

JURNAL TUGAS AKHIR
KAJIAN VISUALISASI POLA DAKWAH
PENYEBARAN AGAMA ISLAM OLEH WALI SONGO
DALAM NOVEL GRAFIS KISAH DAKWAH
WALI SONGO KARYA GERDI WIRATA KUSUMA



Oleh:

Luai Ihsani Fahmi

NIM 1212229024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

Jurnal Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

KAJIAN VISUALISASI POLA DAKWAH PENYEBARAN AGAMA ISLAM OLEH WALI SONGO DALAM NOVEL GRAFIS KISAH DAKWAH WALI SONGO KARYA GERDI WIRATA KUSUMA diajukan oleh Luai Ihsani Fahmi, NIM 1212229024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



NIP. 19720909 200812 1 001

ABSTRAK

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 diteliti, yakni Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga. Novel grafis ini membahas mengenai sejarah singkat kehidupan setiap Wali Songo dan termasuk di dalamnya pola dakwah Wali Songo dalam menyebarkan ajaran Islam.

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.

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. 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 mencoba menampilkan kisah sejarah dengan visual dan verbal yang ringan dan mampu menjadi bagian dari media edukasi.

Kata kunci : Komik, Novel Grafis, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Wali Songo.

ABSTRACT

Graphic novel is one of many communication mediums with a combination of visual and verbal that mutually reinforces one another. This work remains a novel but uses the style of storytelling like a comic, using many illustrations. Graphic novels tell their stories from the beginning to the end, therefore graphic novels tend to be longer than comics. The content or quality of the story is different; graphic novel features a story with a more detailed content so that reading it requires serious concentration to think and understand what the creator is trying to convey.

The graphic novel of Wali Songo's da'wah story, created by Gerdi Wirata Kusuma in 2015, presents nine Wali Songo stories, which are then selected into two stories to be studied, namely Sunan Kudus and Sunan Kalijaga. The graphic novel discusses the brief history of Wali Songo's life, including Wali Songo's propagation method in spreading the teachings of Islam.

This research uses qualitative content analysis method, with Scott McCloud's comic theory, namely using comic element in the forms of image selection, selection of flow, and choices of words, moments, and frames. This identification is divided into two aspects; visual and verbal. Visual in the form of sequences of images, point of view, and graphics. Verbal in the form of narrative text that resides in column panels or word bubbles.

The result of this research indicates that visual and verbal use are interrelated, such as the use of shots related to narration, the use of narration to mention information that can not be conveyed visually or visual expressions that can not be described verbally. This visual and verbal combination that mutually reinforces one another shows that this graphic novel is able to show the story of the history of Wali Songo's method in spreading teachings of Islam through assimilation of education and cultural arts with symbolic visual observations. The graphic novel of Wali Songo's da'wah story tries to show its history visually and verbally that is easy to understand and is able to become a part of medium of education.

Keywords : Comic, Graphic Novel, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Wali Songo.

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Indonesia kaya akan kisah sejarah, tidak terkecuali sejarah masuknya agama atau kepercayaan ke Indonesia. Salah satunya adalah Islam yang kini menjadi agama yang dianut oleh mayoritas masyarakat Indonesia. Bagaimana Islam dapat hadir di Indonesia, tidaklah dengan perjuangan yang sederhana. Ada tokoh dan ulama yang membentengi sejarah berkembangnya Islam di nusantara. Masuknya Islam di Indonesia berlangsung secara damai dan terjadi asimilasi adat serta istiadat penduduk lokal ajaran Islam dengan ajaran Islam yang tidak mengenal perbedaan kasta membuatnya diterima masyarakat dengan terbuka.

