

**KONSEP PERANCANGAN DESAIN  
BUKU KOMIK ANAK-ANAK  
KISAH DAKWAH SUNAN KALIJAGA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

**Luai Ihsani Fahmi**  
NIM 1721069411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

**TESIS  
MAGISTER PENCIPTAAN SENI**

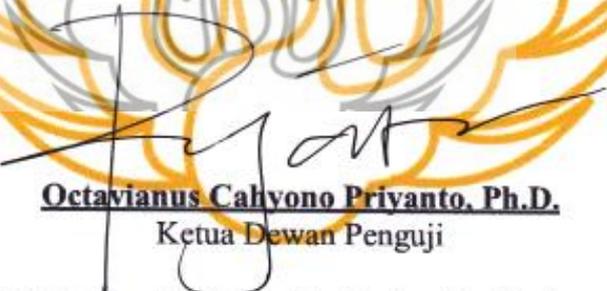
**KONSEP PERANCANGAN DESAIN BUKU KOMIK ANAK-ANAK  
KISAH DAKWAH SUNAN KALIJAGA**

Diajukan Oleh :  
**Luai Ihsani Fahmi**  
NIM 1721069411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 10 Januari 2022  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

  
**Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**  
Pembimbing Utama

  
**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**  
Penguji Ahli

  
**Octavianus Cahyono Privanto, Ph.D.**  
Ketua Dewan Penguji

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima  
sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 24 Januari 2022

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.**  
NIP. 19721023 200212 2 001

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan saya pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 24 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,

**Luai Ihsani Fahmi**

**1721069411**

# KONSEP PERANCANGAN DESAIN KOMIK ANAK-ANAK KISAH DAKWAH SUNAN KALI JAGA

Pertanggung jawaban Tertulis

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022

Oleh : **Luai Ihsani Fahmi**

## ABSTRAK

Indonesia merupakan negara besar dengan populasi penduduk sebesar 297,27 juta jiwa, dan 11,20 juta jiwa di antaranya termasuk ke dalam kelompok umur 0-14 tahun (anak-anak) (Bappenas, 2019). Tingginya populasi penduduk ini masih berpotensi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Zaman yang terus berkembang turut membuat modernisasi semakin berkembang pula. Hal ini memunculkan dua ancaman, yakni budaya Nusantara yang bias dengan budaya luar negeri, dan kelompok ekstrimis hadir dari ketimpangan sosial yang ada, kemudian menggunakan agama untuk membela diri dan menghilangkan sikap toleransi dari kehidupan masyarakat.

Survei terkini yang dirilis oleh beberapa lembaga seperti Wahid Institute, Pusat Pengkajian Islam Masyarakat (PPIM), dan Setara Institute yang dikutip oleh The Conversation (2019) mengungkap bahwa ajaran intoleransi dan paham radikalisme terindikasi telah menyebar di lembaga pendidikan di Indonesia. Semakin sedikit anak-anak yang mengetahui sejarah kisah Wali Songo khususnya Sunan Kalijaga, sedangkan kita semua mengetahui bahwa gamelan, tembang, dan wayang adalah media dakwah Sunan Kalijaga yang telah menjadi kekayaan seni di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media komunikasi visual untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut, karena kisah dakwah Sunan Kalijaga memiliki pesan moral yang bisa membantu untuk memperkaya pemahaman anak-anak terhadap seni dan Islam.

Metode perancangan menggunakan metode berpikir Tim Brown. Metode berpikir Tim Brown terdiri dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* dibantu dengan teori pembuatan karya komik Scott McCloud, teori komunikasi Harold D Lasswell untuk menyampaikan pesan moral, dan metode ATUMICS untuk memodifikasi aspek budaya ke dalam bentuk visual yang baru.

Hasil perancangan ini adalah komik untuk anak-anak yang memiliki manfaat untuk disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual yang berfungsi sebagai pemecahan masalah menggunakan berbagai pendekatan teori untuk memodifikasi karya tradisi ke bentuk yang baru tanpa mengubah esensi kebudayaannya.

**Kata kunci:** *Komik Anak-anak, Radikalisme, Seni Islam, Sunan Kalijaga*

# THE CONCEPT DESIGN OF COMIC FOR CHILDREN THE DA'WAH STORY OF SUNAN KALIJAGA

Written Project Report  
Graduate Programe of Institute of The Arts Yogyakarta, 2022  
By : **Luai Ihsani Fahmi**

## ABSTRACT

Indonesia is a large country with 297.27 million people, and 22.20 million of them belong to 0-14 year age group (children) (Bappenas, 2019). This high population can still increase from year to year. The development of times also makes modernization increasingly developing. This fact raises two threats, such as the bias between local culture and foreign culture, and extremist groups come from existing social inequality, then use religion to defend themselves and eliminate tolerance from human life.

Recent surveys released by several institutions such as Wahid Institute, Center for Study of Islamic Society (PPIM), and Setara Institute taken by The Conversation (2019) reveal that intolerance and radicalism are indicated to have spread in educational institutions in Indonesia. The number of children who know the history of Wali Songo, especially Sunan Kalijaga, is decreasing, while we know that gamelan, tembang, and wayang are his media of dakwah that have become a wealth of art in Indonesia. Therefore, visual communication media is needed to solve these problems, because the story of Sunan Kalijaga has a moral message that can help to enrich children's understanding of art and Islam.

The design method uses Tim Brown's thinking method. Tim Brown's thinking method consists of Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test assisted by Scott McCloud's comic creation theory, Harold D Lasswell's communication theory to send moral messages, and ATUMICS method to modify cultural aspects into new visual forms.

The result of this design is comic for children that has benefits for Visual Communication Design as problem solving using various theoretical approaches to modify traditional works into new forms without changing essence of its culture.

***Keywords:*** *Children's Comic, Radicalism, Islamic Art, Sunan Kalijaga*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'laikum Wr.Wb.*

Segala Puji bagi Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan anugerah-Nya. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dengan mengucap rasa syukur akhirnya perancangan dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Konsep Perancangan Desain Komik Anak-anak Kisah Dakwah Sunan Kalijaga”**. Sebuah Karya Perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mencapai gelar Magister dalam menempuh studi lanjut pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis selalu mengharapkan segala kritikan dan saran yang membangun, sebagai salah satu bekal penulis menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi kuasa-Nya dalam kesempatan, kesehatan, dan rezeki yang berlimpah. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menuntut ilmu dan ruang apresiasi seni di jenjang akademik magister seni. Seluruh pejabat dan staf yang telah membantu terlaksananya proses perkuliahan hingga akhir.

2. Baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wasallam* beserta keluarga dan shahabat atas segala perjuangan beliau sehingga Islam dapat menjadi pakaian dalam jiwa dan raga kita.
3. Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., Asisten Direktur I Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., Asisten Direktur II Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn..
4. Bapak Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. sebagai dosen pembimbing, pembombong, dan pemomong yang telah sabar dalam perjalanan tugas akhir saya, banyak membagikan pengalaman, nasihat, dan motivasi mengenai tujuan selepas S2. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku penguji ahli, dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku ketua sidang dalam ujian tesis yang telah banyak memberikan ilmu, masukan, dan arahan untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Orang tua saya Bapak Susanto Hamidjoyo dan Ibu Iftiromah, Bapak Sugito dan Ibu Siti Mahmudah yang selalu memberikan doa dan motivasi, kesabaran dalam membimbing khususnya dalam proses penyelesaian tesis ini melewati fase hidup yang baru. Serta adik-adik saya yang sedang mengarungi dunia akademik seni, Milata Ihsani Hanifa yang sedang mengerjakan skripsi seni rupa di Universitas Negeri Yogyakarta, Zaky Ihsan Arroddli yang baru saja masuk dalam

akademik seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Maheir Ihsan Adzikra yang mulai ditatar Ibu kami untuk mendalami seni.

