

ABSTRAK

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 (Bappenas, 2019). Besarnya jumlah penduduk ini juga berpotensi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Zaman terus berkembang, modernisasi semakin berkembang. 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 terdapat indikasi penyebaran ajaran intoleransi dan paham radikalisme di lembaga pendidikan di Indonesia. Sementara itu semakin sedikit anak-anak yang mengetahui sejarah kisah Wali Songo khususnya dalam perancangan ini Sunan Kalijaga sedangkan kita semua tahu gamelan, tembang, dan wayang sebagai media dakwah Sunan Kalijaga menjadi kekayaan kesenian di Indonesia. Maka diperlukan media komunikasi visual untuk dapat memecahkan kedua permasalahan tersebut, karena kisah dakwah Sunan Kalijaga memiliki pesan moral yang bisa membantu memperluas pemahaman anak-anak terhadap seni dan Islam. Metode perancangan menggunakan metode berfikir Tim Brown. Metode berfikir 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 modifikasi aspek budaya kedalam bentuk visual yang baru. Hasil perancangan ini yakni komik untuk anak-anak memiliki manfaat untuk disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual yang berfungsi sebagai pemecahan masalah melalui solusi menggunakan teori seperti Scott McCloud dan ATUMICS method untuk memodifikasi karya tradisi ke bentuk yang baru tanpa merubah esensi kebudayaanya.

Kata kunci: komik anak-anak, pesan moral, seni islam, sunan kalijaga

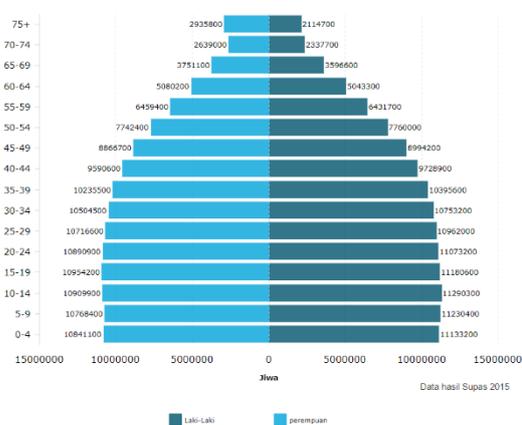
ABSTRACT

*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. Meanwhile, 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, moral message, islamic art, sunan kalijaga

PENDAHULUAN

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 (Bappenas, 2019). Besarnya jumlah penduduk ini juga berpotensi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.



Gambar 1. Jumlah penduduk Indonesia tahun 2019 (Databoks, 2019)

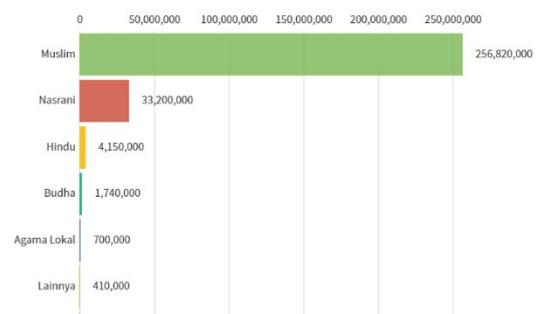
Peningkatan jumlah penduduk tentu berpengaruh pada kebutuhan pendidikan yang menjadi salah satu indikator dalam menentukan kualitas penduduk tersebut. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dicapai, semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Saat ini, tingkat pendidikan penduduk Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan Education Index yang dikeluarkan oleh Human Development Reports (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 (2000), 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 (2019) menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia yang beragama Islam (Muslim) pada 2019 sebanyak 256,82 juta jiwa. Sedangkan pada 2020, penduduk Muslim Indonesia diprediksi meningkat menjadi 263,92 juta jiwa.



Gambar 2. Jumlah penduduk Indonesia menurut agama (Databoks, 2019)

Besarnya jumlah penduduk Muslim ini selaras dengan data Pew Research Center (2015) 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 (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. Sedangkan 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 mubaligh, 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 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.

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

mengusur 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 sekedar menjalankan saja tanpa mengetahui sebab dan akibatnya (Nahak, 2019). Menurut Ittihadiah (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 mudurnya 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 sepakat

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.

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 menasar 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 (2019) mengungkap bahwa terdapat indikasi penyebaran ajaran intoleransi dan paham radikalisme di lembaga pendidikan di Indonesia. Sekolah di Indonesia disebut menjadi lahan tumbuh suburnya 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 Institute dan PPIM juga menunjukkan kecenderungan serupa yang mengkhawatirkan.



Gambar 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.

Deutsche Welle (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).

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 Aqil Siroj juga menjelaskan bahwa contoh paling kongkret dalam hal ini adalah prosesi tahlil atau populer dengan 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.

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 menjangkau anak-anak karena memiliki visual yang bagus, singkat namun padat berisi, dipenuhi dengan gambar-gambar, serta pemahaman yang ringkas.

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.

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. Oleh karena itu, komik ini dapat menjadi karya baru dalam dunia komik tentang sejarah Islam di Nusantara yang disajikan untuk anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan komik ini didasarkan pada konsep agama Islam yang tidak melupakan budaya serta menghargai budaya seperti tertuang dalam kajian ushul fiqh yang berbunyi al'adaat muhakkamah, yaitu sebuah tradisi bisa menjadi hukum selama tidak bertentangan dengan dasar-dasar syariat Islam yang rahmatan lil 'alamiin. Sebagai sasaran penelitian, anak-anak usia 10-12 tahun yang bertempat tinggal di madrasah pesantren.

