

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setiap daerah di Indonesia memiliki keaneka ragaman adat istiadat, bahasa, dan budaya yang berbeda-beda. Hal tersebut membuat setiap tokoh maupun ulama memiliki cara atau media masing-masing dalam berdakwah agar dapat diterima oleh masyarakat setempat dimana ulama atau Wali Songo tersebut berada atau yang menjadi daerah tinggalnya selama berdakwah. Dalam buku Atlas Wali Songo, Agus Sunyoto membagi pola dakwah Wali Songo menjadi dua bagian; asimilasi pendidikan dan seni budaya.

Dakwah adalah ajakan; penyiaran. Kata ini berasal dari kata: “*da’a*”- “*yad-u*”- “*da’watan*” yang berarti menyeru, memanggil, mengajak, menjamu; Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikannya penyiaran, propaganda, penyiaran agama di kalangan masyarakat dan pengembangannya, seruan untuk memeluk, mempelajari dan mengamalkan ajaran, berkhotbah tentang agama; dakwah Rasulullah SAW tidak terpaku pada suatu materi atau metode pendekatan, tetapi mengalami perubahan seiring dengan perubahan sosial, misalnya ketika berada di Mekah dakwah beliau umumnya mengenai tauhid dan ketika di Madinah mengenai berbagai masalah hidup dan kehidupan manusia (politik, ekonomi, sosial, budaya, dan keamanan); dalam Al Qur’an kata “dakwah” digunakan dalam berbagai pengertian, yaitu: sebagai permohonan, keluhan, doa, panggilan, dan seruan agama (Zuhdi, 2015:151-154).

Wali Songo atau Wali Sanga yang berarti sembilan orang wali dikenal sebagai penyebar agama Islam di tanah Jawa pada abad ke-14. Mereka tinggal di tiga wilayah penting di pantai utara Pulau Jawa, yaitu Surabaya-Gresik-Lamongan (Jawa Timur), Demak-Kudus-Muria (Jawa Tengah), dan Cirebon (Jawa Barat). Daerah tersebut menjadi pusat persebaran yang strategis dan menjadi sumber-sumber garis kehidupan masyarakat Indonesia saat itu.

Novel grafis merupakan salah satu media komunikasi dengan kombinasi visual dan verbal yang saling menguatkan. Karya ini tetap novel, namun menggunakan gaya pembawaan cerita seperti layaknya komik yakni menggunakan banyak ilustrasi. Novel grafis menceritakan ceritanya dari awal sampai tamat, oleh karena itu novel grafis cenderung lebih panjang dari komik. Isi atau bobot cerita pun berbeda, novel grafis menampilkan sebuah cerita dengan isi cerita lebih detail dan berbobot sehingga membaca kisahnya membutuhkan keseriusan berfikir untuk memahami apa yang ingin disampaikan penciptanya.

Novel grafis kisah dakwah Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma tahun 2015 menyajikan sembilan kisah Wali songo, yang kemudian terpilih dua kisah untuk kemudian dilakukan penelitian, yakni Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga. Dalam kisah Sunan Kalijaga didapatkan tiga potongan kisah dan Sunan Kudus didapatkan empat potongan kisah. Peneliti lebih dituntut untuk melakukan pemahaman dan pemaknaan terhadap objek yang diteliti melalui data-data yang diperoleh. Novel grafis membahas mengenai sejarah singkat kehidupan setiap Wali Songo dan termasuk didalamnya pola dakwah Wali Songo dalam menyebarkan ajaran Islam. Dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa tahap yakni studi pustaka, dokumentasi dan wawancara dengan beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan materi penelitian.

Pertama untuk memahami terkait dengan objek penelitian ini adalah novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma yang diterbitkan oleh PT. Maleo Creative pada tahun 2015. Buku tersebut berisi 480 halaman yang terbagi menjadi sembilan bagian kisah. Dari sembilan kisah tersebut kemudian terpilih dua kisah dengan pertimbangan lebih spesifik dalam memilih sampel dan dua Wali Songo terpilih ini populer nama dan kisahnya dari Wali Songo lainnya. Dalam kisah dakwah sembilan wali ini terdapat berbagai macam pola penyebaran agama Islam yang berbeda dari setiap walinya. Setiap kisah wali memiliki metode penyebaran agama Islam tersendiri.