6. Suami yang sabar membantu dan membimbing meskipun sedang sama-sama menyelesaikan tesis di Pascasarjana Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Gadjah Mada, Mas Moh. Ainurrofiqin.
7. Buah hati kami yang masih dalam kandungan. Terima kasih sudah kooperatif dan kuat menemani selalu.
8. Teman-teman DKV angkatan 2017 yang telah lulus lebih dulu, Diptya Aristo Sahisnu, Faryadhiga Arya, Lambang Hernanda, Akhmad Fadly, Dian Puspasari, Muh Agus Faisal, Imam F. Terima kasih *sharing* ilmu dan pengalamannya di bidang desain dan lainnya.
9. Seluruh teman-teman angkatan 2017 PPS ISI Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga tugas akhir yang perancangan disusun dengan segenap kemampuan dan usaha ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu khususnya bagi perancang dan umumnya bagi pembaca.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 24 Januari 2022

Luai Ihsani Fahmi

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	21
C. Batasan Masalah .....	21
D. Tujuan dan Manfaat .....	22
1. Tujuan .....	22
2. Manfaat .....	23
a. Manfaat Teoretis .....	23
b. Manfaat Praktis .....	23
E. <i>Mind Mapping</i> Perancangan .....	24
BAB II .....	26
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	26
A. Tinjauan Pustaka .....	26
1. <i>Graphic Novel</i> Kisah Dakwah Wali Songo .....	26
2. Atlas Wali Songo .....	28
3. Sunan Kalijaga .....	30
4. Kesimpulan Tinjauan Pustaka .....	31
B. Landasan Teori .....	33
1. Teori Utama .....	33
2. Teori Pendukung .....	37
2. Teori Komunikasi Harold D. Lasswell .....	49
3. Metode ATUMICS .....	51
4. Warna .....	56
5. Pesan Moral .....	57
BAB III .....	59
METODE PERANCANGAN .....	59
A. Metodologi .....	59
B. Proses Perancangan .....	60
1. Emphatize .....	60
a. Observasi .....	60
b. Kuesioner .....	62
c. Dokumentasi .....	64

d. Pustaka .....	65
2. Define .....	65
3. Ideate .....	72
4. Prototype .....	74
5. Test .....	75
BAB IV .....	76
ULASAN KARYA .....	76
A. Praproduksi .....	76
B. Produksi .....	78
1. Karakter Verbal dan Visual .....	78
2. Sketsa Layout dan Panel Ilustrasi .....	80
3. Pewarnaan .....	81
4. Balon Kata dan Transliterasi Bunyi .....	82
5. Hasil Akhir .....	83
C. Pascaproduksi .....	92
1. Pembuatan Sampul Buku .....	92
2. Publikasi Karya .....	93
BAB V .....	94
KESIMPULAN DAN SARAN .....	94
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN .....	101
A. Kuesioner .....	101
B. Lampiran Hasil Wawancara Narasumber .....	102
C. Dokumentasi Lapangan .....	103

## DAFTAR GAMBAR

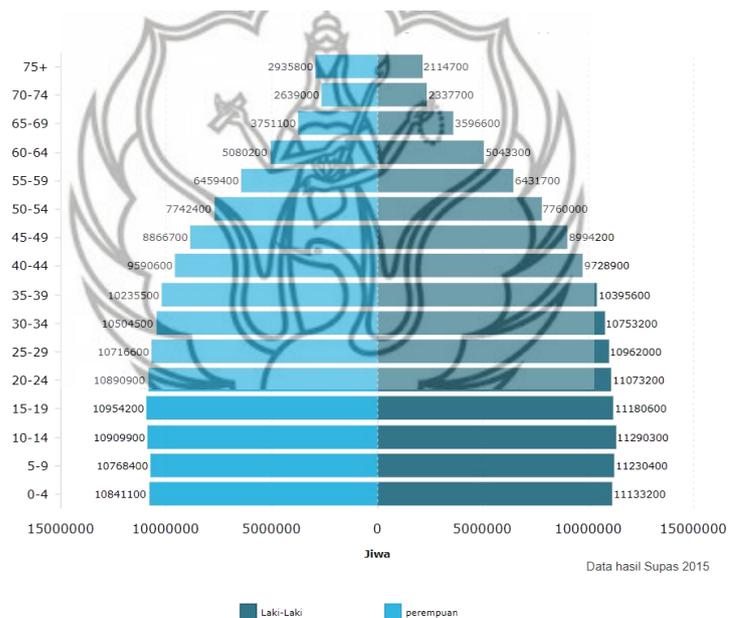
Gambar 1.1 Jumlah penduduk Indonesia tahun 2019 .....	1
Gambar 1.2 Jumlah penduduk Indonesia menurut agama .....	3
Gambar 1.3 Radikalisme di Indonesia .....	12
Gambar 1.4 <i>Mind Mapping</i> Perancangan .....	25
Gambar 2.1 Buku novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo .....	26
Gambar 2.2 Buku Atlas Wali Songo .....	29
Gambar 2.3 Buku Sunan Kalijaga .....	30
Gambar 2.4 Metode ATUMICS.....	52
Gambar 2.5 Proses revitalisasi tradisi .....	56
Gambar 3.1 Diagram pengetahuan responden tentang Sunan Kalijaga .....	62
Gambar 3.2 Diagram minat responden terhadap komik .....	64
Gambar 3.3 <i>Mind Mapping/Brainstorming</i> .....	67
Gambar 4.1 Ide Karakter Tokoh .....	79
Gambar 4.2 Sketsa .....	80
Gambar 4.3 Pewarnaan .....	81
Gambar 4.4 Balon Kata dan Transliterasi Bunyi .....	82
Gambar 4.5 Halaman 1 .....	83
Gambar 4.6 Halaman 2 .....	84
Gambar 4.7 Halaman 3 .....	85
Gambar 4.8 Halaman 4 .....	86
Gambar 4.9 Halaman 5 .....	87
Gambar 4.10 Halaman 6 .....	88
Gambar 4.11 Halaman 7 .....	89
Gambar 4.12 Halaman 8 .....	90
Gambar 4.13 Halaman 9 .....	91
Gambar 4.14 Sampul Buku .....	92

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara besar dengan jumlah penduduk sebanyak 297,27 juta jiwa di mana penduduk dengan kelompok umur 0-14 tahun (usia anak-anak) mencapai 22,20 juta jiwa dari total populasi (Databoks, 2019<sup>a</sup>). Besarnya jumlah penduduk ini juga berpotensi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.



