

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERUPA WEB COMIC TENTANG SEJARAH
WALI SONGO STUDI KASUS: SUNAN GUNUNG DJATI**
***THE DESIGN OF EDUCATIONAL MEDIA IN THE FORM OF WEB COMICS ABOUT
THE HISTORY OF WALI SONGO CASE STUDY: SUNAN GUNUNG DJATI***

Fauzan Aulia Ikhsan¹, Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
fzansan79@gmail.com¹, taufiqwahab.twa08@gmail.com

ABSTRAK

Wali Songo memiliki pengaruh yang kuat dalam proses penyebaran Agama Islam di Indonesia khususnya Pulau Jawa. Perjuangan penyebaran ajaran Islam oleh Wali Songo di Pulau Jawa merupakan fakta sejarah yang penting dalam *record* penyebaran ajaran Islam di Nusantara. Banyak sekali hikmah maupun yang dapat diambil dari kisah sejarah Wali Songo di Nusantara. Namun ada sebuah fenomena dimana para pelajar menganggap pelajaran sejarah membosankan dan tidak menarik karena penyampaian materi yang masih klasik atau tekstual. Sehingga membuat siswa tidak mau mengikuti materi pelajaran sejarah. Dilihat dari fenomena di atas penulis memutuskan untuk membuat sebuah media edukasi yang kreatif dan menarik untuk para remaja berupa *web comic* yang berisi kisah sejarah Wali Songo Sunan Gunung Djati pada aplikasi *Line Webtoon* untuk pelajar SMP. Karena komik merupakan media yang cukup efektif dalam menarik minat pelajar SMP. Selain itu, banyaknya remaja yang terbiasa menggunakan *gadget* maka komik ini dibuat dalam format digital dan diterapkan pada aplikasi *Line Webtoon*. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan pengumpulan data observasi, studi pustaka, wawancara, dan angket dan menggunakan metode analisis matriks dan metode analisis SWOT. Diharapkan komik ini dapat membantu meningkatkan minat para pelajar SMP dalam mempelajari sejarah Wali Songo dengan metode yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : Sejarah, Wali Songo, media edukasi, *webtoon*, efektif, menarik, Siswa SMP

ABSTRACT

Wali Songo has a strong influence in the process of spreading Islam in Indonesia, especially Java. The struggle to spread the teachings of Islam by Wali Songo on Java is an important historical fact in the record of the spread of Islam in the archipelago. There are many lessons and can be taken from the history of the Wali Songo history in the archipelago. But there is a phenomenon where students consider history lessons boring and uninteresting because the material is still classic or textual. So that makes students do not want to follow the history lesson material. Judging from the above phenomenon the author decided to create a creative and interesting educational media for teenagers in the form of a web comic that contains the historical story of Wali Songo Sunan Gunung Djati on the *Line Webtoon* application for middle school students. Because comics are a medium that is quite effective in attracting middle school students. In addition, the number of teenagers who are accustomed to using *gadgets*, this comic is made in a digital format and applied to the *Line Webtoon* application. In collecting data, this study uses data collection of observations, literature studies, interviews, and questionnaires and uses matrix analysis methods and SWOT analysis methods. It is hoped that this comic can help increase the interest of middle school students in learning the history of the Wali Songo with a more interesting and fun method.

Keywords: History, Wali Songo, educational media, *webtoon*, effective, interesting, Junior High School Students

1. Pendahuluan

Wali Songo memiliki pengaruh yang kuat dalam proses penyebaran Agama Islam di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Perjuangan penyebaran ajaran Islam oleh Wali Songo di Pulau Jawa merupakan fakta sejarah yang penting dalam *record* penyebaran ajaran Islam di Nusantara. Keberhasilan Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam tidak lepas dari pendekatan dakwah mereka dari segi kultural. Banyak sekali hikmah maupun pelajaran yang bisa diambil dari kisah perjuangan dakwah Wali Songo di Nusantara yang dapat dicontoh dan diteladani oleh para remaja.

Akan tetapi, ada kasus dimana para siswa tidak menyukai pelajaran sejarah karena membosankan. Seperti yang dikatakan oleh Budiawan, yaitu seorang Pengajar Program Studi Kajian Media dan Budaya Populer Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada (UGM), sampai saat ini banyak siswa yang menghindari mata pelajaran sejarah karena dianggap statis dan juga membosankan¹. Ia juga menyayangkan hingga saat ini masih banyak pengajar yang menyampaikan materi pelajaran sejarah dengan menggunakan metode klasik atau tekstual yang membosankan bagi para siswa. Sehingga metode beserta media tersebut dapat membuat siswa tidak mau mengikuti materi pelajaran sejarah.

Dilihat dari fenomena di atas penulis memutuskan untuk membuat sebuah media edukasi yang kreatif dan menarik untuk para remaja khususnya umur remaja awal. Remaja awal adalah remaja di umur sekitar 12-15 tahun (Kartono, 1990). Pada masa ini, remaja mengalami berbagai perkembangan yang pesat mulai dari perkembangan jasmani yang sangat pesat hingga perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga membuat remaja pada usia ini memiliki minat yang besar pada dunia luar dan membuat proses belajar menjadi lebih mudah karena keingintahuan mereka.

