

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

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. Salah satu contoh yang bisa diteladani dari Wali Songo adalah cara berdakwah Wali Songo yang mengakulturasi budaya di Nusantara dengan agama Islam dengan cara yang halus dan santun, perlahan tapi pasti, sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an, tidak menggunakan kekerasan dan pemaksaan sehingga dapat diterima di masyarakat. Hal tersebut dapat menjadi teladan dan pelajaran yang baik bagi para remaja karena dakwah Wali Songo mengajarkan kepada kita harus mempunyai sifat-sifat kasih sayang, konsisten, rendah hati, dan lain sebagainya yang dapat membangun karakter remaja yang baik.

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 membosankan<sup>1</sup>. Ia juga menyayangkan hingga saat ini masih banyak pengajar yang menyampaikan materi pelajaran sejarah dengan

---

<sup>1</sup> 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)

menggunakan metode klasik atau tekstual yang membosankan bagi para siswa. Sehingga metode beserta media tersebut dapat membuat siswa tidak mau mengikuti materi pelajaran sejarah. Padahal banyak sekali pelajaran dan hikmah yang dapat diambil dari sejarah khususnya sejarah Wali Songo.

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.

Dari faktor di atas penulis memilih usia remaja awal dengan harapan mereka dapat mengenali lebih dalam tentang sejarah penyebaran Islam di Nusantara khususnya di Pulau Jawa oleh Wali Songo sehingga dapat mengambil banyak pelajaran dan hikmah dari kisah-kisah Wali Songo.

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.

## 1.2. Permasalahan

Berdasarkan pada latar belakang, penulis telah menyusun identifikasi masalah sebagai berikut :

### A. Identifikasi masalah :

1. Banyak pelajar yang menghindari pelajaran sejarah karena media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mereka merasa pelajaran sejarah itu statis dan membosankan
2. Kurang menariknya media dan metode pembelajaran dapat membuat siswa tidak mau mengikuti pelajaran sejarah dengan baik, padahal banyak sekali pelajaran dan hikmah yang dapat diambil dari sejarah Wali Songo

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, saya juga telah menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

### B. Rumusan masalah :

Bagaimana merancang media edukasi tentang sejarah Wali Songo yang efektif dan menarik?

## 1.3. Ruang Lingkup

### A. Apa

Perancangan media edukasi berupa *web comic* tentang kisah sejarah Wali Songo

### B. Bagian Mana

*Webtoon* untuk edukasi tentang sejarah Wali Songo Sunan Gunung Djati

### C. Siapa

Target audiens adalah remaja awal yang berumur 12-15 tahun atau jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat

### D. Dimana

Perancangan *webtoon* ini akan dilakukan Bandung

### E. Waktu

Mulai dari Januari 2018 hingga Januari 2019

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Membuat media edukasi berupa *webtoon* tentang kisah sejarah Wali Songo yang efektif dan menarik bagi remaja
2. Memberikan pelajaran dan hikmah yang dapat diambil oleh para remaja dari kisah sejarah Wali Songo.
3. Memperkenalkan Wali Songo sebagai wajah Islam pada umum.

#### **1.5. Cara Pengumpulan Data**

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104). Data yang dikumpulkan adalah berupa referensi visual pada zaman Wali Songo, referensi gaya gambar dan lain sebagainya yang dikumpulkan melalui internet dan observasi langsung.

2. Kuesioner/Angket

Mengumpulkan data melalui kuesioner atau angket, menurut Suharismi Arikunto (2006:151) adalah menyebarkan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner atau angket akan disebarkan pada target audiens yaitu remaja awal di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka secara garis besarnya merupakan metode mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah dsb. (Mardalis, 1999). Data dan informasi kisah Wali Songo dan teori yang mendukung penelitian akan dikumpulkan dengan

mengandalkan bantuan buku, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah dan lain sebagainya yang dapat ditemukan di perpustakaan.

#### 4. Wawancara

Metode Wawancara berdasarkan Koentjaraningrat dalam Soewardikoen (2013:20) merupakan kegiatan untuk memperoleh pemikiran, konsep, pengalaman pribadi dan keterangan secara verbal dari narasumber untuk mendapatkan topik yang diangkat melalui tatap muka.. Wawancara akan dilakukan kepada orang-orang yang ahli di bidang komik dan *web comic* untuk mendapatkan informasi bagaimana cara membuat komik dan *web comic* yang baik.