Metode perancangan ini juga dibuat menggunakan konsep mind mapping untuk menemukan permasalahan secara mendalam serta menerapkan pendekatan design thinking oleh Tim Brown yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan design thinking ini dapat membantu perancang dalam memetakan proses perancangan konsep dan karya menjadi lebih dalam dan terstruktur. Design thinking memiliki inti yang fokus pada kebutuhan manusia, sehingga karya ini dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan maupun menyuguhkan apa yang sebetulnya dibutuhkan oleh target audien agar dapat tersampaikan dengan baik. Pendekatan design thinking ini dijelaskan dalam poin-poin berikut ini:

1. *Emphatize*

Emphatize berarti berempati dan ikut terlibat dengan target atau entitas permasalahan yang dimulai dari mencari data seputar permasalahan, observasi, kuesioner, serta pengambilan dokumentasi seperti foto, arsip, dan literatur terkait permasalahan yang berguna sebagai bukti autentik dan penunjang perancangan.

a. **Observasi**

Untuk memahami fenomena di lapangan yang terindikasi menyimpang dari sejarah dakwah Sunan Kalijaga serta ajarannya yang mulai dipudarkan secara mendalam, perancangan ini fokus dengan meneliti dan mengambil responden berupa anak-anak yang tinggal di madrasah pesantren di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan dengan latar belakang berbeda akan semakin menajamkan fokus, hasil yang lebih akurat, serta menjamin kesesuaian dengan kondisi terkini dan fakta di lapangan.

Perancang juga melakukan kunjungan (ziarah) ke petilasan dan makam Sunan Kalijaga di Kadilangu, Demak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung hal-hal fisik yang masih dan berkaitan dengan Sunan Kalijaga. Kunjungan tersebut juga dilakukan agar perancang mengetahui sejarah Sunan Kalijaga sepenuhnya, bukan sebatas mengetahui bahwa Sunan Kalijaga adalah salah satu Wali Songo yang banyak dikenal masyarakat. Kemudian, semakin banyaknya fenomena Islam radikal serta pudarnya pengetahuan mengenai Wali Songo, membuat perancang merasa prihatin dan perlu untuk melakukan penelitian ini.

Pada Mei 2019, perancang melakukan kunjungan pertama kalinya dan merasakan intuisi yang lebih terikat dan menyadari besarnya jasa yang telah dilakukan oleh Sunan Kalijaga dalam hal penyebaran ajaran agama Islam di Nusantara, ajaran yang menyebarkan sikap-sikap toleransi dan menghormati perbedaan antaragama. Ramainya lokasi makam pun menjadi bukti besarnya sosok Sunan Kalijaga sejak dulu hingga saat ini, yang juga mampu membangun perekonomian masyarakat sekitar makam meskipun sosoknya sudah tiada.

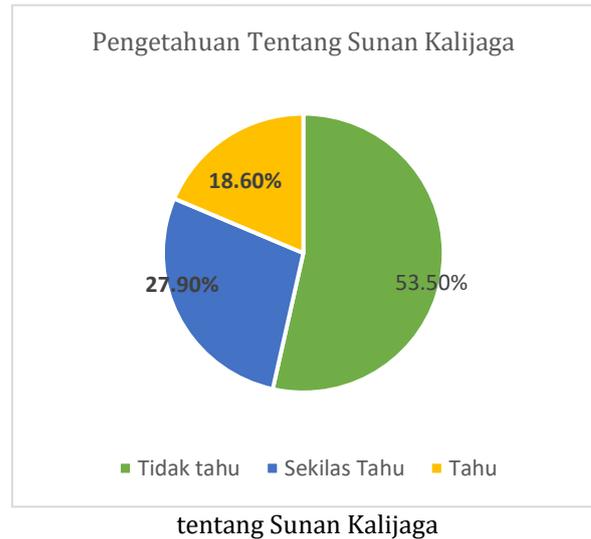
Untuk mereka ulang permasalahan yang dihadapi, perancang melakukan wawancara dengan ahli dan meninjau literatur, hasil temuan lapangan, serta melihat sudut pandang ahli. Wawancara ini berbentuk percakapan terarah yang dapat memuat informasi penting, fakta, pendapat ahli, dan gagasan menarik yang bisa dikumpulkan dan menjadi kekuatan dalam proses perancangan ini. Wawancara dilakukan dengan para ahli dalam bidang sejarah Islam di Nusantara dan kisah Wali Songo, di antaranya K.H. Jazilus Sakho, Ph.D. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan juru kunci makam Sunan Kalijaga, R. Harsoyo di Demak.

b. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada beberapa anak usia 10-14 tahun untuk mengetahui kecenderungan atau ketertarikan calon khalayak sasaran dan pengetahuan dasar mereka mengenai Sunan Kalijaga dan minat mereka terhadap membaca buku. Sampel anak-anak madrasah pesantren berjumlah 45 anak. Hasil dari analisis kuesioner digunakan sebagai modal untuk memperkuat asumsi permasalahan dan menentukan solusinya.