Remaja saat ini rata-rata sudah memiliki *gadget* atau *smartphone* masing-masing dan mereka juga sudah sangat tidak asing lagi dengan *Web comic*. *Web comic* dapat diakses dengan sangat mudah di *gadget* dan *smartphone* mereka. *Web comic* merupakan media yang menyediakan sarana untuk para komikus profesional maupun amatir untuk menampilkan karya-karya komik mereka yang dapat diakses dengan mudah oleh para pembacanya secara *online*. Karena faktor tersebut akhirnya media *web comic* merupakan media yang penulis pilih untuk memberikan edukasi kepada audiens khususnya remaja awal karena *web comic* sudah banyak diketahui dan diminati oleh para remaja.

2. Landasan Teori

Kata komik berasal dari bahasa Inggris “comic” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris –Indonesia, 1991). Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu:156). Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta:517). “*Sequential Art*” (seni yang berurutan), demikianlah pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, 1993:5). Dalam konteks ini menurut Scott McCloud, pengertian “*Sequential Art*” oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata “*Sequential Art*” juga dapat dipakai untuk animasi, dimana animasi juga merupakan rangkaian dari banyak gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Disini McCloud memperjelas perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi). Animasi dan film

¹ Sasongko, Agung 2015, *Penyajian Materi Sejarah Masih Membosankan*, Diakses pada: <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/11/16/nxwyen313-penyajian-pelajaran-sejarah-masih-membosankan> (26 Februari 2018, 21.44 WIB)

ditampilkan secara bersamaan pada satu frame yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada frame yang berbeda dengan member jarak pada masing-masing frame atau panel. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film (Scott McCloud, 1993:7). Selanjutnya McCloud (1993:7) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

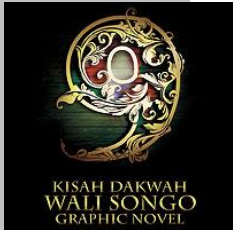
Menurut Scott McCloud (2008:159) kepopuleran internet dan web berevolusi sangat cepat, begitu pula dengan komik yang mulai berevolusi ke dunia digital. Pada tahun 1990-an, panel konvensi mengenai komik dan internet kiranya hanya terfokus pada papan pesan, mengirim email kepada editor, dan bagaimana mencari dan mengunduh gambar-gambar kecil. Namun mulai tahun 2000, komik-komik di *web* mulai melakukan peralihan promosi, ratusan situs banyak yang menawarkan informasi mengenai pengarang komik dan karya mereka, contoh-contoh gambar, pemesanan secara *online*, hingga mulai banyaknya komikus yang menciptakan komik yang dirancang khusus untuk *web*.

Menurut Surianto Rustan (2008:2) *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Pengetahuan tentang layout dipakai dalam desain komunikasi visual untuk mengorganisasikan ruang. Setiap media memiliki tata *layout* yang berbeda, misalnya dalam komik. *Layout* dalam komik berarti penempatan panel dalam satu bidang gambar. Urutan panel, ukuran panel, peletakan teks, serta arah membaca dialog, semua termasuk dalam *layout* komik.

3. Data dan Analisis

Pada analisis matriks perbandingan, produk yang dibandingkan adalah *Graphic Novel* Kisah Dakwah Wali Songo oleh Gerdi W.K. dan webtoon Muhammad Al-Fatih oleh Handri Satria. Berikut ini adalah tabel analisis matriks perbandingannya

Tabel 1. Analisis Matriks Perbandingan

Judul dan Gambar Komik	 Muhammad Al-Fatih	 Kisah Dakwah Wali Songo Graphic Novel
Jenis Komik	Sejarah. Menceritakan tentang seorang sultan dari kesultanan Turki Utsmani yang bernama Muhammad Al-Fatih yang menaklukkan Konstantinopel	Sejarah. Menceritakan perjuangan dakwah Wali Songo di tanah Jawa beserta karamahnya.
Karakter Utama	Seorang sultan dari kesultanan Turki	Karakter utamanya adalah kesembilan wali

