

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Al Fatih Studio

1. Sejarah Al-Fatih Studio

Al Fatih studio merupakan, sebuah komunitas yang bergerak dibidang visual dakwah kreatif. Mereka aktif mempublikasikan dakwah melalui media sosial yang dimulai sejak tahun 2013. Al fatih studio didirikan oleh Felix Y Siaw atau lebih dikenal ustadz felix dan Emeraldal Noor Achni atau dikenal benefiko. Felix siaw merupakan seorang penulis buku dan pengemban dakwah. Sejak 2013 hingga sampai saat ini, al fatih studio memberikan kontribusi positif dari generasi ke generasi untuk membentuk karakter terbaik menurut pandangan islam. Mengenalkan agama islam secara kaffah melalui zamannya. Al fatih studio merupakan wadah yang sampai sekarang terus mengedukasi, memberikan contoh karakter dan akhlak seorang mukmin yang seharusnya ada dalam diri seorang muslim, akhlak yang dicontohkan oleh Baginda Mulia Rasullullah Shaullahu alaihi wassalam.

Berbekal karya dalam bentuk visual, al fatih studio telah banyak mengeluarkan karya dalam bentuk buku dan komik, menceritakan kisah-kisah kesatria islam atau disebut Ghazi, menjawab permasalahan umat hingga tuntas dan memberikan inspirasi di setiap karya yang mereka terbitkan. Berbagai buku telah tersebar luaskan bahkan kehadiran buku karya ustadz felix mejadi hal yang ditunggu-tunggu. Totalitas dalam

keyakinan dan kesungguhan lah yang mereka lakukan. Salah satu karya yang menjadi fenomenal yaitu *beyond the inspiration*, *habbits* , *yuk berhijab*, *udah putusin aja*, *Ghazi* dan lainnya.

Al Fatih studio memiliki filosofi bahwa **Hidup boleh tidak sempurna, tapi karya dakwah harus sempurna**. Al fatih studio tidak sendirian dalam peluncurannya, ustadz felix siaw dan rekan-rekannya juga mendirikan perusahaan bernama Al Fatih Press dimana al fatih press merupakan support media yang bergerak dalam bidang penerbitan. Karya Al Fatih studio diterbitkan oleh Al Fatih press dalam bentuk cetaknya.

Kehadiran Komik Al Fatih 1453 sebagai bentuk untuk menceritakan sejarah terhadap seorang kesatria yang pernah ada dan membuktikan basirah Rasulullah dalam peradaban islam, yang mereka sebut Remember 1453. Angka kejayaan Islam dan puncak kejayaan islam, ditemukan bagian sejarah berupa pedang sultan Muhammad Al Fatih 1453, saat ini keberadaan pedang tersebut ada di Museum Topkapi tepatnya di Instambul Turki. Pedang itu menjadi saksi bahwa kisah itu pernah terjadi. Setelah penantian panjang selama 825 tahun Basyirah Rasullullah nyata, dan sejarah itu ada.

Menceritakan kisah para ghazi pada anak di usia sekarang ini sangat membantu dalam membentuk mental dan karakter pada generasi saat ini. Aktif dan berkontribusi dalam menangani permasalahan generasi sekarang dan peduli dengan perkembangan mental, karakter pada anak dizaman teknologi digital platform ini. Kontribusinya memberikan hal

positif, ditengah hal yang tidak baik yang tidak bisa dikontrol sat ini, kini dengan upaya memvisualisasikan karya membangun kembali mental dan karakter generasi terbaik pada saat ini melalui cerita dalam bentuk buku komik. Salah satu karya yang telah di produksi oleh al fatih studio yaitu komik serial Al Fatih 1453.

2. Tentang Komik Al Fatih Studio

Al fatih Studio telah mengeluarkan karya dengan berbagai bentuk baik novel fiksi bersejarah dan komik yang berkisah kesatria. Komik al fatih merupakan project kedua, dalam serial buku “komik”. Komik pertama sudah rilis dari al fatih studio yaitu Komik Q: Referensi Bagi Anak-anak Muslim.

Ciri khas dari al fatih studio berkaitan dengan komik yang di susun oleh al fatih studio, yaitu pada setiap visualisasinya selalu ada pesan yang ingin mereka sampaikan dalam seri-seri tiap komiknya. Baik berupa karakter tokohnya, maupun quotes ataupun art yang ada dalam buku itu.