Gambar 1.1 Jumlah penduduk Indonesia tahun 2019 (Databoks, 2019<sup>a</sup>)

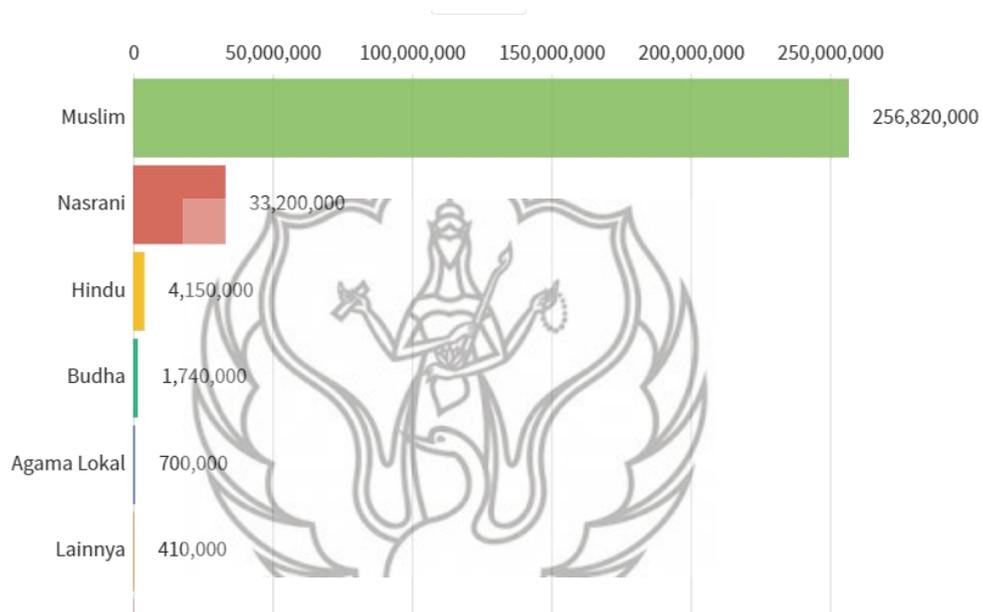
Peningkatan jumlah penduduk tentu berpengaruh pada kebutuhan pendidikan yang menjadi salah satu indikator dalam menentukan kualitas penduduk tersebut. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dicapai, semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Saat ini, tingkat

pendidikan penduduk Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan *Education Index* yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports* dalam Tirto (2017), Indonesia ada di posisi ketujuh di ASEAN dengan skor 0,622. Skor tertinggi diraih oleh Singapura yaitu sebesar 0,832. Peringkat kedua ditempati oleh Malaysia dengan skor 0,719 dan disusul Brunei Darussalam dengan skor 0,704. Pada peringkat keempat ada Thailand dan Filipina, keduanya sama-sama memiliki skor 0,661. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* dalam Al-Jawi (2006), Indonesia disebut memiliki daya saing yang masih rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara di dunia yang disurvei.

Pendidikan merupakan wadah berlangsungnya perkembangan maupun transformasi informasi yang berlangsung seumur hidup serta dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, yaitu pada waktu dan tempat yang sesuai dengan keadaan serta kebutuhan peserta didik. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang berdampak pada perubahan diri pribadi peserta didik tersebut.

Pendidikan juga bisa dikatakan sebagai sarana yang amat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa seperti tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan data kependudukan yang didasarkan pada agama yang dianut, hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia memeluk agama Islam. Data *Global Religious Futures* dalam Databoks (2019<sup>b</sup>) menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia yang beragama Islam (Muslim) pada 2019 sebanyak 256,82 juta jiwa. Pada 2020, penduduk Muslim Indonesia diprediksi meningkat menjadi 263,92 juta jiwa.



Gambar 1.2 Jumlah penduduk Indonesia menurut agama (Databoks, 2019<sup>b</sup>)

Besarnya jumlah penduduk Muslim ini selaras dengan data Pew Research Center dalam Asumsi (2020) bahwa 95% penduduk Indonesia menganggap agama sebagai hal yang sangat penting dalam kehidupan. Data ini membuat Indonesia menjadi negara paling religius di kawasan Asia. Religiusitas sendiri dapat distimulasi melalui pendidikan spiritual dengan tujuan memberikan pedoman dan pegangan hidup bagi umat Islam serta melakukan usaha-usaha pemikiran atau pembaruan mengenai ajaran-ajaran agama Islam (Rokhmah, 2016).

Dengan tingkat kepercayaan atas agama yang tinggi ini, serta status sebagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim, pendidikan spiritual dinilai sangat penting sebagai pondasi utama dari semua aspek kehidupan, khususnya dalam budaya keislaman dan ketimuran yang dipegang erat oleh masyarakat Indonesia (Sagala, 2018). Nilai spiritual dinilai penting baik sebagai makhluk pribadi, makhluk Tuhan, maupun makhluk sosial. Sebagai makhluk individu yang berkepribadian utuh, manusia memiliki wawasan budaya yang luas dalam kehidupan bermasyarakat (Hasbullah, 2019). Nilai spiritual merupakan nilai yang digunakan sebagai dasar, tuntunan, dan tujuan manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Jumala dan Abubakar, 2019). Jika diteliti lebih jauh, ternyata nilai spiritual Islam ini banyak ditemukan dalam khazanah klasik Nusantara, yaitu dalam sejarah zaman Wali Songo (Irsad, 2015).

Wali Songo mampu menghadirkan wujud Islam kontekstual di Indonesia seperti sekarang ini sebagai buah dari keberhasilan komunikasi dakwah pada masa lalu. Wali Songo tentu tidak mudah dalam mendakwahkan ajaran Islam kepada masyarakat yang multikultur pada saat itu. Secara konsepsional, dalam rangka berdakwah dan menyebarkan ajaran Islam ke masyarakat Nusantara, Wali Songo menerapkan beberapa metode melalui usaha mengubah hal-hal lama yang tidak bersesuaian dengan ajaran agama Islam dengan melalui pendekatan budaya (Fatkhah, 2003). Tuntunan, budaya, dan perintah agama harus disampaikan dengan strategi komunikasi dakwah yang tepat agar diterima oleh masyarakat setempat. Dari sinilah masyarakat modern dapat mengetahui bentuk keberislaman di Indonesia seperti sekarang ini, yang jika diteliti lebih jauh, ternyata ada

peristiwa sejarah yang dibangun oleh Wali Songo (Hakim, 2017). Dalam buku Atlas Wali Songo karya Sunyoto (2012), terdapat pembagian pola dakwah Wali Songo menjadi dua bagian, yaitu asimilasi pendidikan dan seni budaya.

Asimilasi pendidikan merupakan usaha pengambilalihan lembaga pendidikan Syiwa-Buddha yang disebut asrama atau dukuh yang kemudian diformat sesuai ajaran Islam hingga menjadi lembaga pendidikan pondok pesantren. Pondok pesantren adalah produk asimilasi pendidikan yang asal mulanya adalah dari mandala Hindu-Buddha. Asimiliasi seni budaya yang dilakukan oleh Wali Songo ditandai dengan usaha-usaha mengurangi perbedaan antara orang atau kelompok. Dalam hal ini, ciri khas budaya awal bercampur atau diselipkan dengan kebudayaan lain sehingga menghasilkan budaya baru.

Asimilasi erat kaitannya dengan sinkretisasi, mengingat apa yang ada dalam usaha asimilasi oleh Wali Songo merupakan hasil dari sinkretisasi. Sinkretisasi didefinisikan sebagai sebuah proses perpaduan dari beberapa paham atau aliran agama maupun kepercayaan. Pada sinkretisme, terjadi proses pencampuran berbagai unsur aliran atau paham, sehingga hasil yang didapatkan berupa bentuk abstrak yang berbeda untuk mendapatkan keserasian dan keseimbangan.