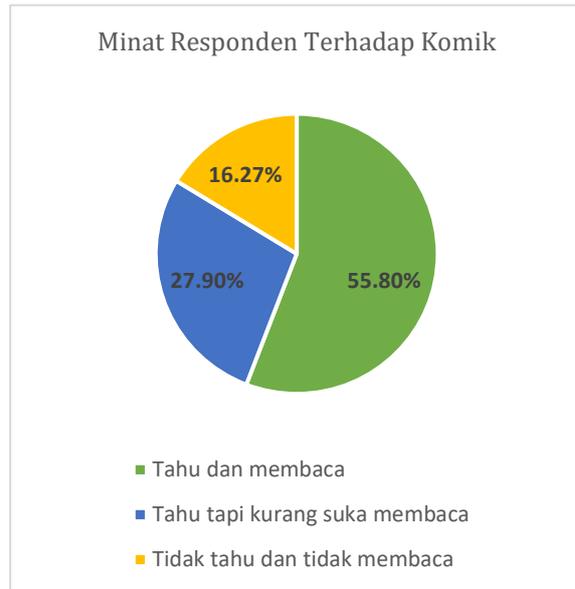
Hasil dari kuesioner menunjukkan rata-rata responden belum mengetahui mengenai Sunan Kalijaga. Berdasarkan hasil analisis data, 53,5% responden tidak mengetahui tentang Sunan Kalijaga, 27,9% responden hanya mengetahui nama atau sekilas tentang Sunan Kalijaga bahwa beliau merupakan Wali Songo, dan 18,6% responden mengetahui kisah Sunan Kalijaga, atau keluarganya pernah bercerita mengenai Sunan Kalijaga.

Gambar 4. Diagram pengetahuan responden



Berdasarkan analisis data kuesioner, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata anak belum mengetahui sosok Sunan Kalijaga, serta anak yang telah mengetahui Sunan Kalijaga sebelumnya hanya mengetahui sedikit kisah Sunan Kalijaga bahwa beliau adalah bagian dari Wali Songo dan makamnya berada di Demak (sedikitnya 2 anak pernah berziarah ke makam Sunan Kalijaga bersama keluarga). Pengetahuan yang sangat dasar ini, ditambah lingkungan keluarga yang tidak mengenalkan sosok Sunan Kalijaga beserta perjalanan hidupnya, belum dikatakan cukup untuk menjadi bekal anak dalam melindungi diri dari pengaruh radikal nantinya. Di sisi lain, kisah dakwah Sunan Kalijaga menyimpan pesan moral yang dalam serta sejarah berbagai adat masyarakat Muslim yang masih dijalankan hingga sekarang sebagai bagian dari kearifan lokal. Oleh karena itu, hal ini menjadi modal besar bagi perancang untuk menyampaikan pesan moral dari kisah dakwah Sunan Kalijaga melalui kemasam yang lebih menarik untuk anak-anak agar dapat mengambil teladan, mempraktikkan nilai moral dengan baik, bersikap toleran, melestarikan peninggalan Sunan Kalijaga, serta sebagai alternatif untuk memperkenalkan kisah dakwah melalui seni dan budaya sebagai kearifan lokal buah dakwah Sunan Kalijaga.

Dalam penyampaian kisah dakwah Sunan Kalijaga, komik menjadi media yang dipilih mengingat sebagian besar responden adalah anak-anak. Berdasarkan analisis data kuesioner, 55,8% responden tahu dan senang membaca komik, 27,9% responden tahu komik namun kurang gemar membaca dan ke perpustakaan, dan 16,27% responden tidak tahu dan tidak senang membaca komik.



Gambar 5. Diagram minat responden terhadap komik

Komik dengan genre kepahlawanan dipilih dalam perancangan ini yang kemudian disesuaikan dengan tujuan perancangan dan target audien. Hal tersebut sesuai bahwa anak-anak perlu diberikan role model atau teladan pada awal fase perkembangannya yang masih memiliki sifat atau pola sikap untuk mencontoh hal-hal yang mereka baca.

c. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mengetahui objek perancangan secara langsung. Dengan mendokumentasikan berbagai temuan, data-data akan dapat diolah menjadi sumber ide perancangan. Dokumentasi juga berguna untuk memahami konteks yang diperoleh target sasaran. Sebelumnya, perancang telah melakukan kunjungan ke petilasan dan berziarah ke makam Sunan Kalijaga di Kadilangu, Demak. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar di area makam Sunan Kalijaga dan museum Sunan Kalijaga di area Masjid Agung Demak. Selain itu, dokumentasi peninggalan Sunan Kalijaga juga dapat ditemukan di berbagai buku maupun internet, namun perancang memiliki preferensi untuk melakukan dokumentasi secara langsung untuk mengetahui bentuk ornamen maupun material terkait hasil karya Sunan Kalijaga secara lebih spesifik. Perancang juga melakukan dokumentasi melalui kegiatan wawancara secara langsung kepada narasumber yang relevan mengenai sejarah Sunan Kalijaga dan pengaruhnya hingga saat ini khususnya di daerah Demak.

d. Pustaka

Kepustakaan dalam perancangan ini diperoleh melalui sumber-sumber primer seperti buku dan jurnal yang menghasilkan teori maupun pendapat para pakar yang menjadi sandaran dalam setiap keputusan dalam perancangan ini. Metode pustaka digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat teoretis dan tertulis dari berbagai literatur.