Wilayah subjek dalam penelitian ini adalah novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma tahun 2015 dengan metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Peneliti lebih dituntut untuk melakukan pemahaman terhadap objek yang diteliti melalui data-data yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menelaah data yang bersumber dari novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma. Menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi. Perolehan data ditulis mengalir dari pembahasan umum (deduktif) kemudian ke khusus (indukif) untuk diketahui kesimpulan dan menguji kebenaran hipotesis.

Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi.

Novel grafis kisah dakwah Wali Songo tersebut mengandung unsur visual yang sifatnya simbolis sehingga tujuan penelitian untuk mengetahui pola dakwah penyebaran ajaran Islam menggunakan teori komik Scott McCloud. Cakupan penelitian ini adalah perkembangan hingga perubahan budaya dan adat istiadat dalam pola dakwah Wali Songo khususnya akan lebih fokus kepada Sunan Kalijaga dan Sunan Kudus. Penelitian menggunakan metode kualitatif analisis isi, dengan teori komik Scott McCloud yakni elemen komik berupa pilihan citra, pilihan alur, pilihan kata, pilihan momen, dan pilihan bingkai. Identifikasi tersebut terbagi menjadi visual dan verbal. Visual berupa urutan gambar, sudut pandang dan grafis. Verbal berupa teks narasi yang berada pada kolom panel atau berbentuk balon kata.

Novel grafis ini menyajikan visual dan isi cerita mengenai sekilas kisah kehidupan dan pola dakwah Wali Songo khususnya Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga dengan komunikatif. Kedua unsur tersebut saling selaras antara satu dengan yang lain. Beberapa penggunaan *shot* menjadi populer

atau paling banyak digunakan dalam setiap kisah. Alur yang diambil umumnya disajikan dalam alur cerita maju dan keberagaman *shot* yang diambil umumnya adalah *medium shot*, atau bergantian dari *medium shot* ke *long shot* dan sebaliknya dengan sudut pandang sejajar. *Shot* dari objek yang sama terkadang diambil dari sisi yang berbeda sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam membacanya dan situasi dari peristiwa kisah tersebut dapat tersampaikan. *Shot* dari sudut pandang mata cacing masih digunakan meskipun tidak sebanyak jumlah penggunaan sudut pandang sejajar maupun sudut pandang mata burung.

Pilihan kata yang paling banyak digunakan dalam semua kisah adalah kata-spesifik, duo-spesifik, dan *interdependent* (saling bergantung). Pilihan momen pada transisi panel yang paling banyak digunakan adalah subyek ke subyek dan lokasi ke lokasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan visual dan verbal saling berkaitan seperti penggunaan *shot* berhubungan dengan narasi, penggunaan narasi untuk menyebutkan informasi yang tidak dapat disampaikan secara visual atau ekspresi visual untuk menjelaskan yang tidak dapat digambarkan oleh verbal. Dalam kisah Sunan Kalijaga menampilkan tiga potongan kisah terpilih yang menceritakan mengenai media dakwah Sunan Kalijaga dalam bidang seni dan budaya seperti gamelan, wayang, dan tembang-tembang sehingga dalam medium visual banyak menggunakan alur cerita maju, sudut pandang sejajar, ukuran gambar dalam panel *medium shot*, pilihan momen lokasi ke lokasi karena antara panel dengan panel lainnya melintasi jarak waktu atau ruang yang sangat berbeda. Dalam medium verbal banyak menggunakan teks naratif untuk menjelaskan visual, kata spesifik, dan duo spesifik.

Sunan Kalijaga menggunakan pola dakwah melalui seni dan budaya sehingga dari sini lahirlah bentuk-bentuk baru kesenian hasil asimilasi dan sinkretisasi kesenian lama menjadi kesenian tradisional khas yang memuat misi ajaran Islam. Kaitannya dengan hal tersebut dalam novel grafis ini ditampilkan dalam halaman 317-318 yang memperlihatkan tokoh-tokoh

wayang. Melalui pagelaran wayang tersebut Sunan Kalijaga menyampaikan ilmu tasawuf yang memiliki bobot yang berat untuk dipahami kemudian terasa lebih ringan dalam upaya menyampaikan pesan tasawuf melalui wayang. Kupasan ruhaniah yang sebetulnya serius dan berat. Pada halaman tersebut penggambaran setiap panel memiliki ciri khas khusus dibandingkan dengan panel lain, tiga panel disini menggunakan latar belakang berupa garis bergelombang, garis vertikal, dan garis horizontal. Penggambaran latar belakang dengan menggunakan garis tersebut memberikan kesan mistis, dramatik, dan menunjukkan sesuatu yang memiliki keagungan.