Terdapat beberapa pendapat mengenai proses masuknya Islam ke Nusantara salah satunya ditandai awal hadirnya pedagang-pedagang Arab dan Persia pada abad ke-7 Masehi, terbukti mengalami kendala sampai masuk pada pertengahan abad ke-15. Ada rentang waktu sekitar delapan abad sejak kedatangan awalnya, agama Islam belum dianut secara luas oleh pribumi penduduk Nusantara. Baru pada pertengahan abad ke-15, yaitu era dakwah Islam yang dipelopori tokoh-tokoh sufi yang dikenal dengan sebutan Wali Songo, para tokoh yang dikisahkan memiliki berbagai *karomah adikodrati*, Islam dengan cepat diserap melalui asimilasi dan sinkretisme Nusantara. Sekalipun data sejarah pada era ini kebanyakan berasal dari sumber-sumber historiografi dan cerita tutur, yang pasti peta dakwah Islam saat itu sudah bisa terdeteksi melalui jaringan kekeluargaan tokoh-tokoh keramat beragama Islam, yang menggantikan kedudukan tokoh-tokoh penting bukan muslim yang berpengaruh pada masa akhir Majapahit (Sunyoto, 2016: 55).

Tokoh keramat dalam hal ini adalah orang-orang yang dianugerahi karamah. Karamah adalah kemuliaan yang hanya dianugerahkan Allah kepada seorang mukmin sejati berupa kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki oleh manusia biasa. Menjadi keramat

karena terdapat keistimewaan yang dimiliki atas dedikasinya sebagai seorang mukmin seutuhnya.

Asimilasi merupakan pembauran dua kebudayaan yang disertai dengan hilangnya ciri khas kebudayaan asli sehingga membentuk kebudayaan baru. Suatu asimilasi ditandai oleh usaha-usaha mengurangi perbedaan antara orang atau kelompok. Maksud daripada hilangnya ciri khas karena telah bercampur atau diselipkan dengan kebudayaan lain sehingga menghasilkan budaya baru. Sebagai contoh saat ini pondok pesantren adalah hasil dari asimilasi pendidikan, asal mulanya adalah dari mandala Hindu-Buddha. Proses asimilasi yang dilakukan Wali Songo adalah usaha mengambil-alih lembaga pendidikan Syiwa-Buddha yang disebut asrama atau dukuh yang diformat sesuai ajaran Islam menjadi lembaga pendidikan pondok pesantren. Sedangkan sinkretisme merupakan suatu proses perpaduan dari beberapa paham-paham atau aliran-aliran agama atau kepercayaan. Pada sinkretisme terjadi proses pencampuradukkan berbagai unsur aliran atau paham, sehingga hasil yang didapat dalam bentuk abstrak yang berbeda untuk mencari keserasian, keseimbangan. Maka antara asimilasi dan sinkretisme memiliki keterkaitan yang erat, karena apa yang ada dalam usaha asimilasi oleh Wali Songo adalah hasil dari sinkretisasi antar budaya.

Setiap daerah di Indonesia memiliki keaneka ragam 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. Salah satunya yaitu melalui media seni yang menghasilkan karya berupa seni desain arsitektur bangunan, seni wayang kulit, dan seni tarik suara atau syair-syair indah.

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

sebagai 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.

Menurut Dr. Jazilus Sakhok, Ph.D, pakar studi Islam, mengatakan bahwa nama Wali Songo dapat juga berasal dari kata Wali dan Sono. Wali yang berarti seorang pilihan dan Sono yang berarti mulia. Dapat diambil kesimpulan bahwa Wali Songo adalah seseorang yang memiliki keistimewaan berupa kemuliaan dalam beberapa sisi sebagai seorang pilihan. Dalam beberapa sumber dikatakan bahwa Wali Songo adalah dewan ulama yang beranggotakan beberapa ulama dengan periode hingga enam angkatan.

Wali Songo adalah simbol penyebaran agama Islam di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Tentu banyak tokoh lain yang juga berperan. Namun peranan mereka yang sangat besar dalam mendirikan kerajaan Islam di pulau Jawa, juga pengaruhnya terhadap kebudayaan

masyarakat secara luas serta dakwah secara langsung, membuat para Wali Songo ini lebih banyak disebut dibanding yang lain.