Dalam peristiwa sejarah, Wali Songo dinilai berhasil mengislamkan penduduk Nusantara tanpa peperangan. Era Wali Songo adalah era berakhirnya dominasi Hindu-Buddha dalam budaya Nusantara untuk digantikan dengan kebudayaan Islam. Wali Songo merupakan simbol penyebaran Islam di Indonesia, khususnya di Jawa. Tentu banyak tokoh lain yang juga berperan selain Wali Songo, namun peranan mereka yang sangat besar dalam mendirikan kerajaan

Islam di Jawa, juga pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat secara luas serta dakwah secara langsung, membuat Wali Songo ini lebih banyak disebut dibandingkan tokoh yang lain.

Salah satu Wali Songo yang masyhur dalam menyebarkan Islam di Nusantara adalah Sunan Kalijaga. Sunan Kalijaga merupakan salah satu tokoh agama yang dikenal sebagai mubalig, ahli seni, budayawan, ahli filsafat, dan sebagainya. Beliau disebut sebagai ahli budaya karena beliau adalah yang pertama kali menciptakan seni pakaian, seni suara, seni ukir, seni gamelan, wayang kulit, tembang suluk, bedug di mesjid, Gerebeg Maulud, seni tata kota, dan lain-lain.

Sunan Kalijaga dikenal sebagai tokoh Wali Songo yang mengembangkan dakwah Islam melalui seni dan budaya. Sunan Kalijaga masyhur sebagai juru dakwah yang tidak hanya piawai mendalang, namun juga dikenal sebagai pencipta bentuk-bentuk wayang dan lakon-lakon carangan yang dimasuki ajaran Islam. Melalui pertunjukan wayang, Sunan Kalijaga mengajarkan tasawuf kepada masyarakat setempat hingga Sunan Kalijaga dikenal sebagai tokoh keramat oleh masyarakat dan dianggap sebagai wali pelindung Jawa.

Sebagai wali dan dai (juru dakwah), Sunan Kalijaga mampu mengombinasikan agama dan budaya dalam satu kesatuan perangkat dakwah. Sunan Kalijaga berdakwah dengan konsep *al-hikmah* (jalan kebijaksanaan) melalui penyelenggaraan kegiatan-kegiatan budaya secara populer, atraktif, dan sensasional. Melalui langkah strategis ini, masyarakat setempat menjadi tertarik dan antusias terhadap metode dakwah yang disampaikan oleh Sunan Kalijaga (Fatkhah, 2003).

Dalam komunikasi dakwahnya, Sunan Kalijaga kerap menggunakan seni pertunjukan sebagai media yang potensial untuk berkomunikasi secara efektif dalam usaha penyebaran nilai, paham, konsep, gagasan, pandangan, dan ide yang bersumber dari ajaran agama Islam. Strategi ini dilakukan baik dengan pengambilalihan lembaga pendidikan asrama atau dukuh maupun melalui pengembangan seni pertunjukan dan produk budaya untuk disesuaikan dengan ajaran agama Islam sehingga dapat diterima masyarakat (Sunyoto, 2016). Oleh karena itu, lahirlah bentuk baru dari hasil asimilasi dan sinkretisasi kesenian lama menjadi kesenian tradisional khas yang memuat misi ajaran Islam yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Luasnya cakupan bidang yang digarap oleh Sunan Kalijaga membuat tokoh kelahiran Tuban ini mengisi banyak kisah legendaris di berbagai tempat di Jawa, seperti kisah Sunan Kalijaga dengan Ki Ageng Pandanaran, Sunan Kalijaga dengan tiang saka dari tatal dalam pembangunan Masjid Demak, Sunan Kalijaga sebagai Brandal Lokajaya, Sunan Kalijaga bertapa di pinggir sungai, Sunan Kalijaga menjadi dalang Ki Bengkok, Sunan Kalijaga menjadi dalang wayang Ki Sida Brangti, Sunan Kalijaga menjadi dalang Ki Bengkok, Sunan Kalijaga menjadi dalang Ki Kumendung, Sunan Kalijaga dengan rancangan tata kota pemerintahan Islam, Sunan Kalijaga mengislamkan Prabu Brawijaya Majapahit, dan lain sebagainya.

Namun kini, semakin berkembangnya zaman, sebagian atau bahkan banyak kelompok masyarakat menjadi sulit untuk menerima hal-hal yang memuat unsur berlatar belakang *karomah adikodrati* atau sebuah kelebihan bagi orang-orang

mulia yang terpilih sebagai bentuk anugerah Tuhan atas ketaatan kepada-Nya, yang kemudian dianggap sebagai sesuatu yang mistik, dalam hal ini adalah Sunan Kalijaga. Mistisisme erat kaitannya dengan irasionalitas, tentu saja hal ini kontradiktif dengan pemikiran manusia modern yang lebih mengutamakan aspek rasionalitas seiring perkembangan sains dan pendekatan ilmiah. Berkembangnya zaman juga turut melahirkan budaya praktis dan simpel yang akhirnya berimbas kepada pola kebudayaan yang cenderung menggusur pemikiran budaya yang reflektif terhadap sejarah secara perlahan-lahan. Semakin modern zaman, semakin berkurang pula pengetahuan dan nalar kritis mengenai mengapa sebuah budaya dapat terbentuk, apakah filosofi yang terkandung dalam sebuah budaya atau karya adat (Suharni, 2015). Kurangnya pengetahuan ini dapat menimbulkan kurangnya kecintaan terhadap budaya daerah sehingga dapat dikatakan sebagai bentuk pelaksanaan nilai-nilai budaya dengan hati yang kosong karena hanya sekadar menjalankan saja tanpa mengetahui sebab dan akibatnya (Nahak, 2019). Menurut Ittihadiyah (2008), sejarah adalah hal yang penting sebagai bagian dari sebuah identitas, khususnya dalam wilayah agama Islam sekaligus menjadi agama yang banyak dianut oleh masyarakat Indonesia, hingga membuat perihal sejarah ini menjadi semakin penting untuk dikaji dan ditindaklanjuti.

Zaman terus berkembang, tantangan atas budaya yang hadir juga terus beragam dan bergejolak, salah satunya adalah tren globalisasi. Globalisasi dalam kebudayaan berkembang sangat cepat akibat pengaruh penetrasi teknologi dan kemudahan akses atas informasi dan komunikasi. Namun, hal ini justru menjadi bumerang tersendiri dan menjadi sebuah masalah yang cukup krusial, yaitu

kenyataan bahwa budaya bangsa Indonesia mengalami kecenderungan yang mengarah terhadap memudarnya nilai-nilai pelestariannya (Suneki, 2012). Menurut Ayu (2020), kemajuan teknologi terutama dalam bidang komunikasi kaitannya dengan mulai masuknya era Revolusi Industri 4.0, semakin memberikan peluang kebebasan dalam mengakses informasi. Dari sini, muncullah setidaknya dua ancaman yang secara realistis sedang dialami oleh Muslim Indonesia.

Pertama, budaya Nusantara kini bias dengan budaya luar negeri. Ada budaya konsep *post-modern* di sekolah. Pondok pesantren sebagai produk Wali Songo, yang kemudian disusul oleh konsep Barat berupa sekolah formal-klasikal dan kampus, membuat keberadaan pondok pesantren kian terdikstraksi. Hal ini senada dengan penelitian Hasyim (2015), bahwa dunia global sekarang ini masih didominasi oleh pola budaya Barat dan sedang diatur mengikuti pola-pola modern, sedangkan pesantren belum sepenuhnya mampu menyerap pola budaya modern sehingga kurang memiliki kemampuan dalam mengimbangi dan menguasai kehidupan dunia global.