2. Define

Data yang sudah terkumpul melalui tahapan *empathize*, selanjutnya diolah menjadi deskripsi permasalahan berupa kalimat tanya. Rumusan masalah berisi kata kunci untuk membantu proses pencarian teori terkait permasalahan, segmentasi target audien, dan memandu proses berpikir untuk menemukan konsep perancangan yang dapat menjawab pertanyaan dari rumusan masalah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, data yang terkumpul kemudian diolah ke dalam bentuk mind mapping dan analisis 5W + 1H untuk melihat kata kunci yang disebut sebagai gagasan dalam proses perancangan. Secara sistematis, proses ini menyaring semua hasil observasi dan gagasan-gagasan berharga. Gagasan tersebut selanjutnya digunakan sebagai pondasi dalam perancangan.

a. Mind mapping

Mind mapping dalam perancangan ini diawali dengan menulis hal-hal yang terkandung dalam kisah dakwah Sunan Kalijaga secara umum. Setelah itu, dilakukan pemilihan menjadi beberapa kelompok kecil yang sesuai dengan tema yang akan dirancang mengenai pesan moral, seni sebagai media dakwah, dan sifat dari tokoh yang bisa dicontoh.

Berdasarkan hasil mind mapping, perancang mengambil beberapa poin utama yang kemudian dikemukakan dalam rancangan komik, yaitu mengungkap pesan moral dalam kisah dakwah Sunan Kalijaga, karakteristik tokoh, serta makna dari karya seni dan budaya sebagai media dakwah yang masih eksis hingga saat ini.

b. Analisis masalah

Metode yang digunakan dalam proses analisis masalah adalah analisis 5W + 1H (What, Who, Why, Where, When, dan How). Secara rinci, analisis masalah dijelaskan dalam poin-poin berikut ini:

1) What (Apa)

Perancangan ini dibuat sebagai salah satu upaya menjawab persoalan yang semakin masif di lingkungan masyarakat khususnya institusi pendidikan sekolah dasar, yaitu paham radikal di Indonesia khususnya yang menggunakan tameng agama. Selain itu, perancangan ini perancang tujuannya sebagai upaya untuk menghargai sejarah

masuknya Islam di Indonesia dan pencegahan radikalisme yang cenderung ingin menghilangkan nilai-nilai budaya dalam ajaran agama.

2) Who (Siapa)

Anak usia 10-14 tahun berada pada tahap 2 dalam perkembangan spiritual, yaitu tahapan mitos-faktual. Anak-anak belajar untuk membedakan khayalan dan kenyataan. Kenyataan (fakta) spiritual adalah keyakinan yang diterima oleh kelompok keagamaan tertentu termasuk anak-anak, sedangkan khayalan adalah pemikiran dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran anak-anak. Di sisi lain, orang tua dan tokoh agama secara aktif dapat membantu anak untuk membedakan kenyataan dengan khayalan. Orang tua dan tokoh agama dianggap lebih memiliki pengaruh yang signifikan daripada teman sebaya dalam hal spiritual (Fowler, 1981; Kozier et al., 2011).

3) Why (Mengapa)

Pengetahuan mengenai sejarah ajaran Islam di Nusantara baik dari budaya maupun sikap masih terbilang kurang, sedangkan pengetahuan tersebut dapat ditemukan di dalam kebudayaan maupun kearifan lokal, khususnya kisah dakwah Sunan Kalijaga yang meninggalkan banyak karya seni dan budaya di Indonesia. Alasan lain perancangan ini dilakukan adalah untuk memaksimalkan potensi komik sebagai sarana komunikasi yang bersifat luwes namun bisa menyampaikan banyak informasi kepada target audien.

4) Where (Di mana)

Perancangan akan dilaksanakan di wilayah Yogyakarta sebagai kota pendidikan di mana hal ini sejalan dengan target audien perancangan, yaitu anak-anak usia 10-12 tahun khususnya di lingkungan madrasah pesantren. Perancang memiliki pengalaman berinteraksi dengan salah satu sekolah dasar di Yogyakarta yang dapat dikatakan terindikasi intoleran, salah satu indikasinya yaitu materi pelajaran yang menyerukan perang dan melakukan demo di jalan untuk mendukung salah satu negara perang. Hal ini sangat mendukung dan representatif jika Yogyakarta menjadi lokasi pertama untuk publikasi perancangan ini. Perancangan ini utamanya akan dipublikasikan dalam bentuk buku dan kemudian disebarkan di madrasah pesantren. Selain itu, publikasi juga akan dilakukan melalui sosial media seperti Facebook dan Instagram sehingga dapat diakses oleh masyarakat umum.

5) When (Kapan)

Kasus radikalisme dapat terjadi pada siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Sebelumnya, telah banyak kasus radikalisme yang terjadi khususnya di lingkungan institusi pendidikan jenjang manapun. Perancang sekaligus santri di salah satu pondok pesantren di Yogyakarta pernah memiliki pengalaman pribadi perihal radikalisme dan

intoleransi, sehingga perancang merasa penting untuk memilih Kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan yang kental dengan budaya sebagai lokasi pertama mengenalkan perancangan ini. Melalui perancangan ini, masyarakat khususnya anak-anak sebagai target audien diharapkan memperoleh edukasi mengenai pesan moral dan sejarah kisah dakwah Sunan Kalijaga serta mampu mengapresiasi kearifan lokal sebagai media dakwah.