### 1.6. Metode Analisis

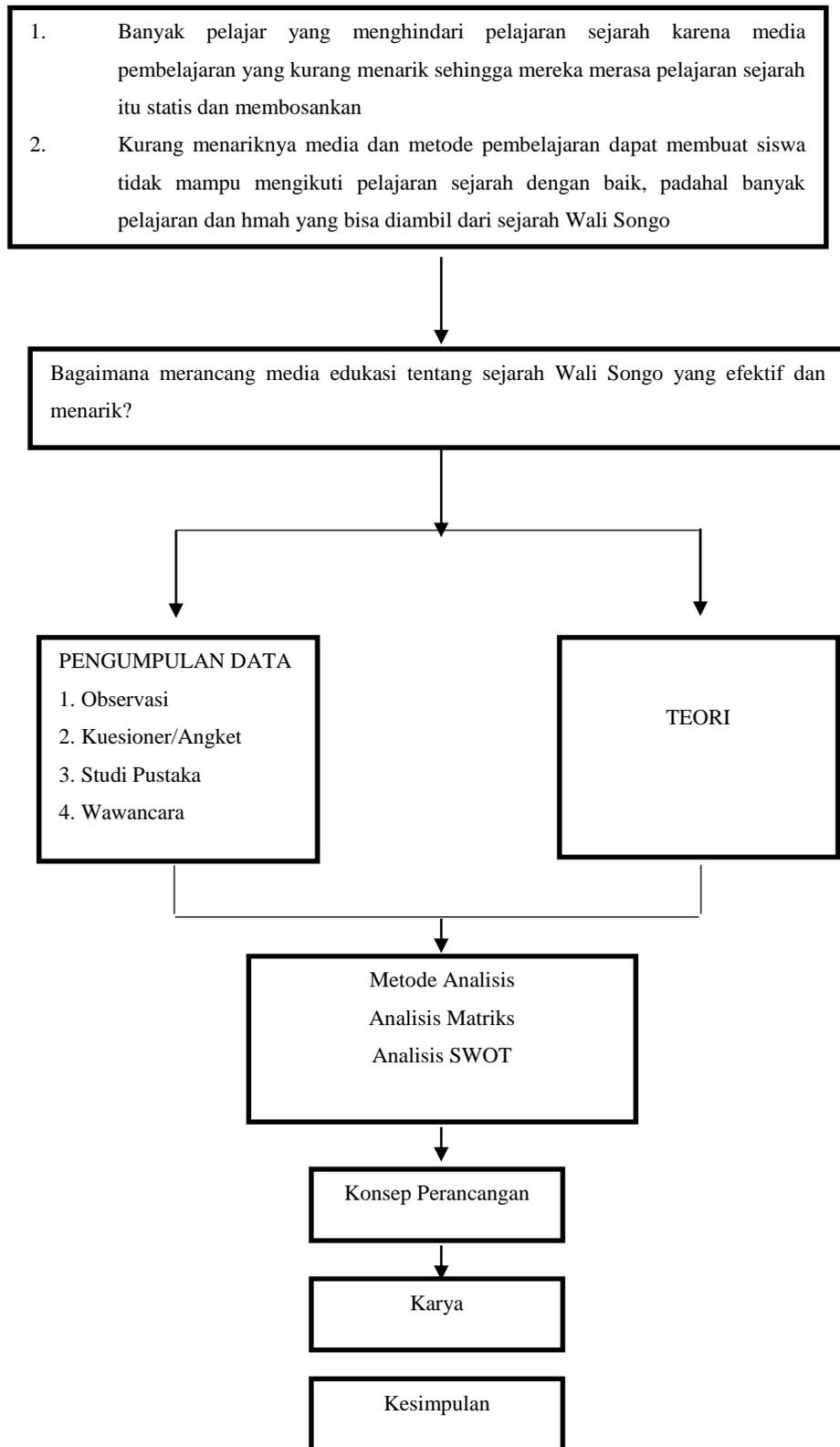
#### 1. Analisis Matriks

Metode analisis Matriks menurut Soewardikoen (2013:50), prinsip analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan, yang dimana konten-konten dari perolehan data dianalisis dan dimasukkan pada tabel sebagai pembanding. Melalui metode analisis matriks ini penulis akan membandingkan karya sejenis yang sudah ada.

#### 2. Analisis SWOT

Metode analisis SWOT menurut Soewardikoen (2013:52), adalah memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari *Strength* (kekuatan) dan *Weakness* (kelemahan) serta faktor luar yang terdiri dari *Opportunity* (peluang) dan *Threat* (ancaman). Melalui metode analisis SWOT ini penulis akan membuat evaluasi tentang kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman bagi karya Tugas Akhir.

## 1.7. Kerangka Perancangan



## Gambar 1.1: Kerangka Perancangan

Sumber: Data pribadi

### 1.8. Pembabakan

#### **BAB I      Pendahuluan**

Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, cara analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan

#### **BAB II      Dasar Pemikiran**

Bagian dasar pemikiran berisi tentang teori-teori yang mendukung dan membantu penulis dalam melakukan perancangan karya Tugas Akhir.

#### **BAB III     Data dan Analisis Masalah**

Bagian data dan analisis masalah berisi tentang Data Institusi Pemberi Proyek, data produk, data khalayak sasaran, data produk atau proyek sejenis, data wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka, dan analisis data

#### **BAB IV     Konsep & Hasil Perancangan**

Bagian konsep dan hasil perancangan berisi tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, hasil perancangan

#### **BAB V      Kesimpulan**

Bagian kesimpulan berisi kesimpulan dan saran mengenai tugas akhir penulis