Wali Songo tersebut adalah :

1. Sunan Gresik atau bernama asli Syaikh Maulana Malik Ibrahim.
2. Sunan Ampel atau bernama asli Raden Rahmat.
3. Sunan Bonang atau bernama asli Raden Maulana Makdum Ibrahim.
4. Sunan Giri atau bernama asli Raden Paku.
5. Sunan Drajat atau bernama asli Syarifudin.
6. Sunan Muria atau bernama asli Raden Umar Said.
7. Sunan Gunung Jati atau bernama asli Syarif Hidayatullah.
8. Sunan Kalijaga atau bernama asli Raden Said.
9. Sunan Kudus atau bernama asli Ja'far Shadiq

Terdapat begitu banyak cara dan media untuk bercerita mengenai sejarah. Menceritakan kembali sejarah adalah sebuah usaha repatriasi agar seseorang dapat kembali memiliki semangat juang juga sebagai wadah menghargai jasa-jasa pahlawan terdahulu, wadah bagi para generasi selanjutnya untuk mengetahui jasa dan peninggalan atas apa yang telah diberikan dan diperjuangkan oleh para pahlawan terdahulu sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh banyak orang saat ini.

Graphic Novels (Novel Grafis) sebagai salah satu media komunikasi kisah-kisah sejarah dengan membuat visual dan verbal yang seimbang dan saling menguatkan. Kisah sejarah Wali Songo teringkas menjadi satu dalam sebuah karya *Graphic Novel* Kisah Dakwah Wali Songo. Pak Gerdi awalnya membuat komik, kemudian oleh pihak penerbit diberi label novel grafis. Karya ini tetap novel, namun menggunakan gaya pembawaan cerita seperti layaknya komik yaitu menggunakan banyak ilustrasi. Yang juga membedakan komik dengan novel grafis adalah komik biasanya dibuat berseri dan bersambung-

sambung serta menampilkan visualisasi yang lebih imajinatif dan ekspresif. Novel grafis menceritakan ceritanya dari awal sampai tamat, oleh karena itu novel grafis cenderung lebih panjang dari komik dalam sekali edisi. Isi atau bobot dari cerita pun berbeda, novel grafis lebih kepada kisah-kisah sejarah, filsafat, kisah-kisah yang membutuhkan keseriusan berfikir ketika membacanya.

“Graphic novels are similar to comic books because they use sequential art to tell a story. Unlike comic books, graphic novels are generally stand-alone stories with more complex plots. Collections of short stories that have been previously published as individual comic books are also considered graphic novels. Graphic Novel use texts and pictures to present information. Graphic Novel use the same format use as comic books. Graphic Novel is different from comics in that they usually contain stand-alone stories with complex plots (<http://www.getgraphic.org>).”

“Novel grafis mirip dengan buku komik karena novel grafis menggunakan seni sekuensial untuk menceritakan sebuah cerita. Tidak seperti buku komik, novel grafis umumnya berupa cerita yang berdiri sendiri dengan plot yang lebih kompleks. Koleksi cerita pendek yang sebelumnya telah dipublikasikan sebagai buku komik individu juga dianggap sebagai novel grafis. Novel Grafis menggunakan teks dan gambar untuk menyajikan informasi. Novel Grafis menggunakan format yang sama seperti dalam penggunaan format buku komik. Novel Grafis berbeda dengan komik karena biasanya berisi cerita yang berdiri sendiri dengan plot yang cukup rumit.”

Seorang ilustrator yang akan menggambar materi bersifat sejarah harus siap untuk menggali referensi-referensi visual yang diperlukan agar tidak terjadi kelemahan bahkan kesalahan

penggambaran. Serta terus mencari literatur dan data-data sejarah untuk perbandingan dan acuan sebagai komitmen dalam bercerita visual.

Ada banyak sisi baik sejarah yang banyak diceritakan maupun fakta-fakta yang akan ditemukan selama dalam masa penggalian informasi yang menjadi bahan pertimbangan dalam menciptakan visual desain ilustrasi utama maupun ilustrasi pendukung. Penyesuaian ilustrasi khususnya dalam memvisualisasikan karakter adalah hal yang sangat penting mengingat bagaimana pakaian, adat, budaya, dan etnis pada masa tersebut agar terhindar dari kesalahan penggambaran.