Seri Al Fatih 1453 merupakan seri “komik” yang dikeluarkan oleh Al fatih studio, mengangkat tema kesatria muslim yang menjelaskan tentang didikan karakter melalui ulama dan lingkungan sekitar.

3. Gambaran Ringkas Terkait Komik Al fatih 1453

Komik al fatih 1453 termasuk genre komik edukasi. Komik al fatih 1453 merupakan komik karya Felix Siauw dan myodauz. Komik ini merupakan fiksi sejarah berkisah tentang seseorang pemuda yang dikenal sebagai pembebas kota konstantinopel pada tahun 1453, dalam tiap bab

nya menceritakan bagaimana didikan kesatria muslim, karakter yang ditempa, strategi dalam pertempuran, kecerdasan, ketaatan dan keberanian pada diri seorang pemimpin. Komik tersebut merupakan komik keluaran al fatih studio.

Komik ini bermula dari Islam adalah agama kasih sayang, memberikan kebaikan bagi seluruh manusia. Seperti hujan yang membawa berkah kemanapun ia pergi, Islam pun mensejahterakan manusia dimanapun ia tersebar. Islam muncul di Jazirah Arab dan mengubah kaum gurun terbelakang menjadi ummat terdepan dalam kebaikan. Kemanapun Islam diperkenalkan, tak ada yang didapatkan kecuali kemajuan dan kesejahteraan, dan di masa itu, tahun 1400-an peradaban Islam adalah peradaban terbaik di seluruh dunia, maka para ksatria dan pahlawan Islam bersemangat untuk terus menerus mencerahkan dan menyebarkan Islam agar dunia lebih baik, hanya saja tidak semua manusia suka bila diberikan kebaikan, seperti Abu Lahab dan Abu Jahal yang menolak kebaikan Rasulullah Shaullahu Alaihi Wassalam, termasuk Imperium Byzantium. Kekuasaan yang pernah memimpin peradaban dunia sebelum kemunculan Islam. Byzantium terus menerus menghalangi dakwah Islam, memerangi peradaban Islam yang waktu itu dipimpin oleh kekhilafahan Abbasyiyyah. Kesultanan Utsmani, wakil daripada kekhilafahan Abbasiyah yang ditugaskan menjaga perbatasan. Kebetulan langsung bersinggungan dengan Imperium

Byzantium yang masih gagah di masa akhirnya. *DISINILAH KISAHNYA BERMULA...*

Pada bagian Bab I memaparkan tentang keindahan Kota Konstantinopel secara sekilas, kemudian menggambarkan wilayah kekuasaan Sultan Murad II dan sistem pendidikan di wilayah tersebut. Selain itu menjelaskan tentang lahirnya Putra bungsu Sultan Murad II yaitu Mehmed II yang kelak dikenal dengan Sultan Muhammad al-Fatih, lahir di Edirne pada 30 Maret 1432. Beliau adalah sultan ke-7 dari kesultanan Utsmani meneruskan pendahulunya, adapun susunan kesultanan Utsmani adalah sebagai berikut:

1. Ozman Ghazi (1299-1326)
2. Orhan Ghazi (1326-1361)
3. Murad I (1361-1389)
4. Beyazid I (1389-1402)
5. Mehmed I (1413-1421)
6. Murad II (1421-1451)
7. Mehmed II (1451-1481)

Selanjutnya bagian Bab II dan Bab III menceritakan tentang karakter kedua orangtuanya dalam mendidik al-fatih dan mengajarkan strategi perang dalam Islam, yaitu dengan cara seni memanah muslim. Sedari dulu kaum muslim sangat terkenal pandai memanah, ini karena Rasulullah selalu menyemangati kaum Muslim untuk memanah. Diantara haditsnya, “Ketahuilah bahwasanya kekuatan itu adalah memanah” (HR.

Muslim), dalam jihad fi sabilillah keahlian kaum Muslim bahkan dikembangkan hingga mereka terbiasa memanah diatas kuda, karenanya kaum Muslim tetap unggul, baik ketika sedang mengejar musuh ataupun saat dikejar.