	Utsmani bernama Muhammad Al-Fatih yang mempunyai julukan sang penakluk	
Gambar/ilustrasi	- Gaya gambar manga - semi realis - Gambar memiliki outline tebal dan jelas - Detail dari desain karakter terlihat sederhana dan konsisten sehingga karakter mudah dikenali - Banyak menggunakan <i>blocking</i> tinta untuk menampilkan kesan dramatis - Ilustrasi bangunan dan <i>background</i> dibuat simple dan rapih - Proporsi karakter enak dipandang - Ilustrasi di setiap panel komik sudah dapat mengkomunikasikan kejadian yang sedang terjadi	- Gaya gambar semi realistis - Gambar memiliki outline tebal dan jelas - Detail dari desain karakter terlihat sederhana dan konsisten sehingga karakter mudah dikenali - Banyak menggunakan <i>blocking</i> tinta untuk menampilkan kesan dramatis - Proporsi karakter enak dipandang - Ilustrasi <i>background</i> rapih - Ilustrasi di setiap panel komik sudah dapat mengkomunikasikan kejadian yang sedang terjadi
Warna	- <i>Fullcolor</i> di setiap halaman - Penggunaan warna dingin dan warna hangat di <i>scene</i> yang tepat untuk menimbulkan kesan yang mendalam dan tepat	- Komik hitam putih
Tipografi	- Penggunaan sans serif pada judul dan balon kata - Tipografi sangat jelas dan mudah untuk dibaca	- Menggunakan tulisan tangan yang kurang jelas sehingga agak susah untuk dibaca.

Kesimpulan	Komik Muhammad Al-Fatih ini memiliki visual yang sangat bagus dan alur ceritanya yang dramatis dan menegangkan. Sehingga cocok untuk dijadikan referensi	Kisah Dakwah Wali Songo Graphic Novel ini memiliki visual yang sangat bagus walaupun hanya hitam-putih. Hanya saja dalam segi tipografi masih kurang
------------	--	--

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Dari hasil kuesioner yang dibagikan yang dibagikan kepada 102 responden di beberapa *group chat* yang berisi remaja SMP kelas 7, 8, dan 9. Berikut adalah analisis yang dapat membantu penulis untuk merancang *webtoon* sejarah Wali Songo:

1. Dari 102 tanggapan sebanyak 48% responden sering membaca komik, 41.2% responden jarang membaca komik, dan 10.8% responden tidak pernah membaca komik. Mayoritas responden sering membaca komik sehingga komik dapat menjadi media yang baik untuk mengedukasikan kisah sejarah Wali Songo.
2. Dari 102 tanggapan, mayoritas menjawab di skala 4 dan 5 yang berarti mayoritas responden menyukai membaca komik. Data ini dapat menjadi pendukung solusi media yang baik untuk mengedukasikan kisah sejarah Wali Songo.
3. Dari 102 tanggapan 93.1% mengetahui tentang *web comic* dan 6.9% tidak mengetahui *web comic*. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui apakah responden sudah mengetahui tentang *web comic*. Dari data ini dapat dinyatakan bahwa mayoritas responden sudah mengetahui *web comic*.
4. Dari 102 tanggapan, sebanyak 85.3% responden pernah membaca *web comic* dan 14.7% responden belum pernah membaca *web comic*. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui apakah responden pernah membaca atau mengakses *web comic*. Mayoritas responden sudah pernah membaca *web comic*. Data ini dapat menjadi data pendukung dan pertimbangan penulis untuk menjadikan *web comic* sebagai media solusi penelitian ini.
5. Dari 102 tanggapan, sebanyak 44.1% responden sering membaca *web comic*, 37.3% jarang membaca *web comic*, dan 18.6% tidak pernah membaca *web comic*. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui apakah responden sering mengakses dan membaca *web comic*. Mayoritas responden sudah sering membaca dan mengakses *web comic*.
6. Dari 102 tanggapan mayoritas responden memilih untuk membaca *web comic* di *platform webtoon*. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui *platform* mana yang sering diakses responden ketika ingin membaca *web comic*. Karena *webtoon* menjadi pilihan mayoritas responden, maka penulis akan berencana untuk menerbitkan *web comic* sejarah Wali Songo ini di *webtoon*.
7. Dari 102 tanggapan sebanyak 77.5% responden menjawab setuju, 20.6% responden menjawab ragu-ragu, dan sisanya tidak setuju. Mayoritas responden setuju dengan opini *web comic* lebih mudah diakses dibandingkan dengan komik dalam bentuk buku. Data ini dapat menjadi salah satu pendukung alasan penulis lebih memilih menerbitkan *web comic* dibandingkan dengan komik dalam bentuk buku.

8. Dari 102 tanggapan 63.7% responden setuju dengan opini ini, 30.4% responden ragu-ragu, dan sisanya tidak setuju. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui opini responden tentang keberadaan *web comic* bertema ilmu pengetahuan. Mayoritas responden setuju bahwa *web comic* bertema ilmu pengetahuan jarang atau bahkan belum ada.
9. Dari 102 tanggapan 81.4% responden setuju dengan opini ini, 15.7% responden ragu-ragu, dan sisanya tidak setuju. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui opini responden tentang keberadaan *web comic* yang membahas Wali Songo. Mayoritas responden setuju bahwa *web comic* yang membahas Wali Songo jarang atau bahkan belum ada.
10. Dari 102 tanggapan 70.6% responden menjawab setuju, 25.5% menjawab ragu-ragu, dan sisanya menjawab tidak setuju. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui opini responden tentang *web comic* sebagai media pembelajaran yang seru. Mayoritas responden setuju dengan opini ini sehingga dapat menjadi dasar untuk memperkuat solusi.
11. Dari 102 tanggapan 84.3% responden menjawab setuju, 12.7% menjawab ragu-ragu, dan sisanya menjawab tidak setuju. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui opini responden tentang *web comic* sebagai media pembelajaran pendukung yang dapat membantu responden agar lebih tertarik dan lebih mudah memahami sejarah penyebaran Islam oleh Wali Songo. Mayoritas responden setuju dengan opini ini sehingga dapat menjadi dasar untuk memperkuat solusi.
12. Dari 102 tanggapan 70.6% responden menjawab setuju, 25.5% menjawab ragu-ragu, dan sisanya menjawab tidak setuju. Pertanyaan ini dibuat untuk mengetahui opini responden tentang apakah mereka akan tertarik membaca *web comic* Wali Songo . Mayoritas responden setuju dengan opini ini sehingga dapat menjadi dasar untuk memperkuat solusi.

