

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG**  
**KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL**  
**PENGEMBANGAN KERAJAAN MATARAM ISLAM**



**PERANCANGAN**

**Akhmad Sujarwo**  
**NIM 1112188024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL PENGEMBANGAN KERAJAAN MATARAM ISLAM** diajukan oleh Akhmad Sujarwo, NIM 111 2188 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual/Anggota

**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP: 19720909 200812 1 001



**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN *MOTION COMIC* TENTANG  
KERAJAAN DEMAK SEBAGAI TITIK AWAL PENGEMBANGAN  
KERAJAAN MATARAM ISLAM**

**Oleh:**  
**Akhmad Sujarwo**  
**NIM: 111 2188 024**

Sejarah kerajaan atau kesultanan Demak merupakan kerajaan besar di Jawa dan dikenal sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa, karena menjadi pusat penyebaran agama Islam. Dalam perkembangannya, sejarah dikemas dalam berbagai media agar menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah. *Motion Comic* adalah komik atau novel grafis yg dijadikan menjadi animasi gambar lewat komputer.

Media *Motion Comic* mampu memberikan pengaruh nilai positif terhadap generasi muda tentang bagaimana nilai-nilai yang diajarkan oleh para wali dalam mengembangkan ajaran Islam. Bentuk nilai-nilai Islam seperti atribut yang dipakai dalam karakter tokoh wali yang menggambarkan nilai-nilai islam seperti jubah, sorban dan atribut lainnya seperti tasbih dan al-kitab menjadi kekuatan untuk menarik minat generasi muda dalam menyerapi cerita. Pesan yang komunikatif dengan penjelasan pesan visual atau pesan yang digambarkan (terlihat) seperti aspek *background* seting atau tempat, suasana dan efek elemen lainnya yang berkaitan dengan visual.

Di harapkan dengan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak ini dapat memberikan gambaran kepada generasi muda untuk lebih mengenal dan mengedukasi tentang nilai-nilai yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya dalam mengembangkan Islam di Jawa.

Kata Kunci : *Motion Comic*, Raja, Sejarah, Islam

**ABSTRACT**  
**MOTION COMIC DESIGN ON**  
**THE KINGDOM OF THE DEMAK AS AN EARLY POINT OF THE**  
**DEVELOPMENT OF THE KINGDOM OF MATARAM ISLAM**

**By:**  
**Akhmad Sujarwo**  
**NIM: 111 2188 024**

*The history of the kingdom or the sultanate of Demak is a huge empire in Java and is known as the first Islamic empire on the island of Java, as it became the center of the spread of Islam. In its development, history is packaged in various media in order to attract the younger generation in addressing Islamic values through history. Motion Comic is a comic or graphic novel made into animated images via computer.*

*Motion Comic is able to give positive effect to the young generation about how the values taught by the guardian in developing the teachings of Islam. The form of Islamic values such as attributes used in the character of guardian figures depicting Islamic values such as robes, turbans and other attributes such as tasbeih and al-kitab becomes a force to attract the interest of young people in the story. Messages are communicative with explanations of visual messages or messages depicted (visible) such as aspects of background setting or place, atmosphere and effects of other elements related to visuals.*

*In the hope with Motion Comic about Demak kingdom can provide an illustration to the younger generation to be more familiar and educate about the values taught by the guardians through the approach of art and culture in developing Islam in Java.*

*Keywords: Motion Comic, King, History, Islam*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kerajaan atau kesultanan Demak merupakan kerajaan besar di Jawa setelah runtuhnya kerajaan Majapahit. kerajaan Demak dikenal sebagai kerajaan Islam pertama di pulau Jawa, karena menjadi pusat penyebaran agama Islam. Sebelumnya, kerajaan Demak merupakan sisa wilayah dari kerajaan Hindu Majapahit. Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Fatah (1500-1550 M). Menurut Soedjipto (2014:295) Raden Fatah adalah bangsawan kerajaan Majapahit yang telah mendapatkan pengukuhan dari Prabu Brawijaya V yang secara resmi menetap di Demak dan mengganti nama Demak menjadi Bintara.