Kisah Sunan Kudus memiliki empat potongan kisah terpilih dimana menceritakan perjalanan Sunan Kudus bertemu Kyai Telingsing dan bekerjasama menyebarkan ajaran Islam bersama beliau, dalam medium visual menggunakan alur cerita maju, sudut pandang sejajar, sudut pandang mata burung, ukuran gambar dalam panel *medium shot*, pilihan momen subyek ke subyek kemudian lokasi ke lokasi karena antara panel dengan panel lainnya ditemukan banyak menggambarkan alur cerita maju dan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama. Dalam medium verbal banyak menggunakan balon kata kemudian teks naratif, dan duo spesifik.

Dalam potongan kisah Sunan Kudus banyak menggunakan balon kata karena menampilkan serangkaian detail dalam adegan dan diakhiri dengan adegan kesimpulan. Sehingga menggunakan alur maju dan pilihan momen subyek ke subyek yang mencirikan adanya dialog secara langsung antar tokoh yang menceritakan mulai dari Kiai Telingsing mengajak bekerjasama mengajarkan ajaran Islam, ide pembangunan masjid sebagai tempat belajar santri, hingga cerita mengenai tidak diperbolehkannya menyembelih kerbau.

Kaitannya dengan pola dakwah yakni asimilasi pendidikan, usaha mengembangkan pendidikan model pedukuhan, asrama, padepokan dalam bentuk pesantren, pesulukan, peguron, juga model pendidikan masyarakat yang terbuka lewat langgar, tajuk, masjid dalam kisah tokoh Sunan Kudus ditampilkan lebih kuat pada halaman 357 hingga 363, yakni ketika Kyai

Telingsing menawarkan untuk tinggal dan bekerjasama untuk menyebarkan ajaran Islam kemudian membangun masjid untuk tempat ibadah dan masyarakat menuntut ilmu agama. Halaman 357-358 menceritakan usaha Kyai Telingsing untuk mengajak Sunan Kudus bekerjasama karena beliau melihat adanya wawasan yang luas dan jiwa kepemimpinan dalam diri Sunan Kudus yang digambarkan pada halaman 358 panel ke lima, kemudian halaman 359-363 menceritakan proses pembangunan masjid sebagai tempat belajar agama masyarakat hingga kisah pembangunan Masjid Al Aqsha Menara Kudus yang sampai saat ini masih ada dan terus digunakan.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini pada kisah Sunan Kalijaga yakni secara keseluruhan menggunakan teks naratif, sudut pandang sejajar, ukuran gambar panel *medium shot*, dan pilihan momen lokasi ke lokasi. Teks naratif yang mendominasi menjadi salah satu dari ciri novel grafis yakni teks menceritakan dan gambar mengilustrasikan yang diceritakan. Penggunaan teks naratif, sudut pandang sejajar, ukuran gambar panel *medium shot*, dan pilihan momen lokasi ke lokasi menjadi sebuah cara bercerita kaleidoskop yakni aneka peristiwa yang telah terjadi yang disajikan secara singkat dengan menampilkan adegan demi adegan bukan serangkaian adegan yang digambarkan secara detail. Banyaknya peristiwa dan karya Sunan Kalijaga, juga melihat dalam keterbatasan sumber sejarah membuat kisah dalam buku tersebut menjadi seperti sebuah cuplikan adegan.

Visual dan verbal yang saling menguatkan menunjukkan novel grafis ini mampu menampilkan cerita sejarah penyebaran ajaran Islam Wali Songo melalui asimilasi pendidikan dan seni budaya dengan pengamatan visual yang simbolik. Novel grafis kisah dakwah Wali Songo menampilkan kisah sejarah dengan visual dan verbal yang ringan dan mampu menjadi bagian dari media edukasi mengenalkan sejarah tokoh Wali Songo.

Salah satu keuntungan analisis isi adalah ia memungkinkan untuk menghasilkan fakta-fakta dan angka-angka yang dapat digunakan sebagai bukti argumen. Dapat menghitung jumlah kisah, jumlah citra, atau kejadian-kejadian yang disebutkan oleh subjek-subjek tertentu. Menggunakan

kategori-kategori yang telah didefinisikan terlebih dahulu. Analisis isi dapat digunakan untuk membandingkan isi media pada berbagai poin dalam rentang waktu tertentu, guna membuat sebuah argumen tentang perubahan sejarah atau guna berargumen bahwa di sini terdapat lebih, atau kurang, atas sesuatu yang semestinya ada.