Kemudian bagian Bab IV – Bab XII pada saat di kota Edirne – 1434 Sultan Murad II mulai mempersiapkan jalan untuk Mehmed II menjadi sebaik-baik pemimpin dan mempersiapkan pasukan terbaik untuk pemimpin terbaik, di kota Amasya – 1447 yaitu menempah mental, karakter seorang satria dan menanamkan nilai-nilai kebaikan, di kota Konstantinopel peperangan antara hak dan bathil, antara yang benar dan yang salah dari awal nabi Adam sampai manusia yang terakhir. Bila dahulu kala setan mengaja manusia pada hal-hal yang jahat, dan Allah mengajak manusia pada kebaikan dan kedamaian kini setan mewujudkan pada manusia-manusia yang jauh dari Allah. Terakhir di Kota Blachernae Palace dimana Tim Pemberontak dari Imperium Byzantium yang mereka merupakan bagian dari ibu kota konstantinopel menjadi duri dalam daging yang mulai mengeksekusi visi mereka.

Dunia memang tempat pertarungan antara haq dan bathil. Kegelapan takkan mungkin berlangsung selama-lamanya, begitulah akan selalu ada pula manusia-manusia yang dipilih oleh Allah, untuk mengembangkan misi kebaikan dan kedamaian di dunia, dan bila Allah sudah memilih orang-orang ini maka Allah akan memberikannya banyak ujian, agar ia makin kuat, dengan harta juga jiwanya, menyebarkan kebaikan ke

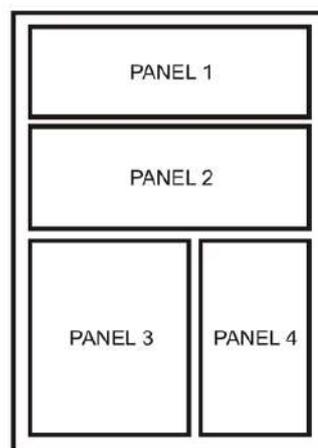
seluruh alam dan siap mengemban amanah Allah untuk menjadi pengembang dakwah. Pada kota Edirne – 1437 Sultan Murad II meminta pertolongan kepada Allah untuk diberikan petunjuk dalam mempersiapkan pasukan-pasukannya untuk mempersiapkan perang dan menemani kedua Putra di Manisa.

B. Elemen Komik

Terdepat beberapa elemen yang terdapat dalam komik, elemen-elemen tersebut adalah :

1) Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Menurut (McCloud, 2001: 99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedangkan rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut, jadi bukan panel itu sendiri.



Gambar 11.Contoh Panel
(Indiria Maharsi 2011 hal 75)

Panel memiliki bentuk yang bermacam-macam. Bentuk-bentuk panel ini disebut sebagai panel frame (*Panels Frames*). Panel Frame ini tidak selalu kotak-kotak konvensional dengan garis yang tegas. Namun panel frame juga bisa dalam bentuk bulat atau bahkan panel tersebut dijadikan sebagai *background* dalam halaman komik tersebut, tergantung dari kreatifitas sang komikus asalkan masih tetap mengacu kepada penggambaran cerita dalam ilustrasi panel tersebut. Intinya tidak ada hukum baku dalam pembuatan panel frame ini, yang dipakai adalah asas estetika dan untuk semakin memperkuat adegan atau cerita yang ada dalam panel tersebut. Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah jarum jam yaitu dari kiri ke kanan (McCloud, 2001: 106).



Gambar 12. Contoh variasi bentuk panel karya Travis Charest (<http://travischarestgallery.com/index.cfm?fuseaction=image&id=114&flicked=1>)

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

a) Sudut Pandang

Komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut. Beberapa aspek filmis yang dipakai dalam komik diantaranya adalah sudut pandang atau jika dalam bahasa film disebut sebagai *camera angle*.

Beberapa sudut pandang dalam komik yaitu

(1) *Bird Eye View*

Bird eye view adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh diatas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar (Stuvi, 2005: 54).



Gambar 13.Contoh *Bird Eye View*
(Felix Siau, 2019: 5)

(2) *High Angle*

Sudut pengambilan gambar *high angle* lebih dibawah daripada sudut pengambilan gambar *bird eye view*. Selama sudut pandang pengambilan gambar masih berada di atas obyek maka disebut sebagai *high angle* (Stuvi, 2005: 55).



Gambar 14.Contoh *High Angel*
(Felix Siau, 2019: 13)

(3) *Low Angle*

Low Angle adalah pengambilan gambar dalam posisi obyek berada dibawah sudut pandang mata.



Gambar 15.Contoh *Low Angel*
(Felix Siau, 2019: 52)

(4) *Eye Level*

Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek. Semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek (Stuvi, 2005: 56), *eye level* kadang disebut juga dengan istilah *Level Bagi Angle* (Mascelli, 1997: 54).