Data yang diperoleh dengan kemudian dituangkan kedalam penampakan visual dan verbal yang seimbang, berkesinambungan, dan saling menguatkan. Kemudian yang penting adalah bagaimana menjadikan karya tersebut agar lebih hidup dan pesan yang ingin disampaikan dapat terkomunikasikan dengan baik sehingga pembaca tidak salah dalam penafsiran dan karya tersebut mudah untuk dipahami.

Novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo karya salah satu ilustrator terkenal Gerdi Wirata Kusuma yang diterbitkan oleh PT. Maleo Creative. Gerdi WK lahir di Ciamis 13 April 1953. Sebagai komikus Gerdi WK telah membidangi tiga tokoh superhero yang menjadi *masterpiece* di tahun 70-an, yaitu Gina, Santini dan Boda. Gina menjadi idola penggemar komik disamping wajahnya yang cantik, yang berasal dari Kerajaan Turaba di Timur Tengah. Sedangkan Santini merupakan jelmaan dari Santi sekaligus jagoan khas Indonesia. Adapun mengenai tokoh Boda juga mirip dengan Gina berasal dari Timur Tengah hanya saja ia laki-laki yang gagah perkasa. Keunggulan Gerdi WK adalah kemampuan dalam menggambar postur tubuh wanita yang sangat detail dan indah.

Fakta dari novel grafis ini adalah sebelumnya belum pernah ada yang membuat novel grafis mengenai kisah Wali Songo seperti Gerdi WK. Novel grafis ini memuat kisah-kisah menarik dakwah sembilan orang Wali Songo berurutan dengan masa dimana kemunculan pertama kali Wali Songo hingga kesembilan. Dalam karya ini selain pola penyebaran agama Islam sebagai visualisasi utama menjadi hal yang penting, visual desain lainnya menjadi pendukung yang sangat mempengaruhi. Karya-karya penting Wali Songo selama melakukan penyebaran agama Islam ditampilkan dalam karya novel grafis ini yaitu bentuk bangunan masjid, bangunan pesantren, *landscape*, bentuk desain wayang, pakaian yang digunakan dalam beberapa kegiatan yang menunjukkan adanya perubahan masa, bahkan perbedaan adat istiadat dan budaya di setiap daerah yang mengandung unsur perkawinan antara budaya atau kekuasaan dengan ajaran Islam sebagai bentuk pola dakwah dari Wali Songo. Bentuk visual dan perubahan bentuknya sepanjang jaman adalah detail pendukung yang mempengaruhi keseimbangan verbal dan visual dalam novel grafis Wali Songo ini untuk saling menguatkan sehingga menjadi cerita atau kisah yang berbobot.

Gaya bercerita Gerdi WK adalah resep yang bisa menjadi bahan pelajaran bagi para desainer komunikasi visual dalam menyampaikan pesan terutama dalam bercerita kisah sejarah dan menarik untuk ditelaah. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman lebih jauh mengenai cara mempresentasikan verbal kedalam visual seorang Gerdi Wirata Kusuma dilihat dari kacamata gaya maupun prinsip ilustrasi. Disamping pentingnya mengetahui bagaimana sejarah berkembangnya agama Islam oleh para wali dan ulama di Indonesia.

Dengan demikian, meneliti gambar tidak bisa terlepas dari perkembangan dan perubahan yang terjadi pada budaya dan adat istiadat masyarakat di zaman tersebut. Perkembangan dan perubahan pada budaya dan adat istiadat sangat erat kaitannya dengan masa dimana Wali

Songo tersebut hidup dan menjadi representasi inti pola dakwah dan inovasi pola dakwah setiap Wali Songo. Juga menarik untuk ditilik bagaimana penyampaian pesannya, mencari apa artinya, dan bagaimana antara verbal dan visual saling menguatkan komunikasi sehingga tercapai pesan dari pola dakwah Wali Songo mengingat hingga hari ini tradisi Islam dari peninggalan dakwah Wali Songo masih banyak digemari dan masih menjadi adat yang rutin dilakukan oleh sebagian masyarakat disamping semakin banyak pola dakwah dan mengenal Islam dengan cara yang berberda.

