisis Tekstual Dan Kontekstual Hadis Tentang Adab Peserta Didik Dalam Kitab Ta'limul Muta'alim. *DINAMIKA*, 7(2), 63–75.
- Ramdini, H. (2023). Tipologi Pemahaman Hadis Secara Tekstual dan Kontekstual. *TAMMAT: Journal Of Critical Hadits Studies*, 1(2).
- Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Shadily, J. m. E. dan H. (1984). *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia.
- Subhani, J. (1995). *Tawassul, Tabarruk Ziarah Kubur Karamah Wali termasuk Ajaran Islam Kritik atas Fahaman Wahabi*. Pustaka Hidayah.
- Tri Mulya, A Sobi Mutohari, S. P. (2022). Perancangan logo dan kemasan sebagai penunjang merek pakan alternatif dari ubi jalar di desa sampora. *JURNAL GRAFIS*, 1(1), 11–19.
- Wijaya, F., Afriani, A., & Hadist, S. (2021). Pendekatan tekstual dan kontekstual dalam study hadist. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 37–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.51700/alifbata.v1i1.91>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Zulheldi, N. dan. (2024). Problematika hadis sebagai sumber ajaran islam. *Journal of Student Research (JSR)*, 2(1), 46–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v2i1.2462>