Adapun tujuan wawancara yang dilakukan penulis dengan narasumber Fauzan Zein yang merupakan seorang *webtoonist* adalah penulis ingin mengetahui bagaimana cara membuat komik *webtoon* yang dapat menarik pembaca dan bagaimana cara membuat komik *webtoon* yang menarik. Yang pertama yang harus dilakukan adalah membuat *cover* dan *thumbnail* yang menarik yang memiliki ilustrasi karakter yang menjelaskan kelebihan karakter dan cerita tersebut dalam ukuran *thumbnail* yang relatif kecil sehingga akan menarik perhatian pembaca untuk membaca komik *webtoon* kita. Yang selanjutnya adalah desain karakter dan gaya gambar yang menarik target audiens. Adapun gaya gambar yang direkomendasikan untuk target audiens remaja adalah gaya gambar manga atau semi realis. Dan yang terakhir adalah alur cerita yang memiliki *storytelling* yang menarik sehingga dapat mengambil hati pembaca. *Storytelling* yang baik adalah yang dapat membangkitkan rasa penasaran pada pembaca juga dapat menyampaikan perasaan tertentu yang ingin dibagikan pada pembaca. Jika pembaca menyukai komik *webtoon* yang kita buat, maka penyampaian cerita dan pesan akan lebih mudah dan efektif untuk dicerna pembaca.

Analisa data dengan menggunakan konsep SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*) dimana dengan menggunakan metode ini, dapat diketahui kekuatan, kelemahan, peluang dan juga ancaman yang nantinya dapat membantu dalam proses perancangan *webtoon* Wali Songo Sunan Gunung Djati ini.

Analisis SWOT	<i>Strengths</i> Belum adanya <i>webtoon</i> bertema sejarah Wali Songo sehingga <i>webtoon</i> Wali Songo Sunan Gunung Djati ini adalah yang pertama di <i>webtoon</i> Jarangnya ada <i>webtoon</i> yang bertema ilmu pengetahuan Cerita Wali Songo akan dikemas dengan gaya ilustrasi manga-semi realis yang disukai oleh pembaca remaja Memiliki <i>storytelling</i> yang baik	<i>Weaknesses</i> Kurang populernya <i>web comic</i> dengan tema sejarah di <i>webtoon</i>
<i>Opportunities</i> Banyaknya remaja yang mengetahui dan membaca komik di <i>webtoon</i> Akses <i>webtoon</i> yang mudah lewat internet <i>Webtoon</i> dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang menarik Sesuai dengan data kuesioner di bagian sebelumnya, mayoritas responden tertarik untuk membaca <i>webtoon</i> Wali Songo Sunan Gunung Djati.	<i>Opportunities-Strength</i> Media <i>webtoon</i> merupakan media yang baik untuk menerbitkan <i>web comic</i> Wali Songo Sunan Gunung Djati karena banyak remaja yang mengetahui dan membaca komik di <i>webtoon</i> sehingga mempunyai banyak kesempatan untuk dibaca Sebagai media pendukung belajar sejarah yang menarik Mayoritas responden tertarik untuk membaca <i>webtoon</i> Wali Songo Sunan Gunung Djati Dengan gaya gambar manga-semi realis dan <i>storytelling</i> yang baik <i>webtoon</i> ini dapat bersaing dengan <i>webtoon</i> lainnya dan dapat menarik target pembaca remaja.	<i>Opportunities – Weaknesses</i> Kurang populernya <i>web comic</i> dengan tema sejarah di <i>webtoon</i>
<i>Threats</i> Banyaknya jumlah <i>web comic</i> yang ada di <i>webtoon</i> <i>Webtoon</i> bertema <i>romance-slice of life</i> lebih sering ditemukan di <i>webtoon</i> dibandingkan yang bertema sejarah. Ini membuktikan	<i>Threats – Strength</i> Dengan gaya gambar manga-semi realis dan <i>storytelling</i> yang baik, <i>webtoon</i> sejarah Wali Songo Sunan Gunung Djati ini dapat bersaing dengan <i>webtoon</i> lainnya. <i>Webtoon</i> Sejarah Wali Songo Sunan Gunung Djati adalah yang	<i>Opportunities – Threats</i> <i>Webtoon</i> bertema <i>romance-slice of life</i> lebih sering ditemukan di <i>webtoon</i> <i>Webtoon</i> bertema sejarah jarang ditemukan di <i>webtoon</i>

<i>webtoon</i> bertema sejarah kurang populer.	pertama di <i>webtoon</i> dan bisa menjadi opsi bacaan yang baru bagi pembaca <i>webtoon</i> .	
--	--	--

Tabel 3.2: Analisis SWOT

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Pesan yang ingin penulis sampaikan dari perancangan *web comic* Wali Songo ini adalah belajar sejarah Wali Songo akan lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media komik/*webtoon*.