Dari banyak Wali Songo, terdapat beberapa Wali Songo yang paling banyak dikenal masyarakat saat ini baik dari segi nama dan hasil karya atau media dakwah saat itu. Dalam penelitian ini akan mengambil fokus kepada Wali Songo yang berperan aktif penyebaran ajaran Islam melalui seni budaya dan asimilasi pendidikan. Dalam ranah seni dan budaya Sunan Kalijaga yang paling banyak dikenal masyarakat hingga namanya menjadi nama sebuah universitas ternama di Yogyakarta, media dakwahnya berupa wayang masih terus dilestarikan sampai saat ini, filosofinya banyak digunakan dalam kegiatan budaya di Yogyakarta seperti sekaten, mitoni, dan lain sebagainya. Dalam ranah asimilasi pendidikan yakni Sunan Kudus yang telah berjasa membangun masjid menara Kudus dengan menara Kudus sebagai ikon Kota Kudus. Kota Kudus juga terkenal dengan nama kota santri dengan beberapa pondok pesantren besar dan kota ini menjadi pusat perkembangan agama Islam pada abad pertengahan.

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini mencakup perkembangan hingga perubahan budaya dan adat istiadat dalam pola dakwah Wali Songo khususnya akan lebih fokus kepada Sunan Kalijaga dan Sunan Kudus. Untuk itu, permasalahan

yang diteliti adalah sebagai berikut: Seperti apa pola dakwah seni dan pendidikan Sunan Kalijaga dan Sunan Kudus dalam novel grafis Kisah Dakwah Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma tahun 2015?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji visualisasi pola dakwah oleh Wali Songo dengan mengambil dua dari sembilan kisah sebagai sampel penelitian yakni Sunan Kalijaga dan Sunan Kudus melalui metode analisis isi visual dalam novel grafis Wali Songo karya Gerdi Wirata Kusuma tahun 2015.

D. Metode

Kajian visual pada novel grafis ini merupakan jenis penelitian dengan metode analisis isi (*content analysis*). Peneliti lebih dituntut untuk melakukan pemahaman dan pemaknaan terhadap objek yang diteliti melalui data-data yang diperoleh. 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. Menggunakan pendekatan teori komik oleh Scott McCloud yakni pilihan citra, alur, kata, bingkai, dan momen. Kemudian dikaitkan dengan pola dakwah Wali Songo yakni asimilasi pendidikan dan seni budaya untuk menemukan panel yang berkaitan.

II. Hasil Penelitian

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.

Visual	Verbal
 <p>Panel 1</p>	<p>Halaman 317</p> <p>[Salah satu lakon yang paling digemari dari pertunjukan wayang Sunan Kalijaga adalah lakon Dewa Ruci...]</p> <p>[...Menceritakan perjalanan rohani Bima dalam mencari kebenaran.]</p>
<p>Objek</p>	<p>Panel pertama menggambarkan wayang lakon Dewa Ruci.</p> <p>Gambar diambil dengan sudut pandang sejajar dan <i>medium shot</i>.</p>
<p>Interpretan</p>	<p>Pada panel pertama menggambarkan wayang lakon Dewa Ruci sebagai salah satu lakon yang paling digemari dari pertunjukan wayang Sunan Kalijaga.</p> <p>Latar belakang digambarkan garis-garis horizontal.</p>
<p>Transisi Panel : 1 Lokasi ke Lokasi</p>	