Kedua, kelompok ekstrimis hadir dari ketimpangan sosial yang ada, yang kemudian menggunakan agama untuk membela diri dan menghilangkan sikap toleransi dari kehidupan masyarakat. Misalnya ISIS, yang lahir akibat ketimpangan sosial di Suriah, sakit hati dengan pemerintah, kemiskinan yang semakin merajalela, hingga akhirnya memberontak, tidak sepatutnya dengan pemerintah dan kemudian menghadirkan sebuah kelompok baru bernarasikan agama. Padahal, agama hanya digunakan sebagai topeng. Hal ini sesuai dengan

penelitian Yunus (2017), bahwa radikalisme agama tumbuh sebagai dampak dari politik global dunia Islam yang terus-menerus menjadi objek adu domba, penindasan, dan kesewenang-wenangan. Pada titik inilah lahir gerakan-gerakan yang mengatasnamakan agama untuk berada di garis konfrontasi dengan dunia Barat.

Radikalisme di Indonesia sendiri tidak bisa dilepaskan dari situasi pascareformasi yang ditandai dengan terbukanya kran demokratisasi yang menjadi lahan subur tumbuhnya kelompok Islam radikal. Pola organisasi kelompok ini beragam, mulai dari gerakan ideologi moral seperti Majelis Mujahidin Indonesia (MMI) dan Hizbut Tahrir Indonesia, serta yang mengarah pada gaya militer seperti Laskar Jihad dan Front Pembela Islam (Affandy dalam Wahid Foundation, 2016).

Pada 1998, aktivis gerakan tarbiyah yang berafiliasi dengan Ikhwanul Muslimin Mesir mendirikan partai politik baru yang bernama Partai Keadilan Sejahtera (PKS) yang bertujuan untuk memperjuangkan syariat Islam dengan jalur demokrasi. Kemudian di beberapa tahun terakhir (2004), partai ini dinilai mulai bersikap lebih pragmatis agar memperoleh suara dalam pemilu, namun tidak meninggalkan unsur “syariat Islam”-nya (Sahlan, 2017).

Sahlan (2017) juga menyebut bahwa pada 1998 di Jakarta, didirikanlah organisasi Front Pembela Islam (FPI) yang dipimpin oleh Muhammad Rizieq Shihab dan aktivitas utamanya adalah melakukan serangan secara fisik ke “tempat-tempat maksiat” menurut kacamata ideologi mereka. Tindakan main

hakim sendiri ini dapat dinilai bahwa mereka telah melakukan kekerasan tanpa dasar hukum negara atas dasar klaim penegakan syariat Islam.

Kemudian, pada 2000, terjadi peristiwa terorisme. Beberapa bom bunuh diri yang didalangi oleh kelompok JI (Jamaah Islamiyah) sebagai organisasi fundamentalisme Islam pada malam Natal pada 2000 di Bali dan pada 2002 di hotel Marriot Jakarta yang memakan banyak korban. Kasus bom bunuh diri ini juga terulang lagi di tahun berikutnya: Bom Bali II pada 2005, Bom Tentena pada 2005, Bom Solo pada 2011 dan 2012, serta Bom Sarinah pada 2016 silam. Pada 2018, terjadi pemboman di beberapa gereja di Surabaya, sebuah kejadian teror yang menimpa warga Surabaya khususnya bagi umat Kristiani di Gereja Kristen Indonesia, Gereja Santa Maria, dan Gereja Pantekosta.

Beberapa kasus radikalisme yang acapkali terjadi di Indonesia menguatkan masalah yang diangkat oleh perancang, misalnya saja mengenai ancaman radikalisme yang hadir di sekolah swasta secara terang-terangan. Tempo (2019) menyebut bahwa radikalisme berbalut pendidikan telah menysar pada anak usia dini di Indonesia dengan cara kaderisasi yang dilakukan di tempat pengasuhan bayi dan anak yang memuat doktrinisasi anti-Pancasila.

Survei terkini yang dirilis oleh beberapa lembaga seperti Wahid Institute, Pusat Pengkajian Islam Masyarakat (PPIM), dan Setara Institute yang dikutip oleh The Conversation (2018) mengungkap bahwa terdapat indikasi penyebaran ajaran intoleransi dan paham radikalisme di lembaga pendidikan di Indonesia. Sekolah di Indonesia disebut menjadi lahan tumbuh subur nya paham ekstremisme. Survei toleransi pelajar Indonesia yang dilakukan oleh Setara Institute pada 2016

menyimpulkan bahwa 35,7% siswa memiliki paham intoleran yang baru dalam tataran pemikiran, 2,4% sudah menunjukkan sikap intoleran dalam tindakan dan perkataan, serta 0,3% berpotensi menjadi teroris. Survei ini dilakukan atas 760 responden yang sedang menempuh pendidikan SMA Negeri di Jakarta dan Bandung, Jawa Barat. Survei dari Wahid Institue dan PPIM juga menunjukkan kecenderungan serupa yang mengkhawatirkan.



Gambar 1.3 Radikalisme di Indonesia (Tirto, 2016)

Data lain yang dihimpun oleh Lembaga Kajian Islam dan Perdamaian (LaKIP) pada pada Oktober 2010 hingga Januari 2011 yang dikutip oleh Tirto (2016) mengenai potensi radikalisme di Indonesia, mengungkapkan bahwa hampir 50% pelajar setuju mengenai tindakan kekerasan berdasarkan radikalisme. Data tersebut juga menyebutkan 25% siswa dan 21% guru menyatakan Pancasila

tak relevan lagi. Kemudian, 84,8% siswa dan 76,2% guru setuju penerapan syariat Islam di Indonesia. Jumlah yang menyatakan setuju dengan kekerasan demi solidaritas agama mencapai 52,3% siswa di mana 14,2% di antaranya membenarkan serangan bom.

Al-Qurtuby (2017) menyebut bahwa salah satu penyebab hilangnya budaya toleransi adalah datangnya kaum “Islamis” di Indonesia. Yang dimaksud kaum “Islamis” di sini adalah para praktisi (baik individu maupun kelompok) Islamisme yang didefinisikan sebagai “*a political ideology based on a reinvented version of Islamic law*” oleh Bassam Tibi, ahli Islam di University of Gottingen, Jerman, dalam *Islamism and Islam*. Dengan kata lain, dasar, basis, atau pondasi yang digunakan oleh kelompok Islamis untuk membangun “Islamisme” atau “ideologi Islam politik” ini bukanlah hukum Islam atau syariat Islam itu sendiri, melainkan sebuah pemahaman kembali, tafsir ulang, atau rekonstruksi atas sejumlah diktum dalam hukum Islam atau syariat tersebut yang disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan politik di mana kaum Islamis itu berada. Itulah sebabnya mengapa visi, *platform*, agenda, dan tujuan berbagai kelompok “Islamis” di berbagai negara menjadi berlainan antara satu dengan yang lainnya.

Al-Qurtuby (2017) juga menyebut bahwa kaum “Islamis” ini memiliki ciri-ciri umum, yaitu mempropagandakan sekaligus memaksakan (pemahaman) keislaman versi mereka untuk dipraktikkan di pemerintahan maupun masyarakat. Sementara itu, sebagian lagi gigih ingin mengganti sistem politik-pemerintahan yang ada dengan sistem politik-pemerintahan yang mereka idealkan dan imajinasikan, baik dalam bentuk khilafah (negara Islam) atau yang lainnya.