Gambar 16.Contoh *Eye Level*
(Felix Siauw, 2019: 55, 71)

(5) *Frog Eye*

Frog eye merupakan teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dan obyek (Stuvi, 2005: 56).

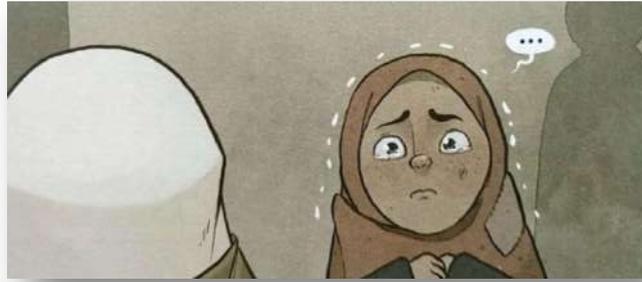


Gambar 17.Contoh *Frog Eye*
(Felix Siauw, 2019: 87, 81)

b) Ukuran Gambar dalam Panel

Ukuran gambar dalam panel atau frame size dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel antara lain *close up*, *extreme close up*, *medium close up*, *long shot* dan *extreme long shot*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- (1) *Close Up* secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu (Mascelli, 1997: 46).
- (2) *Extreme Close Up* hanya memperlihatkan sebagian dari obyek gambar. Gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong.



(1)



(2)

Gambar 18.(1) Contoh *Close Up* ;(2) Contoh *Extreme Close Up*
(Felix Siau, 2019: 71, 117)

(3) *Medium Shot* atau sering dikatakan sebagai *intermediate shot* karena posisinya terletak antara *long shot* dan *close up* merupakan pengambilan citra atau gambar dari lutut ke atas atau sedikit dibawah pinggang (Mascelli, 1997: 36). Dengan *medium shot*, *Frame* atau panel mampu menggambarkan banyak bagian dalam cerita karena areanya lebih luas sehingga *background* dapat juga terlihat dengan jelas.



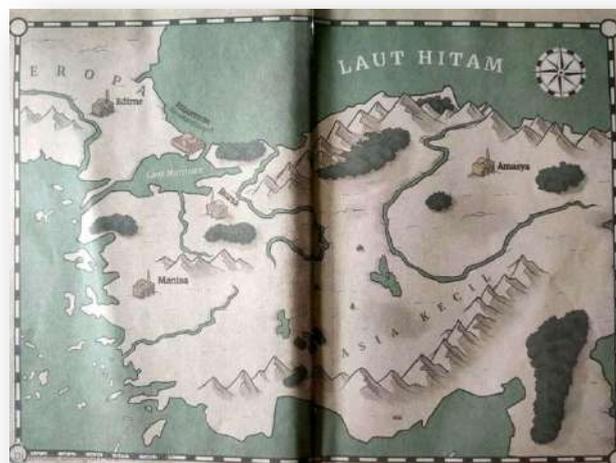
Gambar 19.Contoh *Medium Shot*
(Felix Siau, 2019: 15)

- (4) *Long Shot* merupakan pengambilan citra atau gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Segala obyek diperlihatkan penonton (pembaca) secara keseluruhan. *Long shot* lebih digunakan untuk menjelaskan semua elemen dalam adegan agar pembaca mengetahui siapa yang terlibat dan dimana mereka berada (Mascelli, 1997: 34).



Gambar 20.Contoh *Long Shot*
(Felix Siau, 2019: 121)

- (5) *Extreme Long Shot* menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh.



Gambar 21.Contoh *Extreme Long Shot*
(Felix Siau, 2019: 1)

3) Parit

Istilah Parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisahkan dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2001: 66). Parit atau ruang sela bisa bervariasi tergantung dari kreatifitas komikusnya.



Gambar 22.Contoh Parit
(Felix Siauw, 2019: 147)

4) Balon Kata

Sering disebut “Balon Ucapan”, balon dialog, balon kata-kata atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan atau narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Menurut Bonnef (1998: 31) dalam Maharsi, balo ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik,

fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.