 <p>Panel 2</p>	<p>Halaman 318</p> <p>[Tentu saja sebenarnya itu tentang hal lain yang menggunakan pewayangan supaya penyampaian pesannya jadi ringan, ilmu tasawuf. Kupasan-kupasan ruhaniah Islam yang sebenarnya sangat serius dan berat...]</p>
<p>Objek</p>	<p>Digambarkan sosok Sunan Kalijaga dengan latar belakang siluet orang-orang dengan ukuran lebih kecil dan garis-garis melengkung.</p> <p>Gambar diambil dengan sudut pandang sejajar dan <i>medium shot</i>.</p>
<p>Interpretan</p>	<p>Pada panel kedua ini menggambarkan Sunan Kalijaga yang menjelaskan asal mula pewayangan sebagai media dakwah Sunan Kalijaga. Latar belakang mengilustrasikan apa yang menjadi konsep dari Sunan Kalijaga.</p> <p>Latar belakang berupa garis hitam dan sisi yang kehitaman seolah membangunkan aura keagungan dalam diri Sunan Kalijaga.</p>
<p>Transisi Panel : 2 Lokasi ke Lokasi</p>	
 <p>Panel 3</p>	<p>Halaman 318</p> <p>[Untuk lebih meringankan lagi sajian Sunan Kalijaga juga menciptakan tokoh-tokoh penakawan...Semar, Petruk, Bagong, dan Gareng.</p> <p>Dalam cerita wayang aslinya yaitu Mahabharata maupun Ramayana tokoh-tokoh ini sama sekali tidak ada.]</p>
<p>Objek</p>	<p>Penggambaran punakawan sebagai tokoh ciptaan Sunan Kalijaga, yakni ada Semar, Bagong, petruk, dan Gareng.</p> <p>Gambar diambil dengan sudut pandang sejajar dan</p>

	<i>medium shot.</i>
Interpretan	<p>Panel ketiga menggambarkan sosok wayang ciptaan Sunan Kalijaga yakni punakawan yang terdiri atas Bagong, Semar, Petruk, dan Gareng.</p> <p>Dalam panel ini menggunakan teks naratif.</p> <p>Latar belakang digambarkan berwarna hitam sebagian dan arsiran garis vertikal yang memberikan kesan memiliki sebuah kekeramatan.</p>

Tabel di atas adalah salah satu potongan kisah Sunan Kalijaga yang 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.

III. Kesimpulan

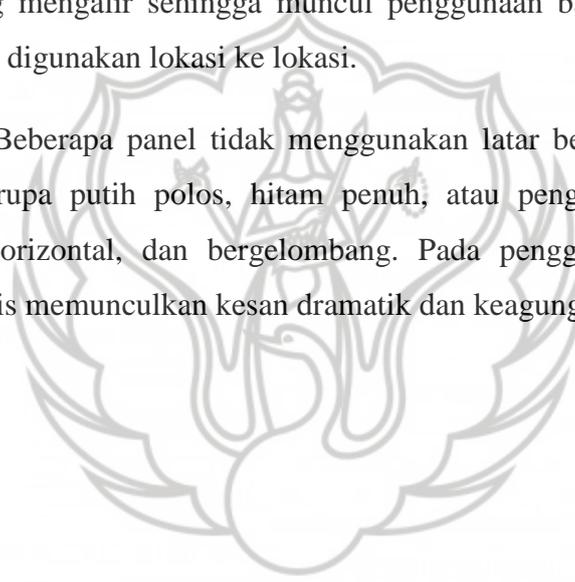
Novel grafis *Kisah Dakwah Wali Songo* karya Gerdi Wirata Kusuma tahun 2015 menyajikan visual dan isi cerita mengenai sekilas kisah kehidupan dan pola dakwah Wali Songo khususnya Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga dengan cukup baik. Kedua unsur tersebut saling selaras antara satu dengan yang lain. Beberapa 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.

Pada kisah Sunan Kalijaga banyak digunakan teks naratif dan penggunaan transisi panel lokasi ke lokasi. Kisah yang ditampilkan banyak membahas mengenai Sunan Kalijaga sebagai Wali Songo dalam lingkup dakwah seni budaya. Sedangkan pada kisah Sunan Kudus digambarkan berdakwah melalui asimilasi pendidikan dengan mengajarkan keilmuwan agama maupun keahlian lainnya, namun Sunan Kudus juga memiliki banyak hasil dari dakwah melalui seni budaya. Dalam kisahnya banyak digunakan kisah yang mengalir sehingga muncul penggunaan balon kata dan transisi panel yang digunakan lokasi ke lokasi.

Beberapa panel tidak menggunakan latar belakang objek tertentu namun berupa putih polos, hitam penuh, atau penggunaan repetisi garis vertikal, horizontal, dan bergelombang. Pada penggunaan latar belakang berupa garis memunculkan kesan dramatik dan keagungan.



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 Bercecerita 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>

