

PERAN *DESIGN THINKING* DALAM PENYEBARAN ISLAM WALISANGA: BERDAKWAH DENGAN EMPATI

Fitorio Bowo Leksono^{1,*}, Pandu Purwandaru²

^{1,2}Desain Produk, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya

*fitorio.leksono@upj.ac.id

ABSTRAK. Empati adalah salah satu tahap penting dalam proses kreatif pemecahan masalah seperti *Design Thinking*. Empati membantu untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang pengguna, sehingga dapat dihasilkan solusi yang akan mengatasi inti permasalahan. Ruang lingkup implementasi *Design Thinking* tidak terbatas pada bidang yang berhubungan dengan desain saja, *Design Thinking* telah digunakan untuk menyelesaikan masalah non desain sejak tahun 1990-an, terutama dalam bisnis dan akhir-akhir ini dalam masalah sosial. Empati memainkan peran penting untuk menyelesaikan semua masalah itu.

Penelitian ini akan mempelajari peran dan implementasi dari Empati selama penyebaran Islam di Indonesia di abad ke-15, terutama di pulau Jawa. Penyebaran Islam di Indonesia berbeda dengan penyebaran Islam di negara lain. Dakwah (penyebaran Islam) oleh Walisanga di Indonesia dilakukan melalui berbagai media aktivasi, terutama melalui media budaya seperti musik, lagu tradisional, bahkan arsitektur. Ini semua tidak akan terjadi tanpa riset Empati sebelumnya tentang pengguna potensial, yang dalam hal ini adalah orang Jawa.

Kata kunci: Walisanga, Islam, Empati, Jawa, Design Thinking

ABSTRACT. *Empathy is one of the main stages during creative problem solving like Design Thinking. It helps to give holistic understanding about users, so the solution will address the real problem. The implementation scope of Design Thinking is not limited into Design related field only. Design Thinking has been used to solve problems since the 1990s, especially in business and lately in social problems. Empathy plays a significant role to solve all those problems.*

This paper will study the role of Empathy implementation during the spreading of Islam in Indonesia during 15th century, especially in the island of Java. The spreading of Islam in Indonesia is different to the spreading of Islam in other countries. The da'wa (the spreading of Islam) by Walisanga in Indonesia had been done through various activation mediums, mainly through cultural medium like music, traditional song, even architecture. This will not have happened without any prior Empathy research on the potential users, which in this case is the people of Java.

Keywords: Walisanga, Islam, Empathy, Java, Design Thinking

PENDAHULUAN

Menurut sejarah, Islam telah hadir di Nusantara ini sekitar abad ke 11, hal ini dibuktikan dengan ditemukannya batu nisan bergaya Islam dari seorang wanita di kota Gresik bernama Fatimah Binti Maimun, yang menyatakan bahwa ia meninggal pada tahun 1082 (Ravaisse, 1925).

Sejarah Islam di Jawa sendiri adalah kisah asimilasi (Pratisti, 2017). Penyebaran Islam di Nusantara datang dalam dua gelombang. Pedagang Gujarat membawa gelombang pertama melintasi Samudra Hindia. Sayangnya gelombang pertama tidak berhasil dengan sukses. Alasannya akan dijelaskan pada bab selanjutnya. Gelombang kedua Islam di Jawa berasal dari nilai-nilai Persia - Islam dengan karakter Sufisme yang kuat yang dipelopori oleh Walisanga. Karakter ini telah membuat Islam mudah diterima dalam budaya Jawa - karena

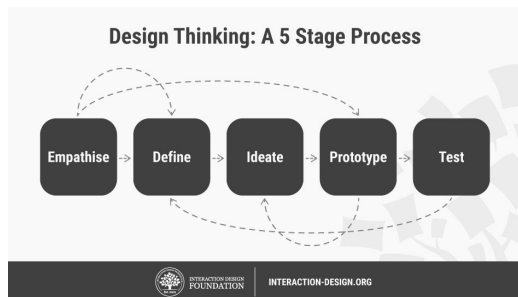
keduanya berbagi perspektif yang sama dalam memandang Semesta (dalam budaya Jawa kita mengenal istilah "Manunggaling Kawula Gusti", proses menjadi satu dengan alam semesta) (Pratisti, 2017).

Proses penyebaran Islam oleh Walisanga ini tidak akan berjalan dengan sukses tanpa adanya pendekatan terhadap pengguna potensial, yaitu masyarakat Jawa. Pemahaman terhadap karakter dan budaya masyarakat Jawa inilah yang menentukan kesuksesan Walisanga dalam menyebarkan Islam sehingga Indonesia kini menjadi negara dengan penduduk Muslim terbesar di dunia.