4.2. Konsep Kreatif

Konsep dan pendekatan kreatif yang ingin penulis sampaikan dengan perancangan *web comic* ini adalah dengan memunculkan nilai-nilai pelajaran dan hikmah yang ada pada kisah sejarah Wali Songo melalui media komik yang saat ini sangat populer dan digemari oleh remaja. Selain itu jarang pula ditemukan *web comic* yang membahas tentang kisah Wali Songo. Setiap panel komik akan diisi dengan ilustrasi *full colour*. Pesan-pesan moral dan wawasan tentang sejarah penyebaran Islam di Tanah Jawa akan langsung disampaikan melalui ilustrasi dan narasi yang ada pada *web comic* ini.

4.3. Konsep Media

4.3.1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan untuk *web comic* kisah sejarah Wali Songo ini adalah aplikasi *webtoon* dan komik akan memiliki format digital. Hal ini sesuai pertimbangan banyaknya remaja SMP yang mengakses dan membaca *web comic* di aplikasi *webtoon*.

a. Halaman/Episode

Perkiraan episode yang akan dibuat dalam perancangan *web comic* ini kira-kira 3 episode walaupun tidak menutup kemungkinan jika nanti ada pembahasan yang terlalu panjang maka akan dilanjutkan ke episode selanjutnya.

b. Ukuran

Web comic sejarah Wali Songo Sunan Gunung Djati di aplikasi *webtoon* ini memiliki format ukuran gambar kurang lebih 800px x 1280px yang jumlahnya menyesuaikan dengan banyaknya panel dan panjang cerita. Untuk cover komik sebesar 436px x 436px dengan format jpg. Dan untuk *thumbnail* komik perepisode memiliki ukuran 160px x 151px.

4.4. Konsep Visual

4.4.1. Elemen Cerita

a. Storyline

Cerita diawali dengan pengenalan dan profil singkat dari kesembilan Wali Songo dan sedikit penjelasan tentang bagaimana cara kesembilan Wali tersebut berdakwah dan juga pengaruh budaya apa yang dihasilkan dari hasil dakwah mereka di tanah Jawa. Kemudian cerita akan difokuskan ke kisah Sunan Gunung Djati. Sunan Gunung Djati mempunyai nama asli Syarif Hidayatullah. Di usianya yang ke 20 tahun, beliau sudah ditinggal mati ayahnya. Beliau didaulat menjadi Raja Mesir menggantikan sang ayah, namun Sunan Gunung Djati tidak menyetujuinya, beliau lebih memilih untuk berdakwah menyebarkan ajaran Islam bersama ibunya di tanah Jawa. Kedudukan tersebut kemudian diberikan kepada adiknya yaitu Syarif Nurullah. Sunan Gunung Djati atau Raden Syarif Hidayatullah merupakan satu-satunya Wali Songo yang menyebarkan agama Islam di Jawa Barat. Sunan Gunung Djati lahir sekitar tahun 1450 M tapi juga ada yang mengatakan beliau lahir sekitar tahun 1448 M. Syarif Hidayatullah bisa menjadi sultan di kesultanan Cirebon karena mempunyai darah biru Pajajaran dari Prabu Siliwangi. Dimulai dari tahun

1479 M Syarif muda disertai kekuasaan negeri Caruban dari mertuanya yaitu Pangeran Cakrabuana. Lalu Syarif mendapatkan akses kekuasaan lainnya dengan menikahi putri adipati Banten yang bernama Nyi Kawung Anten. Sebelum mendapatkan akses kekuasaan Syarif muda sudah menjadi penyebar agama Islam yang sangat handal berkat ilmu dan wawasan yang beliau dapatkan dari ulama-ulama besar ketika beliau tinggal di Timur Tengah bersama ibunya yaitu Syarifah Muda'im. Sebagai cucu dari Prabu Siliwangi, Syarif mendapatkan banyak kemudahan. Juga misi dakwahnya telah mendapatkan toleransi yang tinggi dari kakeknya. Syarif juga tidak lupa untuk menjalin komunikasi dengan pusat penyebaran agama Islam di Jawa yang merupakan tempat berkumpulnya para Wali yaitu Demak. Komunikasinya dengan para Wali Songo lainnya dan juga Sultan Demak, menjadikan Sunan Gunung Djati mendirikan Kesultanan Pakungwati lalu ia memproklamkan dirinya sebagai raja yang pertama kali mendapat gelar sultan.