Selain itu terdapat pula beberapa kekurangan dalam penggunaan analisis isi, yakni tidak dapat mengetahui secara utuh cerita keseluruhan dalam suatu kisah karena hanya mengambil bagian-bagian yang akan diidentifikasi kemudian dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.

B. Saran

Penelitian dengan menggunakan metode analisis isi pada novel grafis kisah dakwah Wali Songo memerlukan ketelitian dan kesabaran. Peneliti ketika akan melakukan penelitian mengenai analisis isi pada novel grafis dan komik dapat melakukan studi pustaka terkait media yang bersangkutan agar lebih mudah dalam menganalisis. Dan apabila materi menyangkut sejarah sebaiknya pahami betul sejarah tersebut dengan banyak menambah literatur. Proses pengumpulan data dapat dibantu dengan menggunakan naskah dua kolom untuk membagi antara verbal dan visual. Hal tersebut dapat mempermudah proses analisis. Data tersebut kemudian diteliti menggunakan teori elemen komik pada objek penelitian seperti teori pilihan citra, pilihan alur, pilihan kata, pilihan bingkai, dan pilihan momen. Proses analisis tersebut dapat dibantu dengan menggunakan tabel agar lebih mudah melakukan pembagian sehingga dapat teridentifikasi dengan lebih detail dan untuk pembahasan interpretasi peneliti harus banyak membaca pustaka terkait objek untuk memperluas pemaknaan. Penelitian ini belum mencapai akhirnya karena dapat mengalami perubahan dengan bertambahnya pengetahuan maka interpretasi akan dapat lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Masykur. (2016), *Wali Sanga; Menguak Tabir Kisah hingga Fakta Sejarah*, Laksana, Yogyakarta.
- Creswell, John W. (2009), *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, terjemahan Achmad Fawaid. (2014), Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kusuma, Gerdi Wirata. (2015), *Kisah Dakwah Wali Songo; Graphic Novel*, PT. Maleo Creative, Jakarta.
- Maharsi, Indiria. (2011), *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Kata Buku, Yogyakarta.
- McCloud, Scott. (2007), *Membuat Komik; Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*, terjemahan Alpha Febrianto. (2007), PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Stokes, Jane. (2003), *How To Do Media and Cultural Studies*, terjemahan Santi Indra Astuti. (2007), PT Bentang Pustaka, Yogyakarta.
- Sunyoto, Agus. (2016), *Atlas Wali Songo*, Pustaka IMA N & LESBUMI PBNU, Depok.
- Watson, James & Hill, Anne. (1997), *“Content Analysis”, A Dictionary of Communication and Media Studies*, 4th Edition, Arnold, New York.
- Wibowo, Paul Heru. (2015), *Si Jampang Jago Betawi; Kajian Tokoh Dalam Komik Ganes TH*, Kompas, Jakarta.
- Zuhdi, Nasiruddin. (2015), *Ensiklopedi Religi*, Republika Penerbit, Jakarta.

Sumber Website :

Caufield (2016) Dan Caufield (online). Last accessed on June 17 2016 at www.getgraphic.org/whatisagraphicnovel.php.

DGI (2010) Desain Grafis Indonesia (online). Last accessed on May 23 2016 at <http://dgi.or.id/inspiration/case-study/pramoedya-ananta-toer-dalam-tafsir-novel-grafis-jurnal.html>.

IPOPISME (2016) (online). Last accessed on December 27 at <http://ipopisme.com/cara-membuat-komik-tahap-1-pembuatan-plot-dan-alur-cerita/>

Materi Desain Grafis (Online). Last accessed on August 10 at <http://materidesaingrafis.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-sudut-pandang-dan-macam.html>

Jenis-Jenis Shot Pengambilan Gambar (2014) Seputar Teknologi Informasi (Online). Last accessed on August 10 at <http://seputarti.com/multimedia/jenis-jenis-shot-pengambilan-gambar.html>

Kisah Dakwah Wali Songo: Graphic Novel. Desain Grafis Indonesia (Online). Last accessed on August 11 at <https://www.goodreads.com/book/show/29545436-kisah-dakwah-wali-songo>