Imbas dari fenomena di atas, kehadiran Wali Songo sebagai bagian dari peristiwa sejarah dan bukti penyebaran ajaran agama Islam di zaman sekarang, kini mulai dipudarkan dan sengaja dihilangkan secara perlahan (Sunyoto, 2012). Oleh sebagian kelompok, Wali Songo kini dianggap sebagai mitos belaka. Salah satu cara mereka adalah dengan membat habis budaya yang dibangun oleh Wali Songo, padahal kita tahu bahwa sebetulnya budaya adalah instrumen untuk membangun sebuah agama (Affan, 2016). K.H. Yahya Cholil Staquf (2018) dalam Seminar Kenegaraan di UNU Yogyakarta pernah menyampaikan, “Harapan Islam di dunia modern ke depan itu bukan di Arab, tetapi di Indonesia”. Mengapa? Karena Arab tidak memiliki medium budaya, tidak memiliki peradaban. Islam hanya disajikan dalam gerakan fikih. Ketika budaya sudah digerus, maka Islam akan kehilangan medium, perantara, atau wasilah.

K.H. Said Aqil Siroj dalam Bangkit Media (2019) mengemukakan bahwa budaya sebagai infrastruktur penguatan paham keagamaan berangkat dari adagium yang sangat terkenal dalam *ushul fiqh*, yaitu *al-addah muhakkamah* (budaya bisa dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijakan hukum). Budaya-budaya lokal bisa diadopsi menjadi bagian dari hukum syariat sepanjang budaya dan adat-istiadat tersebut tidak bertentangan dengan nilai-nilai dasar ajaran Islam. Dengan kata lain, proses akulturasi budaya atau sinkretisme budaya dan agama sangat mungkin terjadi dalam ajaran Islam.

Selain itu, K.H. Said Aqi Siroj juga menjelaskan bahwa contoh paling kongkret dalam hal ini adalah prosesi tahlil atau populer dengan sebutan “tahlilan” untuk mendoakan orang meninggal dunia yang diambil dari tradisi

budaya pra-Islam sebagai wadah, digabungkan dengan bacaan ayat-ayat Al-Qur'an, selawat, serta zikir kepada Allah Swt. sebagai isi dan substansi dari acara tahlil itu sendiri.

Namun akhir-akhir ini, kegiatan tahlilan yang menjadi salah satu budaya spiritual Islam, dianggap sesat bahkan kafir oleh kelompok ekstrimis dan intoleran, yaitu kelompok aliran Wahabi. Kelompok Wahabi ini kerap menuduh kegiatan tahlilan sebagai bid'ah karena dianggap sebagai warisan tradisi agama selain Islam, sehingga praktik tahlil dihukumi haram oleh mereka (Romli, 2012). Padahal, tahlilan awalnya adalah budaya masyarakat Indonesia sebelum Islam masuk ke Nusantara. Namun, karena Islam yang memiliki sifat menghargai (toleran), maka Islam disebarkan dengan tidak merusak dan meniadakan apa yang telah menjadi tradisi masyarakat sebelum Islam masuk. Secara historis, tahlilan adalah salah satu wujud keberhasilan Islamisasi terhadap tradisi-tradisi masyarakat Indonesia pra-Islam. Kemudian, budaya ini terus berkembang luas di tengah masyarakat dan masih diamalkan oleh masyarakat hingga saat ini.

Fakta-fakta intoleransi yang menyeruak tentu berbanding terbalik dengan fenomena keislaman yang hadir di zaman Wali Songo pada umumnya dan Sunan Kalijaga pada khususnya (Hakim, 2017). Kehebatan Sunan Kalijaga di masa lalu yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas melalui kesenian dan kebudayaan ingin disampaikan ulang oleh perancang melalui komik yang disajikan khususnya untuk anak-anak. Anak-anak menjadi target yang perancang sasar mengingat pendidikan spiritual harus dibangun dari generasi Indonesia di tingkat paling bawah. Anak-anak perlu belajar dan mengingat kembali kisah sejarah mengenai dakwah yang

dilakukan oleh Wali Songo sehingga mereka akan memiliki paham yang *tasamuh* (toleran), *tawazun* (berimbang), dan *tawassuth* (moderat).

Perancang ingin mendesain komik dengan nilai-nilai spiritualitas Nusantara untuk mengikis paham-paham radikal maupun sekuler melalui kisah Sunan Kalijaga beserta pesan dakwahnya dalam menyebarkan Islam dengan damai dan humanis. Misi lain yang ingin perancang tuju adalah untuk menghasilkan generasi yang memahami keberislaman di Nusantara itu sendiri, sehingga sasaran karya komik ini perlu diberikan ulasan mengenai sejarah proses masuknya Islam di Indonesia.

Perancang mencoba mendatangi beberapa toko buku besar di Yogyakarta seperti Gramedia, Togamas, dan Social Agency, namun perancang sulit menemukan literatur mengenai sejarah masuknya ajaran agama Islam oleh Wali Songo maupun Sunan Kalijaga yang berkaitan dengan kearifan lokal dan budi pekerti luhur yang hingga saat ini masih terus dilestarikan oleh masyarakat. Mayoritas buku hanya menyuguhkan materi umum seperti kisah Nabi dan Rasul, seputar akhlak dan *asmaul husna*. Terdapat beberapa buku yang bercerita mengenai kisah Wali Songo, namun berbentuk cerita bergambar hitam putih dan mayoritas memuat tulisan, hal ini tentunya akan kurang menarik minat anak-anak yang notabene menyukai gambar. Visual buku yang kurang menarik, baik dari segi ilustrasi atau tata letaknya, serta jumlahnya yang sedikit, merupakan alasan perancang untuk menghadirkan komik Sunan Kalijaga ini. Komik dinilai mampu menyasar anak-anak karena memiliki visual yang bagus, singkat namun padat berisi, dipenuhi dengan gambar-gambar, serta pemahaman yang ringkas.

Sebelumnya, pada 2017, perancang melakukan pengkajian terhadap novel grafis yang mengisahkan tentang perjalanan dakwah Wali Songo. Hasil yang diperoleh dari pengkajian tersebut, ternyata dari beberapa kisah yang diceritakan, memuat kisah yang tidak sesuai dengan sejarah yang ada. Perancang kemudian menemui pembuat karya novel grafis tersebut dan melakukan wawancara seputar karyanya. Dari hasil wawancara, didapatkan temuan bahwa sumber pengambilan cerita terindikasi mengambil sumber dari internet yang notabene tidak bisa menjamin kesesuaian sejarah dan adanya potensi informasi yang dimanipulasi. Dari sinilah perancang yang sekaligus santri merasa memiliki tanggung jawab moral untuk menjaga nilai ajaran yang telah disampaikan oleh Wali Songo khususnya Sunan Kalijaga dengan cara menyajikan kisahnya dalam bentuk yang lebih menarik agar para anak-anak saat ini tertarik untuk membaca sehingga mampu menghargai, meneladani, dan dapat lebih menghayati setiap ritual ibadah yang diajarkan oleh Sunan Kalijaga.