Proses pemahaman terhadap karakter dan budaya ini mirip dengan proses pendekatan 'Empati' pada *Design Thinking*. Menurut teori *Design Thinking* yang dikeluarkan oleh Hasso

Plattner Institute of Design dari Universitas Stanford di Amerika Serikat, tahap pertama dari proses *Design Thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang akan diselesaikan (Gambar 1). Ini melibatkan desainer untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, serta membenamkan diri dalam lingkungan fisik sehingga desainer dapat memperoleh pemahaman pribadi yang lebih dalam tentang masalah yang sedang dihadapi.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan kemiripan proses pendekatan ‘Empati’ pada teori *Design Thinking* saat ini dengan proses pemahaman terhadap karakter dan budaya orang Jawa oleh Walisanga.



*Gambar 1. Alur ‘Design Thinking’
(Sumber: Interaction-Design.org, 2018)*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan metode kuantitatif, dengan cara mengumpulkan data primer dari data literatur perihal struktur serta kehidupan sosial masyarakat Jawa pada jaman Majapahit, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pemetaan karakter masyarakat tersebut pada *Empathy Mapping Canvas* untuk mendapatkan pemahaman latar belakang pemilihan strategi penyebaran Islam oleh Walisanga. Selanjutnya sebagai tahapan akhir penelitian ini, beberapa kata kunci yang didapatkan dari *Empathy Mapping Canvas* di konfirmasi kembali melalui data historis bukti - bukti artefak yang digunakan Walisanga untuk menyebarkan Islam sebagai bentuk afirmasi kecocokan antara kata kunci dengan hasil implementasi.



*Gambar 2. Metodologi penelitian
(Sumber: koleksi pribadi, 2019)*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan di Jawa yang berdiri pada sekitar tahun 1200-1500an. Majapahit terkenal sebagai kerajaan maritim dengan wilayah hampir sebesar teritori Indonesia saat ini. Kekayaan ekonomi Majapahit yang mengandalkan perdagangan menarik banyak pedagang dari negara lain, dari Cina, pedagang Muslim dari India dan dari Semenanjung Melayu. Menurut buku kuno *Negarakertagama*, beberapa pedagang Muslim menetap di beberapa kota pelabuhan di Majapahit.



*Gambar 3. Wilayah Majapahit
(Sumber: ilmusiana.com, 2019)*

Karakteristik budaya Jawa adalah religius, non-doktriner, toleran, akomodatif, dan optimistik. Karakteristik seperti ini melahirkan corak, sifat, dan kecenderungan yang khas bagi masyarakat Jawa seperti berikut: 1) percaya kepada Tuhan Yang Mahaesa sebagai Sangkan Paraning Dumadi, dengan segala sifat dan kebesarannya; 2) bercorak idealistis, percaya kepada sesuatu yang bersifat immateriil (bukan kebendaan) dan hal-hal yang bersifat adikodrati (supernatural) serta cenderung ke arah mistik; 3) lebih mengutamakan hakikat daripada segi-segi formal dan ritual; 4) mengutamakan cinta kasih sebagai landasan pokok hubungan antar manusia; 5) percaya kepada takdir dan cenderung bersikap pasrah; 6) bersifat konvergen dan universal; 7) momot dan non-sektarian; 8) cenderung pada simbolisme; 9) cenderung pada gotong royong, guyub, rukun, dan damai; dan 10) kurang kompetitif dan kurang mengutamakan materi (Suyanto, 1990: 144).

Semua agama dan kepercayaan yang datang diterima dengan baik oleh masyarakat Jawa. Mereka tidak terbiasa mempertentangkan agama dan keyakinan. Mereka menganggap bahwa semua agama itu baik dengan ungkapan mereka: “sedaya agami niku sae” (semua agama itu baik). Ungkapan inilah yang kemudian membawa konsekuensi timbulnya sinkretisme di kalangan masyarakat Jawa. Di

era pra-Islam, mereka mengadopsi gagasan-gagasan Hindu dan Budha, menyatukan mereka dengan agama rakyat pribumi yang sudah ada sebelumnya dan kepercayaan animisme (McDaniel, 2010).