Penyebaran Islam di Jawa Barat berpangkal dari keraton Demak Bintara. Keraton Demak Bintara diperintah oleh para wali yaitu Kanjeng Maulana Malik Ibrahim, Kanjeng Sunan Ampel, Kanjeng Sunan Bonang, Kanjeng Sunan Drajat, Kanjeng Sunan Giri, Kanjeng Sunan Kalijaga, Kanjeng Sunan Muria dan Kanjeng Sunan Gunung Jati. Mereka gemar dengan kesenian dan budaya *tlatah*. Menurut Purwadi *et al.* (2012:58) mereka menyempurnakan bentuk dan lakon wayang agar tidak bertentangan dengan agama Islam.

Dalam masa ini, tidak bisa dipungkiri bahwa komik merupakan bacaan yang dapat menghibur dari kalangan anak kecil sampai dengan remaja. Komik sebagai paduan visual dan teks sangat digemari oleh generasi muda. Sones (1944:232) mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Paul Witty bahwa beberapa anak muda dari berbagai jenjang pendidikan ternyata masih suka membaca komik. Sones (1944:233) juga mendeskripsikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Reynold *et al.* Bahwa, mereka suka membaca komik karena mudah dibaca dan mempunyai cerita yang menarik. Bahasa komik yang mudah untuk dibaca dan dimengerti tentu merupakan sebuah nilai unggul bagi tingkat keefektifan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran.

Komik merupakan karya seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik

menjadi salah satu alternatif bacaan yang menghibur bagi anak maupun remaja. Komik dapat mendorong anak untuk belajar membaca. Selain itu, anak-anak dan remaja juga dapat mengidentifikasi setiap tokoh dalam komik. Akan tetapi, kebanyakan komik masih dikemas dalam bentuk buku dengan gambar hitam putih. Selain itu, setiap cerita dalam komik dikemas dalam buku yang berbeda dan dijual secara terpisah. Namun, hingga saat ini komik masih menjadi media hiburan bagi anak-anak maupun remaja.

Dalam perancangan ini diangkat topik tentang kerajaan Demak sebagai aspek munculnya kerajaan Mataram Islam. Kerajaan Demak sebagai titik awal dan mempunyai pengaruh terhadap kerajaan-kerajaan Islam yang lain seperti kerajaan Cirebon, kerajaan Banten hingga kerajaan Mataram Islam. Para wali sebagai tokoh Islam mengajak masyarakat untuk menyebarkan dan mengembangkan nilai-nilai Islam melalui pendekatan seni budaya. Atas dasar pemikiran tersebut terkait dengan fenomena sekarang, sikap para generasi muda sangat jauh dari sikap yang diterapkan oleh para wali. Generasi muda sekarang lebih atraktif dan mengikuti zona globalisasi. Contohnya antara lain: banyak pelajar tawuran dimana-mana, banyak tren berbusana yang tidak sesuai dengan fungsinya. Banyak terjadi pemberontakan yang mengatasnamakan Islam di mana-mana seperti aksi terorisme, aksi demokrasi atas dasar Islam dan upaya pemaksaan identitas masyarakat untuk mengikuti pergerakan komunitas yang mengatasnamakan Islam. Mereka seolah-olah kehilangan tokoh panutan. Penyimpangan perilaku menjadi ukuran atas kemunduran moral dan akhlak. Hilangnya kendali para generasi muda, berakibat ketahanan bangsa akan lenyap dengan lemahnya generasi muda.