Sebagai upaya untuk menyikapi permasalahan di atas, perlu kiranya dirancang sebuah media yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan dan pembelajaran bagi masyarakat terutama anak-anak mengenai sejarah dan pola dakwah Sunan Kalijaga yang lekat dengan seni dan budaya di mana sampai saat ini masih terus dijalankan oleh masyarakat yang disampaikan secara lebih menarik dengan bentuk sebuah alur cerita dan tetap mengutamakan pesan penting yang ingin disampaikan. Maka dari itu, berdasarkan kategori khalayak sasaran dalam perancangan ini, jenis media komunikasi visual yang tepat adalah menggunakan media bercerita berupa komik sebagai hasil pengembangan dari

desain grafis. Elemen-elemen yang terkandung dalam komik ini sendiri antara lain pilihan citra, pilihan alur, pilihan kata, pilihan bingkai, dan pilihan momen. Sebagai media naratif, komik dapat diartikan sebagai sebuah karya seni bercerita dengan kombinasi verbal dan visual yang saling menguatkan untuk kelangsungan dan tercapainya tujuan dari cerita tersebut, sehingga komik ini tidak hanya merupakan sebuah hasil kesenangan dalam menggambar, namun juga memiliki nilai dan makna dari hasil perancangan.

Sebagai medium pendidikan literasi, komik mempunyai potensi-potensi yang kuat, baik itu potensi naratif, potensi penyampai pesan yang efektif, potensi susastra dan seni rupa, dan banyak lagi. Menyadari hal itu, perancang mengadaptasi kebutuhan anak-anak Indonesia saat ini dengan mempersembahkan komik yang mudah dicerna dan di dalamnya mengandung nilai spiritualitas yang positif dan berkualitas. Hal ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan membina moral anak Indonesia menjadi lebih baik lagi. Selain itu, komik ini juga dirancang menjadi karya yang ramah baca, mampu membantu orang tua dalam menumbuhkan literasi anak, serta mampu melatih imajinasi anak dengan grafis yang disajikan.

Berdasarkan uraian di atas, perancang antusias untuk membuat karya komik guna menghadirkan kembali nilai-nilai spiritualitas kepada anak-anak dengan kisah Sunan Kalijaga melalui media komik. Maka dari itu, dengan dirancangnya konsep komik kisah dakwah Sunan Kalijaga sebagai media komunikasi pengenalan sejarah yang informatif dan edukatif bagi masyarakat khususnya anak-anak, diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat Muslim mengenai

sejarah dan perkembangan budaya. Selain itu, diharapkan perancangan ini dapat menginspirasi para guru dan tenaga pengajar ilmu agama yang banyak berinteraksi dengan peserta didiknya untuk lebih serius dalam menyikapi pengetahuan anak mengenai sejarah para Wali Songo sebagai sosok yang telah menyebarkan ajaran Islam di bumi Nusantara ini.

Karya perancangan ini dikerjakan dengan menggunakan berbagai pendekatan teori dan metode, antara lain teori komunikasi Laswell oleh Harold D. Laswell, teori komik oleh Scott McCloud, teori komunikasi visual metode ATUMICS, dan teori desain komunikasi visual yakni metode *Design Thinking* oleh Tim Brown untuk menemukan pemecahan masalah dari segi visual komunikasi. Aspek sejarah serta sikap teladan Sunan Kalijaga sebagai sosok penyebar ajaran agama Islam akan diulas bersamaan dengan perancangan karya ini.

Teori komunikasi Laswell digunakan sebagai teori penunjang dalam perancangan ini. Teori komunikasi ini dikembangkan oleh Harold D. Laswell (1948) dalam *Reading Media Theory: The Structure and Function of Communication in Society*. Perancangan dibuat dengan menjawab model komunikasi melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: *Who* (Unsur Sumber), *Say What* (Unsur Pesan), *In Which Channel* (Saluran Komunikasi), *To Whom* (Unsur Penerima), dan *Whit What Effect* (Unsur Pengaruh).

Sementara itu, teori komunikasi visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode ATUMICS yang merupakan singkatan dari *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept*, dan *Shape*. ATUMICS adalah metode yang

digunakan untuk menciptakan sebuah objek baru yang terinspirasi dari tradisi yang kemudian dikembangkan dengan media baru dengan tujuan untuk merevitalisasi tradisi. ATUMICS digunakan untuk membantu perancangan desain karakter pada komik, hal ini dilakukan dengan melihat jejak sejarah dan mengintegrasikan 6 elemen tradisi dan modernitas (Nugraha, 2012).

Selanjutnya, teori desain komunikasi visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah teori komik dari Scott McCloud. McCloud (1994) menjelaskan bahwa sesuatu bisa disebut komik jika memenuhi beberapa syarat, antara lain yaitu 1) imaji yang disusun, 2) terletak dalam panel, 3) membentuk narasi, 4) terdapat simbol-simbol selain gambar, seperti balon kata, caption, efek bunyi, dan 5) susunan panel dan/atau susunan imaji adalah turunan khas komik.

Penggunaan teori komik Scott McCloud dan metode perancangan ATUMICS merupakan cara transliterasi budaya menjadi sebuah konsep perancangan dengan penyajian visual dan verbal sebagai konten dari objek perancangan yakni kisah dakwah Sunan Kalijaga tanpa mengurangi inti pesan dari versi aslinya. *Awareness* target audiens dapat meningkat dengan penyajian kisah dari Sunan Kalijaga melalui medium pesan yang mudah diterima oleh anak-anak yakni komik. Karya perancangan berfungsi sebagai medium kekinian dengan konten budaya yang datangnya dari masa lalu, dengan medium kekinian maka akan terlihat lebih menarik.

Pada akhirnya, sederet fenomena dan fakta di lapangan yang telah dipaparkan di atas menjadi alasan mengapa perancangan ini penting dan menjadi sebuah kebaruan dalam dunia komik bernuansa Islami khususnya mengenai

sejarah Islam. Selama ini komik bernuansa Islam pada umumnya memuat cerita mengenai kisah sejarah para Nabi, seputar akhlak, maupun kisah teladan sahabat Nabi, namun sangat sulit menemukan komik mengenai kisah sejarah Islam di Nusantara. Melihat fenomena radikalisme pada anak-anak saat ini dan hasil penjabaran mengenai poin-poin kelemahan pada karya perancangan serupa, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini akan disusun dengan menekankan visualisasi yang menarik terutama bagi anak-anak. Komik ini dapat menjadi karya baru dalam dunia komik tentang sejarah Islam di Nusantara yang disajikan untuk anak-anak. Karya desain perancangan komik ini bukan merupakan karya penemuan terbaru, namun memuat sisi kebaruan dari karya yang sudah ada dengan melihat kebutuhan perkembangan zaman.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat konsep perancangan desain komik dakwah Sunan Kalijaga untuk anak-anak?