WHO? Masyarakat Jawa di era Majapahit		GOAL Memeluk agama Islam	
WHAT DO THEY DO? Masyarakat yang akomodatif, religius, non-doktriner, toleran, dan optimistik.	WHAT DO THEY SEE? Kegiatan ritual budaya dan kebiasaan yang merupakan hasil percampuran agama dan budaya.	WHAT DO THEY HEAR? Tembang Macapat dan gendhing Jawa yang berisi petuah dan nashah tentang kehidupan. Cerita Mahabharata dan Ramayana	WHAT DO THEY SAY? "Sedaya agami niku sae"
WHAT DO THEY THINK? Brahmana menguasai agama sedangkan pedagang tidak berhak menguasai agama		WHAT DO THEY FEEL? Terbuka dengan keyakinan yang baru, selama tidak menghapus kebudayaan dan keyakinan yang ada	
WHY? Setiap kasta sudah memiliki hak dan kewajiban masing - masing Termasuk brahmana dan sudra (pedagang)		WHY? Mereka beranggapan bahwa semua agama atau keyakinan itu sejatinya mengajarkan kebaikan	

Gambar 4. Empathy Map
 (Sumber: Koleksi Pribadi, 2019)

Menurut Agus Sunyoto, orang-orang Jawa di era Majapahit dibagi menjadi tujuh (7) kasta sosial. Parameternya bukan warna kulit atau kepemilikan kekayaan tetapi lebih pada seberapa kuat keterikatan mereka pada dunia material dan duniawi.

1. Brahmana; mereka adalah para pendeta atau biarawan yang tinggal dan tinggal di hutan dan mendedikasikan hidup mereka untuk agama.
2. Ksatria; mereka adalah prajurit yang mendedikasikan hidup mereka demi kerajaan dan rakyat. Mereka tidak berhak memiliki rumah, karena kerajaan menyediakan rumah untuk mereka.
3. Waisya; mereka adalah petani yang mendedikasikan hidup mereka untuk menyediakan makanan bagi masyarakat. Mereka berhak memiliki properti.
4. Sudra; mereka adalah pedagang dan pengusaha. Mereka mendedikasikan hidup mereka untuk keuntungan, itu sebabnya posisi mereka di bawah petani.
5. Candala; mereka adalah tukang daging, dan algojo. Mereka adalah orang yang mencari nafkah dengan membunuh makhluk lain.
6. Mleccha; mereka adalah orang asing, yang biasanya melakukan pekerjaan dengan keterampilan rendah seperti pelayan.
7. Tuccha; mereka adalah penjahat.

Lebih lanjut Agus menjelaskan bahwa gelombang penyebaran Islam pertama pada tahun 1000-an perkembangannya lambat karena orang yang menyebarkannya adalah pedagang Muslim, yang dalam kasta sosial Majapahit berada di urutan keempat. Oleh karena itu orang-orang Jawa pada waktu itu enggan menerima agama dari profesi yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan

keuntungan. Lain halnya ketika Walisanga menyebarkan agama. Gambaran mereka seperti Brahmana; oleh karena itu lebih mudah bagi orang Jawa untuk menerimanya. Ini sejalan dengan bagaimana empati berfokus pada persepsi orang.

Konsep "Walisanga" ini sendiri memiliki kemiripan dengan konsep "Dewata Nawa Sanga" dalam agama Hindu yang dianut oleh orang Jawa pada era pra Islam, yaitu delapan dewa sebagai penguasa di setiap sudut angin dengan Dewa Siwa sebagai titik tengahnya sehingga berjumlah sembilan. Konsep ini kemudian berubah menjadi konsep kosmologis "Walisanga" di mana posisi para dewa digantikan oleh manusia yang dicintai oleh Tuhan. Konsep "Walisanga" dapat dianggap sebagai proses mengambil alih konsep "Dewata Nawa Sanga" yang bersifat hinduistik ke dalam konsep sembilan wali yang bersifat sufistik (Sunyoto, 2017).

Dari peta Empati di atas (Gambar 4), ada beberapa poin kesimpulan yang dapat dilihat:

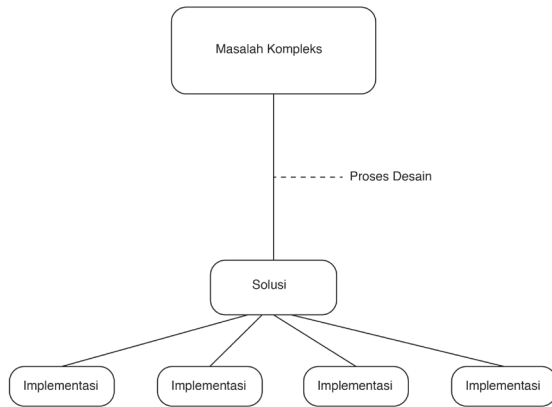
1. Penyebar agama Islam harus melalui orang dengan penampilan/kualitas seperti brahmana.
2. Ajaran Islam harus mempertimbangkan sinkretisme masyarakat Jawa.
3. Ajaran Islam harus disusupkan melalui budaya lokal setempat.