Gambar 23.Contoh Balon Kata
(Felix Siauw, 2019: 125)

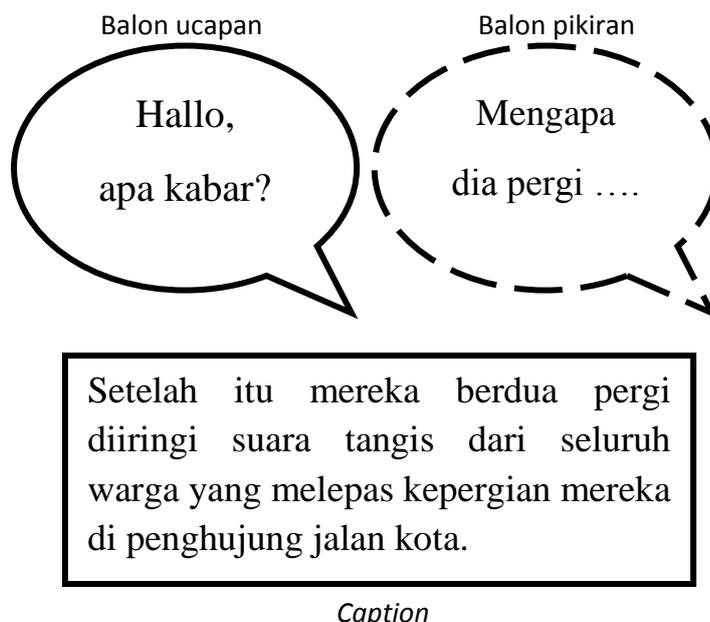
Balon ucapan bisa dikatakan sebagai sebuah konversi grafis yang dipakai secara umum dalam komik yang merujuk pada representasi dari perkataan, narasi ataupun pemikiran dari karakter tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik tersebut. Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara ke dalam bentuk media khusus visual, bahkan didalam balon-balon non-verbal tersebut (McCloud, 2001: 134). Sehingga bentuk balon kata yang berbeda-beda tergantung

ekspresi emosi yang sedang diucapkan oleh tokoh, keadaan atau peristiwa yang terdapat dalam komik tersebut. Balon kata bisa berbentuk garis putus-putus jika dialog tersebut berupa perkataan batin atau monolog batin dari figure yang terdapat dalam panel komik tersebut. Ada pula yang berbentuk garis-garis runcing seperti balon meledak, balon ini adalah balon yang sering dipakai jika didalamnya memuat perkataan bernada marah, teriakan dan jeritan.

Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu :

- a) Balon ucapan. Dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelombang dengan petunjuk arah yang disebut sebagai ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Jika terdapat banyak kata-kata dalam balon tersebut maka dibuat beberapa balon yang berurutan ke bawah sesuai dengan urutan kata-kata yang terdapat dalam dialog tersebut dan pada setiap balonnya terdapat penghubung yang berupa garis sedikit tebal, namun ekor dalam balon tersebut hanya terdapat di balon teratas atau balon urutan pertama. Balon ucapan ini bentuknya bisa bermacam-macam, jika ucapan normal bentuknya seperti awan atau gelembung, kalau marah, teriakan atau jeritan bentuknya bergerigi dengan font yang besar dan tebal, ada juga yang berupa garis titik-titik jika dialog tersebut berupa bisikan halus;

- b) Balon Pikiran. Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik. Pemikiran berarti sebatas hanya kata-kata dalam batin saja, tidak terucap dan bisa dikatakan sebagai suara batin, dengan demikian bentuknya akan berbeda dengan balon ucapan. Visualisasi balon pikiran ini bentuknya seperti rantai yang saling menyambung;
- c) Captions secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel. Kadang diberi warna agar membedakan dengan balon dialog. Sehingga *caption* bisa dikatakan sebagai penjelasan naratif dari ilustrasi yang muncul dalam panel tersebut, penjelasan tersebut bisa berupa penjelasan situasi, adegan ataupun setting lokasinya.



Gambar 24.Contoh Balon Ucapan, Balon Pikiran, *Caption*
(Indiria Maharsi, 2011: 90)

5) Bunyi Huruf

Disebut juga *Sound Lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Bentuknya bisa bermacam-macam, setiap komikus punya gaya sendiri untuk membuatnya. *Sound Lettering* disebut juga sebagai *Onomatope*. Kata ini diambil dari bahasa Yunani yang merujuk kepada kata maupun sekelompok kata yang menirukan sumber yang diwakilinya. Bahasa sederhananya adalah mentekstualkan bunyi-bunyi selain bunyi dialog. Dengan demikian yang termasuk dalam *Onomatope* adalah suara hewan (melolong, mendesis dan lain-lain), suara benda (pohon patah, benda jatuh, suara bel berdering, suara tercebur di air, suara mesin dan sebagainya) dan suara manusia yang bukan dialog (suara tertawa bersama-sama dan lain-lain).

6) Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk member penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007: 140). Masih menurut Kusrianto (2007: 154), ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan

yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata (Kusmiati R,1999: 44).



Gambar 25.Contoh Ilustrasi
(Sumber Al-Fatih Studio dan Bukusip Al-Fatih Pres)

Terdapat dua jenis ilustrasi dalam komik, yaitu ilustrasi kartun dan realis. Menurut McCloud (2001: 29) ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak dan sederhana sehingga semakin jauh dari citra foto yang asli. Masih menurut McCloud (2001: 28), gambar realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek aslinya. Sehingga seniman yang hendak melukiskan keindahan dan kerumitan dunia fisik akan menggunakan aliran realistik. Intinya ilustrasi merupakan penggambaran secara visual cerita dari sebuah komik.

Kolaborasi ilustrasi dengan kata-kata atau teks menurut McCloud (2001: 153-155) mengacu pada enam pola:

- a) Gabungan khusus kata-kata, artinya ilustrasi hanya sebagai pendukung dan tidak menambah banyak makna karena teks yang ada sudah komplit;

- b) Gabungan khusus gambar, maksudnya adalah kata-kata hanya sebagai efek suara dari ilustrasi yang ada;
- c) Gabungan khusus duo, kata-kata dan ilustrasi menempati kedudukan yang sama karena keduanya menyampaikan pesan yang sama penting;
- d) Gabungan adiktif atau gabungan yang saling menguatkan, artinya kata-kata memperkuat atau memperdalam makna ilustrasi dan demikian pula sebaliknya;
- e) Gabungan paralel, kata-kata dan ilustrasi mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan;
- f) Gabungan montase, disini kata-kata diperlakukan sebagai unsur yang paling penting dalam gambar ;
- g) Gabungan interdependen, gabungan ini paling banyak digunakan karena antara kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak dapat dilakukan oleh hanya salah satu dari keduanya.

Komik pada dasarnya adalah cerita bersambung yang tersaji melalui gambar ilustrasi. Kepekaan ilustrator dalam menangkap kondisi social tiap tokohnya menyebabkan ekspresi yang muncul dari tokoh-tokoh tersebut mampu tercipta dengan baik (Kusmiati R, 1999: 57). Dengan demikian nilai ilustrasi dalam komik menduduki kedudukan penting disamping cerita yang disuguhkan kepada para pembaca. Dengan ilustrasi, pembaca semakin mengenali karakter

tokohnya, pembaca juga semakin mampu membuat pola imajinasi yang sesuai dengan visualisasi adegan yang tergambar dalam panel komik tersebut. Dengan ilustrasi pula runtutan adegan yang membentuk alur cerita semakin mudah dipahami oleh pembaca.

Ilustrasi pada dasarnya merupakan terjemahan dari teks. Ilustrasi mampu membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat serta tegas (Kusmiati R, 1999: 44). Ilustrasi, baik yang sederhana ataupun yang kompleks memiliki arti sebagai sarana berkomunikasi secara visual dengan menggunakan peragaan, perbendaharaan, peristiwa atau penjelasan simbol tulisan (Soenarto, 1979: 3). Dalam kaitannya dengan komik, ilustrasi memberikan penggambaran secara jelas terhadap narasi atau cerita yang muncul dalam balon teks, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami jalan cerita yang disuguhkan dalam komik tersebut.

7) Cerita

Komik merupakan sebuah medium narasi visual (Visual Art, 2007: 28). Komik juga dikatakan sebagai sastra gambar (Bonneff, 1998: 7). Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita, sehingga karena sifat yang khas ini maka komik disebut sebagai medium hibrida (Visual Art, 2007: 18). Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar. Sastra adalah rekaman pengalaman dari manusia yang disajikan atau dibuat sedemikian rupa

agar menjadi menarik dan memikat bagi pembacanya. Namun sastra sebenarnya bukan pengalaman aslinya, artinya pembaca hanya mendapatkan pengalaman yang kedua karena pengalaman aslinya sudah disaring oleh pribadi yang lain, meski demikian pengalaman kedua ini nilainya bukan menjadi turun namun sebetulnya akan menjadi lebih kaya dalam penyampaiannya (Sumardjo, 2007: 157).