Sunan Gunung Djati mulai berdakwah dengan ilmu pengobatan. Sunan Gunung Djati menguasai ilmu pengobatan tradisional. Dalam dakwahnya Sunan Gunung Djati mengajarkan sholat kepada penduduk Cirebon dengan memberitahukan bahwa setiap gerakan yang dilakukan pada saat sholat merupakan gerakan terapi pijat yang ringan atau yang biasa disebut dengan akupuntur. Apalagi jika gerakan sholat yang dilakukan menggunakan gerakan yang benar dan tepat serta lengkap dengan tuma'ninah dan amalan sunahnya. Dengan mendirikan sholat 5 waktu secara rutin, dari ajarannya tersebut, selain Sunan Gunung Djati mengobati penyakit penduduk Cirebon, beliau juga telah mengajarkan bahwa sholat adalah tiang agama yang harus selalu dijaga.

Kesultanan Pakungwati semakin hebat dengan bergabungnya perwira dan prajurit pilihan. Apalagi dengan perluasan pelabuhan Muara Jati, maka perdagangan dengan berbagai Negara asing menjadi semakin pesat terutama dengan Negeri China. Hubungan antara Cirebon dan China semakin erat, dan Sunan Gunung Djati menikah dengan Putri Ong Tien yang merupakan putri dari Kaisar Hong Gie dari Dinasti Ming. Setelah bertahta, Sunan Gunung Jati memutar akal untuk memerdekakan Cirebon dari Padjajaran. Ia lalu memutuskan menghentikan pengiriman upeti kepada Padjajaran. Tindakan itu memancing reaksi dari Kerajaan Padjajaran. Mereka mengirim pasukan ke Cirebon. Pasukan yang berjumlah 40 orang itu dipimpin langsung Tumenggung Jagabaya. Dalam ekspedisi tersebut, Tumenggung Jagabaya menggelar dialog bersama Pangeran Cakrabuana dan Sunan Gunung Jati untuk meminta penjelasan tentang penghentian upeti mereka kepada Kerajaan Padjajaran. Sunan Gunung Jati menegaskan diri untuk menolak konsep upeti karena masyarakat Cirebon belum sejahtera. Sunan Gunung Jati mengganti konsep upeti menjadi infaq dan zakat agar masyarakat miskin dan tidak mampu di Cirebon bisa sejahtera. Penjelasan Sunan Gunung Jati menarik hati pasukan Tumenggung Jagabaya tersebut pada konsep Islam. Mereka akhirnya masuk Islam. Walhasil pengiriman pasukan tersebut tidak jadi perang dan malah masuk Islam.

Mendengar kabar bahwa Tumenggung Jagabaya bergabung bersama Cirebon dan masuk Islam. Prabu Siliwangi geram bukan main. Semakin lama, kekuasaan Pajajaran semakin terhimpit oleh perkembangan Cirebon. Pajajaran pun membuat perjanjian kerja sama militer dan ekonomi dengan Portugis. Melihat itu, Banten, Demak, dan Cirebon membentuk aliansi untuk melawan Portugis-Pajajaran di Sunda Kelapa karena Portugis merupakan ancaman dengan setelah apa yang mereka lakukan di Malaka. Pertempuran di Sunda Kelapa tersebut dipimpin oleh Fatahillah dan pada 22 Juni 1527 Fatahillah berhasil merebut Sunda Kelapa. Kemudian Sunda Kelapa diubah namanya menjadi Jayakarta yang artinya "kota kejayaan".

b. Sudut Pandang

Pada *web comic* ini sudut pandang yang diambil untuk menceritakan kisah Sunan Gunung Djati ini adalah sudut pandang orang ketiga karena sudut pandang orang ketiga sangat tepat digunakan untuk menceritakan kisah sejarah seorang tokoh.

c. Karakter

Web comic kisah sejarah Wali Songo: Sunan Gunung Djati ini memiliki karakter utama dan beberapa karakter pendamping. Adapun karakter utamanya adalah Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Djati itu sendiri. Sunan Gunung Djati akan digambarkan memakai jubah gamis dan sorban. Adapun karakter

pendukung yang akan muncul adalah Sunan Gunung Djati, Prabu Siliwangi, Putri Ong Tien, Tumenggung Jagabaya, dan pasukan Portugis.

4.4.2. Ilustrasi

Karena *web comic* kisah sejarah Wali Songo ini merupakan kategori komik sejarah maka gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi semi realis dengan sedikit sentuhan gaya ilustrasi manga. Cerita sejarah akan didukung dengan ilustrasi komik yang dapat menarik target audiens sehingga target audiens dapat menikmati pengalaman membaca komik sambil menambah wawasan dengan cara yang tidak membosankan. Adapun referensi gaya gambar yang diambil adalah dari komik sejarah lainnya yaitu komik “Al-Fatih vs Vlad Dracula” buatan Handri Satria dan komik “*Vinland Saga*” buatan Makoto Yukimura. Selain itu pemilihan gaya gambar semi realis dan manga didukung oleh hasil wawancara dengan Fauzan Zein, *webtoonist* yang menduduki peringkat 4 di *webtoon challenge*.