Ketiga kata kunci diatas menjadi acuan atau pedoman bagi Walisanga dalam mendesain strategi penyebaran agama Islam di Jawa.

Proses desain yang dilakukan oleh Walisanga tentu berbeda dengan diagram Design Thinking seperti pada Gambar 1. Seperti apakah Walisanga melakukan tahap yang mirip dengan tahap 'Define' ataupun 'Ideate' masih diperlukan penelitian lebih lanjut lagi. hanya saja ada catatan bukti proses yang mirip dengan 'Prototype' dan 'Test' dimana pada Babad Daha disebutkan adanya upaya awal untuk menyebarkan agama Islam oleh Walisanga dalam hal ini Sunan Bonang melalui metode represif ketika menyebarkan Islam di daerah Kediri. Metode ini kemudian menghasilkan penolakan dari rakyat Kediri. Peristiwa ini kemudian menjadi salah satu bukti validasi bahwa cara represif itu kontra produktif sehingga diperlukan metode lain. Bukti yang lebih banyak ditemukan adalah hasil implementasi dari hasil proses empati tersebut.

Penerapan *Design Thinking* untuk masalah

yang kompleks seperti menyebarkan agama baru di wilayah tertentu perlu dipecah menjadi beberapa masalah yang lebih kecil (Norman, 2015), yang mengarah ke beberapa media implementasi dan aktivasi (Gambar 5).



*Gambar 5. Alur Implementasi
(Sumber: koleksi pribadi, 2019)*

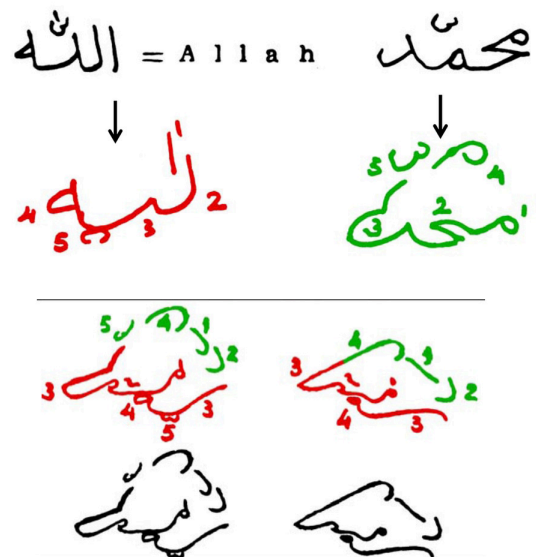
Hal ini selaras dengan teori “Difusi Inovasi” dari Everett Rogers, dimana Walisanga memperkenalkan sesuatu hal yang asing atau baru (dalam hal ini agama Islam) kepada masyarakat Jawa melalui beberapa media implementasi, dari alat musik gamelan, hiburan tradisional seperti wayang dan lagu tradisional, hingga ornamen arsitektur.

Sebagai contoh, Sunan Kalijaga memodifikasi upacara ‘Achamedra’ dan ‘Smaradahana’ menjadi upacara yang disebut ‘Sekaten’ (versi modifikasi ‘Syahadatain’ atau ‘Syahadat’, yang berarti deklarasi keesaan Tuhan) (Daryanto, 2015). Upacara ini bertujuan untuk memperingati ulang tahun Nabi Muhammad SAW. Dalam hal ini Sunan Kalijaga tidak menggantikan upacara Hindu tetapi mengubahnya menjadi upacara yang dipengaruhi Islam.

Selain itu Sunan Kalijaga juga menggunakan lagu sebagai salah satu media penyebaran Islam, diantaranya adalah lagu Lir Ilir. Ilir-ilir adalah karya sastra dalam kategori tembang dolanan, lagu-lagu yang dinyanyikan oleh anak-anak dengan bermain dengan teman sebaya atau lagu yang dinyanyikan dalam permainan tertentu. Permainan biasanya dilakukan pada malam hari dengan menggunakan cahaya bulan sebagai cahaya. Lirik lagu dari Lir Ilir ini menyiratkan pesan keceriaan masyarakat Jawa menyambut datangnya agama Islam.