Sastra memberikan pengalaman kehidupan yang memberi arti kepada pembacanya. Artinya, sastra harus menuturkan, memberitahukan, melaporkan pengalaman-pengalaman lain yang jarang diketahui oleh pembaca pada umumnya (Sumardjo, 2007: 28).

Tema merupakan unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita. Tema dikatakan sebagai ruh dari sebuah cerita, namun harus didukung oleh penguasaan bahasa yang baik dan penuturan yang logis (Asura, 2005: 45). Terdapat empat hal yang menjadi dasar terciptanya suatu cerita. Empat hal tersebut adalah:

- a) Aktualitas atau sesuatu yang sedang ‘hangat’ menjadi perbincangan masyarakat;
- b) Proximitas atau segala sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai social yang menjadi perhatian para pembaca;
- c) Human Interest atau masalah-masalah yang mampu menyentuh batin kemanusiaan seseorang dan menimbulkan rasa haru, syukur, mendorong manusia untuk memahami dan mempelajari sesuatu

serta mengandung informasi tentang segala sesuatu yang mengandung ajaran hidup yang luhur;

- d) Kelangkaan atau sesuatu yang hanya ada secara khas (Panuju, 2005: 57). Tema yang muncul nantinya harus mampu membuat orang untuk berfikir tentang kehidupan ini baik yang berhubungan dengan dirinya sendiri maupun orang lain. Sehingga dengan demikian cerita yang dihadirkan harus mampu menyuguhkan suatu kejadian yang membuat orang berpikir. Pembaca mampu masuk dalam perasaan yang beragam, pemikiran baru yang penting bagi kehidupan, unik dan sikap hidup yang baru dan lebih baik (Sumardjo, 2007:147).

8) Splash

Ada beberapa jenis Splash, yaitu :

a) Splash Halaman

Yang dimaksud dengan Splash halaman adalah panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel yang lain. Fungsi dari Splash halaman ini adalah sebagai prolog cerita dalam komik sehingga di panel tersebut sekaligus mencantumkan judul dari buku komik tersebut.

b) Splash Panel

Splash Panel adalah panel yang ukutannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Bedanya dengan Splash halaman adalah Splash panel letaknya selain dihalaman, sehingga

Splash panel disebut juga sebagai Interior Splash Panel. Fungsi dari Splash Panel ini sebetulnya untuk menekankan bahwa dalam panel tersebut terdapat adegan inti yang penting. Kadang Splash panel ini memenuhi seluruh bagian halaman dalam komik tersebut.

c) Splash Ganda

Yang dimaksud Splash Ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain. Sehingga ukuran panel akan menjadi semakin besar melebihi panel-panel yang ada di kedua halaman tersebut.

9) Garis Gerak

Yang dimaksud dengan Garis Gerak disini adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gesture atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik. Jadi Garis Gerak ini berfungsi mewakili gerakan dari sebuah obyek, baik itu gerakan secara cepat ataupun yang tidak cepat.



Gambar 25. Contoh Ilustrasi
(Felix Siauw, 2019: 156)

10) Symbolia

Yang dimaksud dengan Symbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun (Walker, 1998: 20). Symbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Ada banyak Symbolia dalam komik, diantaranya adalah *Plewds*, *Squeans*, *Emanata*, *Briffits* dan *Grawlixes*. *Plewds* menunjukkan karakter dalam komik tersebut berkeringat karena sedang bekerja keras ataupun menunjukkan gejala stress pikiran. *Squeans* menunjukkan karakter tokoh komik sedang dalam keadaan pusing maupun sakit. *Emanata* menunjukkan karakter tokoh komik sedang dalam posisi kaget ataupun terkejut. *Briffits* merujuk pergeseran tempat secara mendadak dari karakter tokoh dari tempatnya semula berdiri. Dan *Grawlixes* merujuk pada perasaan tidak hormat, tidak senang, kata-kata tidak karuan yang bernada kasar.



Gambar 25.Contoh Symbolia
(Felix Siau, 2019: 131, 132)

11) Kop Komik

Kop komik adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang. Kop komik hanya dipakai untuk komik satu halaman tamat dan sangat umum dipakai dalam pembuatan komik strip maupun komik promosi. Disamping judul dan komikusnya, kadang di dalam kop komik disertakan pula karakter tokoh dari cerita dalam komik tersebut.