6) How (Bagaimana)

Informasi yang disampaikan sebaiknya menggunakan cara yang menarik dan melalui media yang banyak digemari anak-anak, sehingga mereka dapat menikmati dan mendapatkan informasi melalui pesan yang dimasukkan dalam alur cerita dan tokohnya seolah-olah tanpa sadar. Komik dipilih sebagai media utama karena sifatnya yang luwes dan digemari oleh target audien sebagai sumber bacaan yang ringan dengan visual yang menarik.

c. Sintesis

Selanjutnya dilakukan proses sintesis, yaitu melakukan perencanaan kreatif yang terdiri dari tujuan, strategi, program, dan anggaran. Sintesis dimulai dengan proses eksplorasi bentuk secara visual dan teknis berdasarkan konsep perwujudan menggunakan teori-teori komik, kemudian menginformasikan pesan moral yang terkandung dalam kisah dakwah Sunan Kalijaga sehingga menghasilkan realisasi konsep kreatif desain komik kisah dakwah Sunan Kalijaga.

3. Ideate

Ideate dilakukan dengan mengambil kata kunci yang terdapat pada kalimat rumusan masalah untuk dijadikan dasar pembuatan mind mapping serta mengidentifikasi kata kunci dengan memberikan pertanyaan "mengapa" dan "bagaimana". Pola mind mapping berguna untuk merincikan segmentasi target, strategi pesan, dan karakter media. Pengumpulan jawaban penting dari hasil mind mapping juga dilakukan sebagai acuan perancangan *prototype* berupa sketsa kasar hingga visualisasi.

Nilai-nilai spiritual yang diusung oleh Sunan Kalijaga direpresentasikan secara kontekstual melalui kepribadian Sunan Kalijaga itu sendiri dan media dakwah yang dibawakan olehnya. Seperti pada media wayang, Sunan Kalijaga membuat wayang dari kulit kerbau, bukan kulit sapi, karena menghargai umat Hindu pada waktu itu yang menganggap sapi sebagai hewan yang suci. Hal ini merupakan bentuk spiritualitas yang memuat sikap menghargai, toleran, dan tidak menyakiti perasaan pemeluk agama lain.

Pesan yang akan disampaikan perancang merupakan bentuk pelurusan atas pemahaman

target audien melalui media komik, sehingga audien memiliki pengetahuan baru dan mendapatkan nilai-nilai luhur yang disampaikan melalui media komik yang akan dirancang secara bawah sadar.

Penggunaan kata-kata yang santai dan tidak serius diperlukan dalam perancangan komik ini mengingat target sarasannya adalah anak-anak usia 10-12 tahun. Perancangan ini menggunakan teori komunikasi Harold D. Lasswell untuk menunjang penulisan konten naskah dalam media utama.

Pesan visual dirumuskan menggunakan gaya visual perpaduan ilustrasi dan tipografi pada visual komik. Ilustrasi dengan gaya lokal melalui pendekatan metode ATUMICS oleh Adhi Nugraha digunakan untuk mengemas kisah dakwah Sunan Kalijaga menjadi lebih modern dalam segi visual namun tetap menyuguhkan sisi kebudayaan yang kental. Dari sini, perancang memiliki ide untuk membuat komik yang bisa diakses secara mudah dan mampu menyampaikan pesan moral dakwah Sunan Kalijaga tanpa menghilangkan sisi budayanya sehingga target audien dapat mengenal sejarah dakwah Sunan Kalijaga beserta pesan moralnya.

4. *Prototype*

Ketika rancangan desain sudah tersusun, selanjutnya dilakukan tahap master desain dengan hasil akhir berupa final desain media utama dan pendukung. Melalui *ideate* yang menjadi tahap penunjang proses *prototype*, tahap ini menghasilkan kandidat strategi-strategi visual seperti logo, layout, dan elemen-elemen grafis yang menyertainya seperti tipografi, sketsa *storyboard*, dan warna yang memiliki arti maupun filosofinya masing-masing sebagai nilai tambah.

5. *Test*

Proses ini mempertemukan media-media terpilih dengan target audien untuk mendapatkan respons, apakah terdapat kekurangan atau kesulitan dalam penyampaian pesan dan media. Selanjutnya, evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan test dan respons dari audien. Publikasi media diujicobakan langsung kepada target audien yakni anak-anak di madrasah pesantren untuk melihat sejauh mana pemahaman yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Praproduksi*

Tahap praproduksi memiliki beberapa tahapan, yaitu membuat sinopsis yang memuat judul, jenis cerita, dan genre komik.

a. *Judul*

Judul komik perancangan ini adalah "Sunan Kalijaga". Judul menjadi bagian kecil dari sebuah komponen komik namun memiliki daya tarik yang

kuat terhadap pembaca. Banyak target audien yang tertarik membaca buku karena melihat judul yang menarik. Judul "Sunan Kalijaga" dipilih karena ingin secara lugas mengatakan isi buku ini yang berisi kisah Sunan Kalijaga. Selanjutnya komik ini menggunakan subjudul "Sunan Kalijaga Wali Pelindung Jawa", merupakan penguat judul utama untuk menajamkan isi dari konsep perancangan desain buku ini. Penggunaan subjudul ini lazim digunakan dalam buku-buku komik di Indonesia.