Walisanga juga mengubah cerita wayang dengan muatan - muatan kisah Islami.

Sementara itu untuk bentuk wayang itu sendiri, Walisanga mengubah bentuk tokoh wayang yang dianggap menyerupai manusia karena dianggap haram (dilarang, tabu) (Poedjosubroto, 1978). Ajaran Islam melarang representasi manusia dan / atau hewan. Selain itu, bagian tangan wayang juga diperpanjang agar tidak sesuai dengan bentuk manusia yang sebenarnya.



*Gambar 6. Kombinasi dan Penyesuaian Kata-kata Allah dan Muhammad Membentuk Bentuk Wajah Wayang yang Memiliki Karakter Baik
(Sumber: Poedjosubroto, 1978)*

Transformasi wayang tidak hanya terbatas pada artefak fisik saja tetapi juga pada seluruh prosesi yang mengarah ke pertunjukan wayang. Prosesi ini sengaja dibuat untuk memperkenalkan budaya Islam (Fattah, 1985). Salah satu catatan pertama tentang penggunaan pertunjukan wayang sebagai acara dakwah terjadi pada perayaan Maulud Nabi Muhammad SAW di beranda Masjid Demak (Fattah, 1985).

Orang-orang yang ingin bergabung dalam acara tersebut harus melewati struktur gapura yang disebut gapura tepat di depan Masjid. Sebelum memasuki gapura (gerbang gapura) ini, mereka harus membersihkan tubuh mereka dengan wudlu (kebiasaan membersihkan bagian-bagian tubuh tertentu menurut ajaran Islam sebelum memulai shalat atau shalat harian) dengan air sehingga mereka secara fisik bersih.

Memasuki gapura ini dianggap sebagai gerakan simbolis untuk memasuki Islam dan diampuni dari semua kejahatan sebelumnya (Fattah,

1985). Alih-alih tiket masuk, mereka diminta untuk membaca Syahadat Islam, yang secara praktis mengubahnya menjadi pengikut Muslim (Fattah, 1985). Setelah itu, mereka akhirnya bisa menikmati pertunjukan wayang dengan yang baru saja diatur untuk mengandung nilai-nilai Islam.

Metode dakwah ini berulang kali diadakan setiap hari dan seiring waktu orang-orang Jawa secara bertahap diubah menjadi Islam (Fattah, 1985).

KESIMPULAN

Penyebaran Islam oleh Walisanga dapat terlaksana dengan baik karena implementasi dari pendekatan empati. Hal ini membuktikan bahwa *Design Thinking* bisa di aplikasikan untuk memecahkan permasalahan sosial yang kompleks seperti penyebaran sebuah agama atau kepercayaan.

Berangkat dari hasil penelitian ini maka tantangan berikutnya adalah bagaimana mengimplementasikan *Design Thinking* terutama pendekatan empati untuk dapat menjawab permasalahan sosial yang berhubungan dengan keyakinan atau sentimen antar golongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ravaisse, P (1925). **L'inscription coufique de Léran à Java**. TBG, 65.
- Pratisti, A (2017). **Syncretism of Islam and Javanism**. Universitas Padjadjaran. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research (ASSEHR)* volume 154.
- Dam, R. Siang, T (2018). **Design Thinking: Getting Started with Empathy**. Interaction Design Foundation. <http://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-getting-started-with-empathy> [02 April 2019].
- Suyanto (1990). **Pandangan Hidup Jawa**. Semarang. Dahana Prize.
- McDaniel J (2010) *Agama Hindu Dharma Indonesia as a New Religious Movement: Hinduism Recreated in the Image of Islam*. Nova Religio.
- Sunyoto, A (2017). **Atlas Walisongo**, Depok, Lesbumi dan IIMan.
- Norman, D. Sappers, P (2015). **DesignX: Complex SocioTechnical System**, She-Ji The Journal of Design Economics and Innovation, Tongji University.
- Daryanto, J (2015). **Gamelan Sekaten dan Penyebaran Islam di Jawa**. Jurnal

- Ikadbudi, vol 4, No 10. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Poedjosoebroto, R (1978). **Wayang Lambang Ajaran Islam**. Jakarta. Pradnya Paramita.
- Fattah, N (1985). **Metode Da'wah Wali Songo**. Pekalongan: T.B Bahagia.