### **C. Batasan Masalah**

Objek permasalahan yang digagas pada perancangan ini yaitu terbatasnya buku untuk anak-anak mengenai tokoh Wali Songo dan semakin maraknya penyebaran paham radikalisme. Indonesia merupakan negara yang sangat kental dengan budaya. Perancangan ini mengambil kisah dakwah salah satu tokoh Wali Songo yakni Sunan Kalijaga mengenai pola dakwahnya yang menggunakan

media seni dan budaya. Adapun rincian batasan masalah dalam perancangan ini antara lain:

1. Anak-anak yang menjadi target audiens adalah mereka yang berusia 10-12 tahun yang tinggal di madrasah pesantren.
2. Anak-anak memiliki perkembangan bahasa, kemampuan menulis, dan kemampuan membaca yang semakin lihai. Memasuki usia 10 tahun, anak-anak mulai mengalami masa transisi dengan tumbuh menjadi remaja yang ditandai dengan penggunaan pikiran yang lebih rasional. Dari sisi perkembangan spiritual, anak lebih kritis sehingga dalam masa ini peran orang tua maupun tokoh agama memiliki pengaruh yang besar. Hal ini sejalan dengan penelitian Fowler (1981) bahwa pada tahap perkembangan spiritual, anak-anak lebih mudah memahami simbol yang mengacu pada hal khusus maupun kisah mitos yang digunakan untuk menyampaikan maksud-maksud spiritual.
3. Madrasah yang dimaksud adalah Pondok Pesantren Putri Tahfid El Muna Q Krapyak Yogyakarta.
4. Batasan lokasi perancangan menetapkan Kota Yogyakarta sebagai wilayah penyebaran media.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan**

Penggunaan teori komik Scott McCloud dan ATUMICS merupakan cara transliterasi budaya menjadi sebuah konsep perancangan penyajian visual dan konten dari objek perancangan yakni kisah dakwah Sunan Kalijaga tanpa

mengurangi inti pesan dari versi aslinya. *Awareness* target audiens dapat meningkat dengan penyajian kisah dari Sunan Kalijaga melalui medium pesan yang mudah diterima oleh anak-anak yakni komik.

## 2. Manfaat

### a. Manfaat Teoretis

- 1) Sebagai sumber referensi dan kajian ilmu konsep perancangan yang bertujuan untuk membuka wawasan masyarakat mengenai sejarah ajaran agama Islam di Nusantara. Konsep perancangan desain ini menjadi bentuk sumbangan secara teoretis.
- 2) Menjadi salah satu sumber penggalan ide perancangan mahasiswa desain komunikasi visual, baik sebagai pemenuhan aktivitas akademik secara teoretis.

### b. Manfaat Praktis

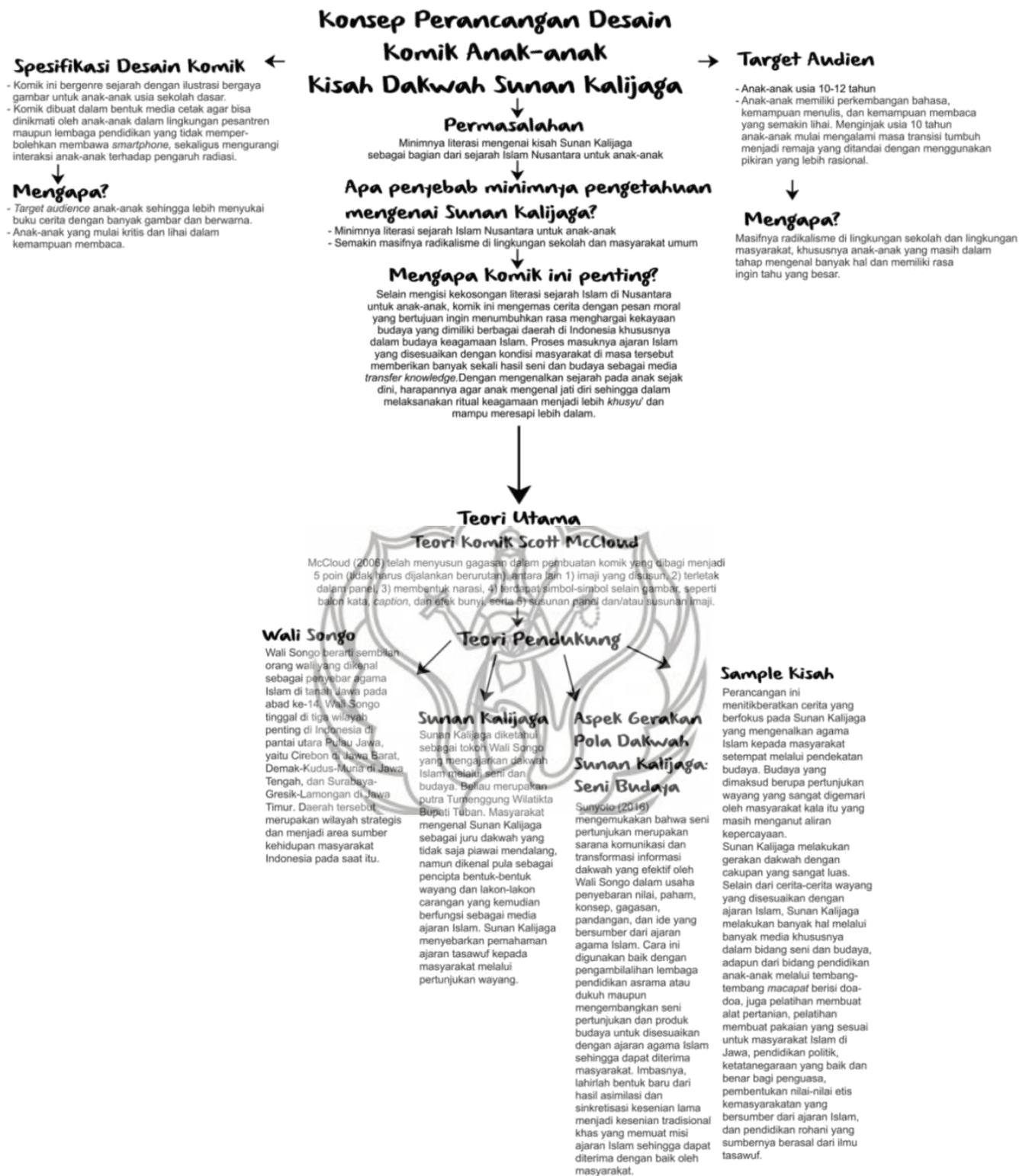
- 1) Akademik: Komik hasil perancangan ini merupakan produk dari eksperimen sebagai medium dakwah yang sifatnya menyenangkan dan mudah diterima oleh target audien.
- 2) Industri Kreatif : Dengan adanya buku komik cetak, peluang bisnis dapat diarahkan ke pembuatan buku komik digital sehingga mampu melakukan persebaran konsumsi yang lebih luas.
- 3) Komunitas : Sebagai tanggung jawab moral sebagai mahasiswa sekaligus santri untuk menjaga sejarah budaya dan agama di Indonesia.

Selain itu, perkumpulan atau organisasi santri menjadi salah satu komunitas untuk mempromosikan komik hasil perancangan.

- 4) Pemerintah: Sebagai penanggung jawab dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, promosi, perizinan, dan undang-undang yang berkaitan dengan proses hingga hasil konsep perancangan komik.
- 5) Media: Untuk memperluas dan memperbanyak akses dalam pengembangan promosi dan pembangunan *brand image* agar hasil perancangan komik diketahui oleh khalayak luas.

#### **E. *Mind Mapping* Perancangan**

*Mind mapping* perancangan dilakukan dengan mengambil kata kunci yang telah disusun dalam rumusan masalah untuk kemudian menjadi acuan dalam pembuatan *mind mapping* dengan menjabarkan kata kunci melalui pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana”. Oleh karena itu, *mind mapping* akan mengkomparasikan antara visual dengan narasi yang terbangun atas permasalahan dan gagasan yang muncul dalam perancangan.



Gambar 1.4 Mind Mapping Perancangan