b. *Genre/Jenis Cerita*

Jenis cerita perancangan karya ini merupakan fiksi yang mengambil cuplikan kisah perjalanan Sunan Kalijaga dan peran Sunan Kalijaga dalam menyebarkan ajaran agama Islam di Nusantara. Perancangan desain komik dakwah Sunan Kalijaga ini dapat dikategorikan sebagai komik sejarah yang didesain untuk anak-anak karena menampilkan 90% kisah perjalanan dan peran Sunan Kalijaga sehingga meninggalkan hasil karya yang memberikan pengaruh dalam sejarah penyebaran ajaran Islam di Nusantara.

c. *Premis dan Sinopsis*

Kisah dalam perancangan ini menampilkan bagaimana sosok Sunan Kalijaga pada saat muda dan proses perjalanan dakwah dan berbagai karya seni Sunan Kalijaga karena *scene* ini menjadi inti dari keseluruhan kisah.

Adegan cerita berawal dari Sunan Kalijaga saat kecil yakni dipanggil Raden Said yang tinggal di Kadipaten Tuban sebagai putera Tumenggung Wilatikta. Tinggal dengan sangat nyaman dalam area Kadipaten. Semakin dewasa Raden Said melihat realitas kehidupan di sekitar Kadipaten hingga kemudian melakukan hal yang membuat ayahnya marah. Raden Said kemudian memutuskan untuk keluar dari Kadipaten Tuban dan melakukan perjalanan. Dalam perjalanan itu Raden Said bertemu dengan Sunan Bonang yang memperlihatkan kesaktian ilmu beliau yang membuat Raden Said menjadi tertarik untuk berguru. Dari sinilah perjalanan dakwah ajaran agama Islam oleh Sunan Kalijaga dimulai.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah membuat alur cerita (plot/susunan cerita). *Storyboard* memuat gambar kasar dari perancangan desain komik dengan dialog yang sudah disusun dengan rapi. Dalam perancangan karya ini, *storyboard* terbagi menjadi 20 halaman di mana setiap halaman terdiri atas 3-5 panel. Teknik *storyboard* memang banyak digunakan, namun seringkali melewatkan tahap *storyline* oleh komikus individu yang mengerjakan keseluruhan pekerjaan secara mandiri. Komikus individu membuat cerita yang telah ia susun menjadi sketsa kasar untuk menentukan jalan adegan komik yang telah dirancang secara langsung.

2. Produksi

Tahap produksi dilakukan melalui perancangan karakter verbal, karakter visual, sketsa layout, penintaan, pewarnaan, serta penambahan teks dan efek suara.

a. Karakter Verbal dan Visual

Karakter verbal menerangkan semua hal dengan detail yang tidak dijelaskan melalui visual seperti sifat, nama karakter, usia, keahlian khusus, dan banyak hal-hal detail lain yang sulit dicitrakan melalui gambar. Karakter visual berguna sebagai panduan yang akan citrakan dalam karya. Visualisasi karakter disesuaikan dengan hasil wawancara serta modifikasi menggunakan metode ATUMICS menjadi bentuk baru yang bersumber dari wawancara narasumber dan studi literatur dari berbagai sumber. Ciri fisik sangat diperlukan dalam pembuatan karya komik karena hal tersebut menjadi pembeda karakter satu dengan karakter lainnya. Di samping itu, sifat dan gestur penokohan juga harus dipertimbangkan dengan baik.

b. Landscape dan Properti

Landscape adalah latar tempat dari adegan komik yang berlangsung. Berlatar tempat di wilayah Pulau Jawa. Pulau Jawa spesifiknya yakni di daerah Tuban dan Demak. Daerah ini menjadi lokasi perjalanan Sunan Kalijaga dari mulai tempat kelahiran hingga perjalanan beliau dalam menyebarkan ajaran agama Islam. Lokasi yang akan banyak ditampilkan adalah di daerah Demak, Provinsi Jawa Tengah.

c. Sketsa Layout dan Panel Ilustrasi

Tahap produksi berikutnya adalah merancang sketsa yang bertujuan untuk mengatur tata letak panel, komposisi gambar, dan pemberian ruang. Hal yang harus diperhatikan dalam perancangan sketsa adalah komposisi dan alur antara panel satu ke panel lainnya untuk memperjelas gambar yang sebelumnya dikerjakan pada tahap *storyboard*. Sketsa dan panel pada komik ini dirancang menggunakan manual, kemudian penintaan, dan pewarnaan menggunakan manual yang kemudian akan memasuki tahap digital menggunakan software Adobe Photoshop CS6 untuk tahap *finishing*.

d. Penintaan

Setelah perancangan sketsa selesai, tahapan berikutnya adalah proses penintaan. Dalam penintaan manual berfungsi untuk mempertajam atau memperjelas gambar serta menjadi pemisah yang tegas antara karakter komik maupun latar belakang.

e. Pewarnaan

Dalam proses pewarnaan, meskipun menggunakan perancangan manual perancang memberi warna dasar sebagai acuan warna yang kemudian akan diwarnai ulang lebih tajam agar gambar yang dihasilkan tidak rusak jika terjadi kesalahan teknis dalam proses pewarnaan. Warna

menjadi salah satu bagian terpenting dalam perancangan komik ini mengingat karakteristik tokoh Sunan Kalijaga yang banyak menggunakan warna tanah ataupun cokelat.