Dalam perkembangannya, sejarah dikemas dalam berbagai media agar menarik minat generasi muda. Saat ini muncul *Motion Comic*, yang menggabungkan antara animasi dengan komik. *Motion Comic* adalah komik atau novel grafis yg dijadikan menjadi animasi gambar lewat komputer, Penggunaan media komik atau *Motion Comic* bernuansa edukasi dapat menarik minat generasi muda dalam menyerap sejarah dan menjadi daya tarik masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut dirancanglah sebuah *Motion Comic*

tentang kerajaan Demak sebagai aspek munculnya kerajaan Mataram Islam. Terdapat nilai-nilai apa didalamnya. Diharapkan dengan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak ini dapat memberikan gambaran kepada generasi muda untuk lebih mengenal dan mengedukasi tentang nilai-nilai yang diajarkan para wali melalui pendekatan seni budaya dalam mengembangkan Islam di Jawa. Sehingga diharapkan pula *Motion Comic* ini bisa mengedukasi dan menjangkau pembaca/peminat dengan lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan kerajaan Mataram Islam secara informatif dan komunikatif untuk menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah?

## **C. Tujuan Perancangan**

Untuk merancang cerita kerajaan Demak sebagai titik awal munculnya kerajaan Mataram Islam dengan teknik *Motion Comic*. Sehingga diharapkan pula dapat menarik minat generasi muda dalam menyerapi nilai-nilai Islam melalui sejarah.

## **D. Landasan Teori**

### **1. Komik**

Menurut Maharsi (2014 : 6) komik merupakan rangkaian gambar yang disusun dalam panel sehingga menghasilkan sebuah cerita. Komik secara nyata merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

### **2. *Motion Comic***

Menurut Maharsi (2011:161) *Motion Comic* adalah sebuah bentuk karya seni gambar yang didalamnya terdapat unsur suara dan gerak. Gambar tersebut disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Media yang digunakan adalah dengan menggunakan media digital. Bisa dikatakan *Motion Comic*

adalah gabungan antara komik dengan animasi. Dalam teknisnya, *Motion Comic* lebih mengutamakan pada permainan layer satu dengan layer lainnya. Antar layer berisi objek tokoh dan *background*. Pergerakannya dilakukan dengan menggeser ke kiri dan ke kanan atau *zoom-in* dan *zoom out*. Menurut komik alliance, Pizollo mengungkapkan bahwa "*the difference between an illustrated film and a motion comic is kind of the difference between a movie that was shot in 3D versus a movie that was shot in 2D but got a 3D post-conversion. We're not repurposing an existing comic book here, we're building something unique from scratch.*".

([https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_comic](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic). Diakses tanggal 20 Januari 2016 pukul 16.00 WIB).

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang sejarah, teori, dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para ahli sejarah, untuk memperkuat data literatur yang diperoleh, serta wawancara juga dilakukan kepada masyarakat atau pelaku sejarah yang mengetahui tentang sejarah kerajaan Demak dan kiprah apa saja yang dilakukan para wali dalam mengembangkan ajaran Islam, di wilayah penelitian yang telah ditentukan.

c. Observasi

Observasi juga dilakukan di kota Demak, hal ini dikarenakan tempat tersebut menjadi saksi berdirinya kerajaan Demak pada masa lampau. Melakukan penggalian bukti peninggalan sejarah yang masih ada di kota tersebut.

## F. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian historis kualitatif, hal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara objektif dengan mengumpulkan data – data valid melalui data dokumen tertulis, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis data penelitian ini menggunakan 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana).

a. Apa permasalahannya (*What*)?

Kerajaan Demak merupakan pusat penyebaran Islam sekaligus sebagai titik awal munculnya kerajaan Mataram Islam, dalam hal ini masyarakat tidak banyak mengetahui tentang sejarah ini.

b. Siapa audiensnya (*Who*)?

Target utama dari perancangan ini adalah generasi muda, terutama masyarakat Demak, dan target keduanya masyarakat seluruh Indonesia.

c. Di mana masalah ini terjadi (*Where*)?