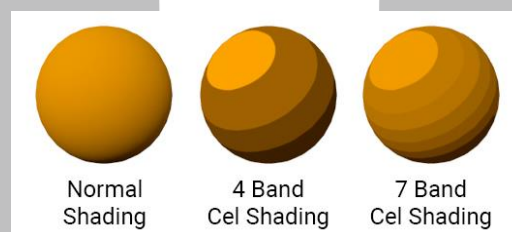


Gambar 4.1: Cover komik Al-Fatih vs Vlad Dracula dan komik *Vinland Saga*

Sumber: goodreads.com ; en.wikipedia.org/wiki/Vinland_Saga_(manga)

4.4.3. Warna

Pemilihan warna untuk *web comic* kisah sejarah Wali Songo: Sunan Gunung Djati berdasarkan warna yang umumnya sering digunakan para *webtoonist* dan menyesuaikan dengan selera pasar. Selain itu warna yang digunakan akan menyesuaikan dengan suasana tiap panel cerita. *Shading* warna yang digunakan adalah *cell shading* untuk memberikan kesan yang tegas pada gambar.



Gambar 4.2: Contoh *cell shading*

Sumber: habr.com/post/350172/

4.4.4. Tipografi

a. Teks Judul

Untuk teks judul pada perancangan *web comic* ini akan menggunakan jenis *font script*. Meskipun nanti bisa saja ada sedikit perubahan. Penggunaan *font Stonehenge* ini bertujuan memberikan kesan bahwa *web comic* ini adalah *web comic* sejarah. Namun tetap yang terpenting adalah kejelasan dalam keterbacaan judul.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 0123456789!@#
 %&\$*~|/\\
 ÖöÜü?!!!!Çç

Gambar 4.3: Font Stonehenge

Sumber: cufonfonts.com/en/font/8263/stonehenge

b. Teks Sub-Judul dan Isi

Untuk sub-judul dan isi pada perancangan *web comic* ini akan menggunakan jenis *font sans serif*. Penggunaan *font Anime Ace* ini sudah sering digunakan di perancangan komik pada umumnya untuk bagian sub judul dan isi (narasi maupun balon kata). Selain itu *font* jenis ini memiliki keterbacaan yang jelas dan juga tidak kaku.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZABCDEF
 GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 .,:;"'!?@#\$%&*~</\>~

Gambar 4.4: Font Anime Ace

Sumber: dafont.com

4.5. Hasil Perancangan

4.5.1. Cover/Thumbnail

Cover/thumbnail web comic Wali Songo: Sunan Gunung Djati dibuat sesuai dengan format ukuran pada aplikasi *webtoon* yaitu sebesar 436px x 436px. Konsep *cover/thumbnail* dari *web comic* Wali Songo: Sunan Gunung Djati dibuat dengan menampilkan karakter Sunan Gunung Djati dengan beberapa karakter tambahan yang ada di *webtoon* Wali Songo Sunan Gunung Djati.

Gambar 4.5: Desain *cover/thumbnail* Webtoon Wali Songo: Sunan Gunung Djati

Sumber: Data pribadi

4.5.2. Karakter

a. Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Djati)

Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Djati adalah karakter utama dalam *web comic* Wali Songo: Sunan Gunung Djati. Konsep dalam cerita Sunan Gunung Djati digambarkan memakai sorban dan jubah gamis.



Gambar 4.6: Sunan Gunung Djati

Sumber: Data pribadi

Sunan Gunung Djati adalah anak dari Rara Santang atau Syarifah Muda'im yang merupakan putri dari Raja Pajajaran. Referensi visual karakter Sunan Gunung Jati berasal dari potret Sunan Gunung Jati dan Graphic Novel Kisah Dakwah Wali Songo buatan Gerdi WK.



Gambar 4.7 : Referensi karakter Sunan Gunung Jati

(Sumber: Graphic Novel Kisah Dakwah Wali Songo; <http://ceritaislami.net/cerita-sunan-gunung-jati-asal-usul-sunan-gunung-jati/>)