f. Balon Kata dan Transliterasi Bunyi

Balon kata memiliki fungsi ruang bagi teks dialog yang diucapkan maupun dipikirkan (*thought balloon*). Di dunia komik, tanda kait erat digunakan sebagai penunjuk asal arah dialog. Balon kata juga dapat dibedakan berdasarkan bentuknya, misalnya saja balon kata dialog biasanya berbentuk bulat oval dengan tanda kait runcing biasa, ataupun balon kata berupa kalimat keras, marah, dan perintah biasanya menggunakan bentuk balon kata yang kaku. Selain itu, balon kata untuk dialog menggumam biasanya berbentuk seperti awan dengan penunjuk bulat-bulat kecil. Sementara itu, onomatopoeia (transliterasi bunyi) menjadi salah satu aspek penghayatan dalam karya komik karena mampu menggugah pembaca untuk ikut merasakan suasana suara dalam adegan panel-panel yang ditampilkan.

3. Pascaproduksi

a. Pembuatan Sampul Buku

Sampul komik memiliki peranan penting untuk memengaruhi calon pembaca agar memiliki keinginan serta ketertarikan untuk membaca karya komik yang dirancang. Dalam hal ini, perancangan komik menggunakan teknik manual kemudian disempurnakan dengan digital. Perancangan judul pada sampul karya komik dibuat berdasarkan kreasi perancang sendiri, lalu subjudulnya ditulis menggunakan font *handlettering* yang dibuat oleh perancang secara manual. Tata letak sampul komik ini juga menggunakan rata tengah agar pembaca dapat memahami alur baca dari atas ke bawah dengan mudah. Keseimbangan dalam layout juga diperhatikan baik-baik sehingga mampu menciptakan kesepadanan, keserasian, dan keselarasan.

b. Publikasi Karya

Hasil perancangan akan memiliki 2 bentuk yakni digital dan media cetak. Media cetak masih digunakan karena melihat target audien dari perancangan desain komik ini merupakan anak-anak yang berada di madrasah pesantren dimana tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Selain itu, agar lebih luas penyebaran komik dilakukan menggunakan media sosial Facebook dan Instagram. Facebook dipilih karena memiliki daya interaksi yang cukup luas, sedangkan Instagram secara khusus cenderung menjadi media sosial yang mengutamakan aspek visual.

PENUTUP

Perancangan komik anak-anak kisah dakwah Sunan Kalijaga melalui beberapa tahap.

Tahap pertama yakni penulis melakukan penelitian melalui pengumpulan data yang menghasilkan data-data terkait minimnya pengetahuan anak-anak mengenai sejarah Islam di Nusantara. Pengetahuan masyarakat terhadap salah satu tokoh penyebar ajaran agama Islam di Nusantara khususnya Pulau Jawa yakni Sunan Kalijaga, minat anak-anak dalam membaca komik, serta data verbal berupa literatur buku dan karya ilmiah yang berguna sebagai landasan perancangan, data visual sebagai acuan saat merancang. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi data dan menentukan rumusan permasalahan, sebagai dasar pertanyaan ilmiah untuk mencari solusi pemecahan masalah.

Metode perancangan menggunakan teori utama dan teori penunjang. Teori utama yakni teori komik Scott McCloud. Teori pendukung antara lain Wali Songo, Sunan Kalijaga, Aspek Gerakan Pola Dakwah Sunan Kalijaga: Seni Budaya, teori komunikasi Harold D. Lasswell, metode ATUMICS, serta metode *Design Thinking* Tim Brown untuk menemukan pemecahan dari sisi visual dan komunikasi. Perpaduan dari penerapan metode dan teori demikian menghasilkan media utama berupa komik sejarah untuk anak-anak yang diberi judul 'Sunan Kalijaga' dengan sub judul 'Sunan Kalijaga Wali Pelindung Jawa'. Komik ini menyampaikan kisah perjalanan Sunan Kalijaga dan karya seni beliau semasa dalam perjalanannya menyebarkan ajaran agama Islam di Nusantara, dengan demikian diharapkan dapat memberi edukasi kepada target audien mengenai kesenian dan kearifan lokal sebagai bagian dari proses dakwah. Pengetahuan mengenai sejarah ini sangat dibutuhkan melihat kondisi saat ini ancaman radikalisme sangat dekat dengan lingkungan kita terutama anak-anak.

Benang merah dari kesimpulan ini adalah hasil temuan perancangan berupa strategi komunikasi visual yang terbukti telah berhasil sampai pada target audien melalui tanggapan mereka di formulir *prototype test*.

Penggunaan teori komik Scott McCloud dan ATUMICS memungkinkan konsep perancangan dapat diubah menjadi penyajian visual dan konten dari objek perancangan yakni Sunan Kalijaga tanpa mengurangi inti pesan dari versi aslinya. Sehingga *awareness* target audiens bisa meningkat dengan penyajian kisah dari Sunan Kalijaga melalui medium pesan yang mudah diterima oleh anak-anak yakni komik.