Permasalahan ini terjadi di kota Demak, dalam perkembangannya kurang tercatat sebagai sejarah nasional. Sehingga kurang dikenal oleh masyarakat luas.

d. Kapan masalah ini terjadi (*When*)?

Masalah terjadi tahun 1478 M, ketika kerajaan Demak berdiri. Hal ini ditandai dengan sengkalan “*geni mati siniraman janma*”, yang berarti tahun 1403 saka atau 1478 M

e. Mengapa masalah ini terjadi (*Why*)?

Kurangnya catatan literatur yang dimiliki Indonesia tentang tokoh sejarah khususnya tentang kerajaan Demak sebagai pusat dan tonggak berdirinya kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa.

f. Bagaimana Mengatasinya (*How*)?

Membuat perancangan *Motion Comic* untuk menjelaskan kiprah para wali dalam mengembangkan ajaran Islam dari Demak hingga sampai ke Mataram Islam.

## PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

### A. Pembahasan

#### 1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan suatu cara untuk mengenalkan kepada generasi muda tentang nilai-nilai Islam yang diajarkan oleh para wali melalui pendekatan seni budaya dalam mengembangkan Islam di daratan Jawa dalam bentuk *Motion Comic*. Supaya mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka penyampaian pesan dan gagasan ide akan disampaikan ke dalam berikut:

##### a. Isi Pesan

Isi pesan adalah penjelasan dari gagasan utama dalam suatu pesan komunikasi dan cara untuk menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.

- 1) Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan sampai kerajaan Mataram Islam ini adalah sebagai berikut:
- 2) Menjelaskan kepada generasi muda tentang sejarah perkembangan kerajaan Demak dimulai dari awal hingga pengembangannya sampai ke kerajaan Mataram Islam.
- 3) Memberikan ilmu pengetahuan baru tentang nilai-nilai Islam yang disampaikan oleh para wali dan penerapannya di masyarakat dalam membangun kerajaan Islam di Jawa.
- 4) Memberikan edukasi melalui sikap atau tauladan yang dicontohkan para wali dalam mengembangkan kerajaan Islam di Jawa, dengan pendekatan seni dan budaya.

##### b. Bentuk pesan

Dalam upaya komunikasi yang disampaikan kepada target audiens, maka bentuk pesan yang digunakan adalah melalui pendekatan persuasif. Dengan menciptakan beberapa ilustrasi tokoh para wali dan seting tempat kejadian yang digabungkan dengan efek audio dan *motion* sehingga

target audiens secara tidak langsung dapat menyerapi isi cerita yang disampaikan. Sehingga pesan yang diharapkan dapat mencakup target audiens dengan lebih baik.

## 2. Konsep Media

### a. Media Utama

Bentuk digital (*audiovisual*) dan VCD *Motion Comic* tentang kerajaan Demak sebagai titik awal pengembangan kerajaan Mataram Islam dengan judul “Sang Pembuka, Islamisasi di daratan Jawa”.

### b. Media Pendukung

#### 1) Kalender duduk

Karakteristik:

Kalender duduk selain sebagai pengingat hari, bulan dan tahun juga dapat memberikan gambaran tentang konten *Motion Comic* yang diaplikasikan di dalam kalender duduk. Hal ini menjadi nilai lebih selain fungsinya yang mudah di letakkan dimana saja dan berguna sebagai sarana yang menarik perhatian target audiens kaum remaja.

Keunggulan:

Kalender duduk dapat menampilkan hari, tanggal, bulan dan tahun serta dapat menampilkan gambaran intisari konten *Motion Comic* “Sang Pembuka, Islamisasi di daratan Jawa”.

Kelemahan:

Biaya cetak yang mahal menjadikan media ini keterbatasan dalam produksinya.

#### 2) Cover dan Label CD

Karakteristik:

Cover dan Label CD berguna sebagai sarana yang menarik perhatian target audiens yang didominasi oleh kaum remaja. Kepingan CD memberikan nilai estetika tersendiri bagi kaum remaja.