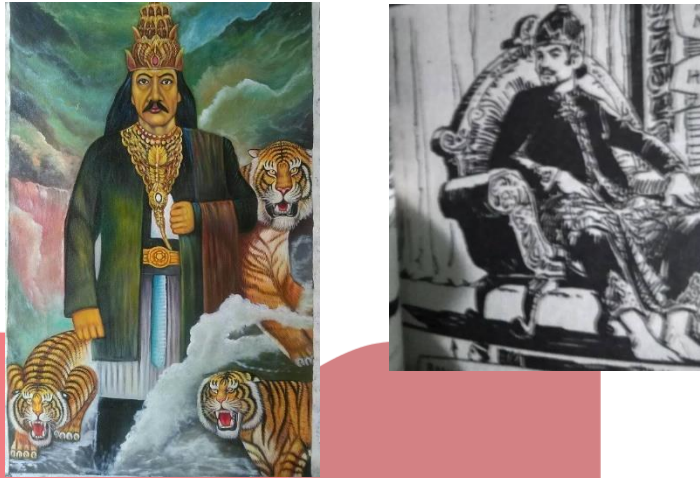
b. Prabu Siliwangi



Gambar 4.8: Prabu Siliwangi

Sumber: Data pribadi

Prabu Siliwangi adalah kakek dari Sunan Gunung Djati yang memerintah Kerajaan Sunda Galuh di zaman Pakuan Pajajaran. Prabu Siliwangi digambarkan berkharisma. Memakai mahkota Kerajaan Pajajaran. Referensi visual yang diambil untuk desain karakter Prabu Siliwangi ini berasal dari lukisan Prabu Siliwangi dan karakter Prabu Siliwangi di graphic novel Kisah Sejarah Wali Songo buatan Gerdi WK.



Gambar 4.13 : Referensi visual desain karakter Prabu Siliwangi
(Sumber : Graphic Novel Kisah Dakwah Wali Songo)

c. Tumenggung Jagabaya



Gambar 4.14 : Tumenggung Jagabaya
Sumber: Data Pribadi

Jagabaya adalah seorang tumenggung yang juga menjadi perwira angkatan perang kerajaan Pajajaran. Peran Jagabaya terbilang cukup besar. Selama pengabdianannya Ki Jagabaya merupakan salah satu tokoh yang berhasil membuat Pajajaran menjadi sebuah kerajaan besar dan disegani.

d. Pasukan Portugis



Gambar 4.15 : Pasukan Portugis
Sumber: Data Pribadi

Pasukan Portugis yang dipimpin Henrique Leme untuk membuat perjanjian kerja sama antara Portugis dan Pajajaran.



Gambar 4.16 : Referensi Pasukan Portugis

Sumber: <https://www.educational-leadership-degrees.com/10-greatest-maritime-explorers-history/>

4.5.3. Feedback dari Pembaca Webtoon

Dalam peluncurannya, Webtoon Wali Songo “Sunan Gunung Djati” di *Webtoon Challenge* sudah dibaca sebanyak 3.474 kali, diikuti 248 orang, mendapatkan rating sebesar 9,65 dan mendapatkan 71 *likes* di episode 1, 66 *likes* di episode 2, dan 25 *likes* di episode 3.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian Tugas Akhir ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan Media Edukasi berupa Web Comic tentang Sejarah Wali Songo Studi Kasus: Sunan Gunung Djati ini mendapatkan respon yang baik dari pembaca.
2. Penggunaan media webtoon sangat tepat karena digemari oleh semua khalayak. Penggunaan media webtoon juga sangat mudah diakses dan gratis.
3. Perancangan *web comic* menggunakan style manga-semi realis sesuai rekomendasi dari narasumber sangat tepat untuk genre sejarah.

5.2. Saran

Menggunakan media sosial sebagai media promosi *webtoon* ini merupakan cara promosi yang baik agar *webtoon* Wali Songo “Sunan Gunung Djati” dapat diketahui dan dibaca oleh pembaca. Adapun dalam desain karakter dianjurkan menggunakan analisis matriks.

Daftar Pustaka

1. Buku:

- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Anggraini, Lia. 2013. Desain Komunikasi Visual. Jakarta : Nuansa Cendekia
- Darmawan, Hikmat. 2012. How to Make Comics. Jakarta : Plotpoint Publishing
- McCloud, Scott. 2008. Reinventing Comics. Jakarta : KPG
- McCloud, Scott. 2008. Understanding Comics. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott 2006. Making Comics. New York : HarperCollins
- Rustan, Surianto. 2010. Layout Dasar dan Penerapannya, Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Kusrianto, Adi. 2004. Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Soewardikoen, Didit W. 2013. Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika.

Gerdi, W.K. 2015. Kisah Dakwah Wali Songo *Graphic Novel*. Jakarta: PT. Maleo Creative.

Al Bantani, Rohimudin Nawawi. 2017. Kisah Ajaib Wali Songo, Depok: Melvana Publishing

Sumber Lain:

Sasongko, Agung 2015, Penyajian Materi Sejarah Masih Membosankan, Diakses pada: <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/11/16/nxwyen313-penyajian-pelajaran-sejarah-masih-membosankan> (26 Februari 2018, 21.44 WIB)

Al Fajar, In'am 2014, Belajar dari Karakter Dakwah Walisongo, Diakses pada: <http://alhikmahdua.net/belajar-dari-karakter-dakwah-walisongo/> (16 Mei 2018, 07.32 WIB)

Prayitno, Panji 2016, Terasi dan Kisah 3 Serangan Gagal Padjajaran ke Cirebon, Diakses pada: <https://www.liputan6.com/regional/read/2531062/terasi-dan-kisah-3-serangan-gagal-padjajaran-ke-cirebon> (23 Januari 2019, 12.34 WIB)