Saran

Perancangan ini berfokus pada komik anak-anak sebagai media utama dan media pendukung berupa poster media sosial dan *merchandise*. Permasalahan radikalisme dan kebudayaan juga masih menjadi permasalahan pada era milenial yang membuat generasi muda di Indonesia minim pengetahuan bahwa kearifan lokal

dengan sejarah Islam di Nusantara memiliki kesinambungan. Salah satunya disebabkan bias budaya karena pengaruh dari budaya asing dan fanatisme dalam beragama. Kurang menariknya pengemasan sejarah Islam di Nusantara membuat masyarakat khususnya anak-anak menjadi kurang tertarik untuk mengetahui khazanah sejarah Islam di Nusantara. Berkaca dari hasil perancangan ini, permasalahan demikian dapat diulas dan dirancang solusi pemecahan masalahnya menggunakan metode ATUMICS, dengan memanfaatkan media komunikasi visual lain seperti animasi, *motion comic*, novel grafis, dan sebagainya, dengan konsep dan pesan yang disesuaikan dengan minat target audien. Diharapkan perancangan ini mampu menjadi bagian dari gerakan pengenalan sejarah Islam di Nusantara, menjadi alternatif penyajian kisah sejarah Wali Songo yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa menjadi *support system*. Terima kasih untuk buah hatiku yang senantiasa kooperatif menemani dalam kandungan selama proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Masykur. 2016. Wali Sanga; Menguak Tabir Kisah hingga Fakta Sejarah. Laksana. Yogyakarta.
- Ayu, N. A. K. 2020. Peluang Social Innovation dalam Revolusi Industri 4.0: Bagaimana Perkembangannya di Indonesia. Yogyakarta: Forbil Institute.
- Bonneff, M. 2001. Komik Indonesia terjemahan Rahayu S. Hidayat. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) Jakarta.
- Fatkhah, M. 2003. Dakwah Budaya Walisongo (Aplikasi Metode Dakwah Walisongo di Era Multikultural). Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama. Vol. IV No. 2, Desember 2003: 122-141.
- Gazalba, S. 1988. Islam dan Kesenian; Relevansi Islam dan Seni Budaya. Pustaka Alhusna. Jakarta.
- Hadinata, Y. 2015. Sunan Kalijaga. DIPTA. Yogyakarta.
- Hakim, M. A. 2017. Moderasi Islam: Deradikalisasi, Deideologisasi, dan Kontribusi untuk NKRI. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Hasbullah, M. 2019. Implementasi Pendidikan Spiritual Melalui Metode Pembiasaan di SMK Islamic Village Tangerang. Tesis. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hasyim, H. 2015. Transformasi Pendidikan Islam (Konteks Pendidikan Pondok Pesantren).

- Jurnal Pendidikan Islam - Ta'lim. Vol. 13 No. 1. hlm. 60.
- Irsad, M. 2015. Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Pemikiran Sunan Kalijaga serta Kontribusinya terhadap Pengembangan Pendidikan Islam. Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Ittihadiyah, H. 2008. Merunut Identitas Islam Indonesia (Kajian Historiografi Menurut Ulama Kontemporer Yogyakarta, Perspektif Muhammadiyah, NU, HTI, dan MMI). Jurnal Penelitian Agama. Vol. XVII No. 3, September-Desember 2008.
- Jumala, N. dan Abubakar. 2019. Internalisasi Nilai-nilai Spiritual Islami dalam Kegiatan Pendidikan. Jurnal Serambi Ilmu. Vol. 20 No. 1, Maret 2019.
- Khaelani, M. J. 2018. Sunan Kalijaga; Guru Suci Orang Jawa. Araska Publisher. Yogyakarta.
- Kusuma, Gerdi Wirata. 2015. Kisah Dakwah Wali Songo; Graphic Novel. PT Maleo Creative. Jakarta.
- Maharsi, I. 2011. Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata Buku. Yogyakarta.
- Nahak, H. M. I. 2019. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. Jurnal Sosiologi Nusantara. Vol. 5 No. 1, Tahun 2019: 65-76.
- Rokhmah, H. 2016. Penanaman Nilai-nilai Spiritual terhadap Peserta Didik di SD IT Harapan Bunda Purwokerto. Skripsi. Banyumas: IAIN Purwokerto.
- Sagala, R. 2018. Pendidikan Spiritual Keagamaan (dalam Teori dan Praktik). Yogyakarta: SUKA Press.
- Suharni. 2015. Westernisasi sebagai Problema Pendidikan Era Modern. Jurnal Al-Ijtima'iyah. Vol. 1 No. 1, Januari-Juni 2015.
- Suneki, S. 2012. Dampak Globalisasi terhadap Eksistensi Budaya Daerah. Jurnal Ilmiah CIVIS. Vol. 2 No 1, Januari 2012.
- Sunyoto, A. 2016. Atlas Wali Songo. Pustaka IMA N & LESBUMI PBNU. Depok.
- Susetya, W. 2012. Sunan Kalijaga. DIVA Press. Yogyakarta.
- Yunus, A.F. 2017. Radikalisme, Liberalisme, dan Terorisme: Pengaruhnya terhadap Agama Islam. Jurnal Studi Al-Quran. Vol. 133 No. 1. hlm 93.
- Zuhdi, Nasiruddin. 2015. Ensiklopedi Religi. Republika Penerbit. Jakarta