Keunggulan:

Cover dan Label CD *Motion Comic* “Sang Pembuka, Islamisasi di daratan Jawa” dapat menampilkan gambaran beberapa intisari konten *Motion Comic* tersebut.

Kelemahan:

Cover dan Label CD terbatas pada tahap kepemilikan tiap individu sehingga kurang efektif untuk media komunikasi secara umum.

### 3) Poster

Karakteristik:

Poster adalah media cetak yang sangat mudah ditemui di fasilitas publik. Poster menampilkan elemen gambar, huruf, warna dan komposisi yang dapat menampilkan pesan secara efektif kepada target audiens.

Keunggulan:

Poster dapat dijadikan media hiasan yang sekaligus dapat sebagai pengingat terhadap unsur-unsur yang ada di dalam *Motion Comic* kepada target audiens.

Kelemahan:

Poster memiliki waktu penayangan yang singkat, bahannya yang mudah rusak membuat poster tidak bertahan lama.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Media Utama



Gambar 1. Screenshot Video Motion Comic "Sang Pembuka"  
(Sumber: Akhmad Sujarwo 2017)

### 2. Media Pendukung



Gambar 2. Kalender duduk, Poster dan Cover/Label CD Motion Comic "Sang Pembuka"  
(Sumber: Akhmad Sujarwo 2017)

### C. Kesimpulan

perancangan *Motion Comic* “Sang Pembuka” adalah untuk menarik minat generasi muda (target audiens) dalam menyerapi nilai-nilai Islam, penulis memisualisasikan gambaran karakter para wali yang berperan sebagai tokoh Islam dengan konten cerita *Motion Comic* yang dimuat ke dalam bentuk nilai-nilai Islam yang sesuai dengan ajaran para wali dalam mengembangkan kerajaan Islam di Demak hingga kerajaan Mataram Islam. Bentuk nilai-nilai Islam yaitu membuat gaya visual dan *audiovisual* secara menarik yang dikemas kedalam bentuk pesan verbal atau teks, seperti nama gelar *Al – Fatah*, *Sayyidin Panatagama* dan *Kalifatullah*. Pesan non verbal atau tanpa kata, seperti atribut yang dipakai dalam karakter tokoh wali yang menggambarkan nilai-nilai islam seperti jubah, sorban dan atribut lainnya seperti tasbih dan al-kitab. Penulis menjelaskan pesan yang komunikatif dengan penjelasan pesan visual atau pesan yang digambarkan (terlihat) seperti aspek *background* seting atau tempat, suasana dan efek elemen lainnya yang berkaitan dengan visual.

Karya *Motion Comic* “Sang Pembuka” ini dapat menjadi terobosan bagi generasi muda dalam mengenal sejarah melalui media *audiovisual*. Diharapkan media *Motion Comic* yang berbentuk *audiovisual* mampu memberikan pengaruh nilai positif terhadap generasi muda tentang bagaimana nilai-nilai yang diajarkan oleh para wali dalam mengembangkan ajaran Islam sehingga nilai tersebut dapat diaplikasikan oleh generasi muda di zaman sekarang.

## DAFTAR PUSTAKA

Maharsi, Indiria. (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta, Kata Buku.

Maharsi & Purwadi. (2012), *Babad Demak*, Yogyakarta, Pustaka Utama.

McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comics*, New York, HarperCollins Publisher. Di terjemahkan oleh S. Kinanti. (2001), *Memahami Komik*, Jakarta, Gramedia Pustaka.

\_\_\_\_\_ (2000), *Reinventing Comics*, New York, HarperCollins Publisher. Di terjemahkan oleh Palar, Damaring Tyas Wulandari. (2008), *Mencipta Ulang Komik*, Jakarta, Gramedia.

Sidik, Ijang Permana. (2014), *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.