C. Karakter Komik Al Fatih 1453

1. Sultan Murad II

Sultan Murad II merupakan ayah dari Muhammad Al-Fatih, yang memiliki 3 orang anak laki-laki yaitu anak sulungnya bernama Ahmed, anak keduanya bernama Alauddin, dan anak bungsunya bernama Mehmed II yang sekarang lebih dikenal dengan Muhammad Al-Fatih. Sultan Murad II dipanggil di kerajaan dengan sebutan Paduka Sultan yang memiliki jiwa penyayang terhadap anak-anaknya dan istrinya, pribadi yang taat beribadah, memiliki kemampuan dalam perencanaan perang dan sangat pintar dalam melaksanakannya dapat dilihat dari meluasnya kekuasaan Sultan Murad II sampai ke Hungaria dan Dataran Balkan. Selain itu Paduka Sultan merupakan paduka yang tegas dalam mengambil suatu keputusan, amanah dan pemberani.

2. Huma Hatun

Huma Hatun merupakan istri dari Paduka Sultan dan 3 orang anak laki-lakinya yaitu Ahmed, Alauddin, dan Mehmed II yang memiliki jiwa yang

sabar, lembut, teduh, taat beribadah dan menjadi tauladan dalam membimbing anak-anaknya. Selain itu Huma Hatun, seorang ibu yang mendidik anaknya dengan memberikan contoh langsung bukti konkritnya dan ibu yang selalu memberikan motivasi kepada anak-anaknya agar selalu semangat dalam belajar.

3. Ahmed bin Murad

Ahmed merupakan anak sulung dari Sultan Murad II yang memiliki karakter tegas, peduli, teguh pendirian, disiplin, berhati-hati dalam berbicara dan bersikap, serta agak jahil terhadap Mehmed II. Akan tetapi Ahmed selalu bersikap baik, agar menjadi contoh buat adik-adiknya. Selain itu Ahmed memiliki sikap yang peduli akan keselamatan orang banyak daripada diri sendiri dan setiap perkataan yang dilontarkannya memberikan makna serta memiliki semangat dan sikap pemberani yang kuat dalam meraih kota kantsantinopel.

4. Alauddin bin Murad

Alauddin merupakan anak kedua dari Sultan Murad II yang memiliki sifat penyayang, sabar, selalu memberikan semangat dan penjelasan yang baik kepada adiknya untuk selalu tetap mengaji. Selain itu Alauddin seorang yang menenangkan atau sebagai seorang penengah diantara Ahmed dan Mehmed II, bersikap khawatir terhadap sesuatu, memiliki prinsip yang kuat, anaknya periang, humoris dan bersikap cekatan.

5. Mehmed II bin Murad

Mehmed II adalah anak bungsu dari Sultan Murad II yang memiliki jiwa penyayang, peduli, agak bermalasan mengikuti nafsunya, pemalu dan berjiwa pemaaf dalam mengakui kesalahannya. Akan tetapi dia berusaha untuk memuhasabah diri, tingkat keinginan tahunya yang tinggi, dan bersikap amanah. Selain itu Mehmed II seorang yang periang, dan polos.

6. Halil Pasha

Karakter Halil Pasha disini sebagai figuran, mendampingi/ menemani Sultan Murad II, bisa dibilang sebagai orang kepercayaan Sultan Murad II. Halil Pasha terlibat dalam setiap informasi tentang kesultanan. Paduka selalu memerintahkan Halil Pasha atas unsur kesultanan baik itu tentang perang, dan hal yang menyangkut kesultanan orang kepercayaan Sultan Mahmud II. Sosok yang bisa berubah dalam situasi keadaan yang mencekam, memilih berdamai dengan jalan tengah. Begitu gugup jika sampai mengecewakan Sultan Murad II. Terkadang karakter Halil Pasha, suka memperkeruh keadaan, ambigu, dan memiliki karakter yang berpengaruh kuat kepada Paduka, sifat yang cemas, takut apabila Paduka marah atas kinerja Halil Pasha.

7. Ak Syamsuddin dan Syaikh Bayram

Ak Syamsuddin dan Syaikh Bayram adalah dua ulama atau guru yang mendampingi Sultan Murad II dalam memimpin kesultanan memiliki akhlak yang begitu teduh, dan menjadi panutan Sultan Murad II, dimana setiap perkataan ulama menjadi pertimbangan oleh Sultan Murad II,

kepribadian yang humble, dan merupakan ulama yang memberi peran penting dalam setiap keputusan yang diambil oleh Sultan Murad II. Kedekatan Paduka Sultan dengan kedua ulama yang juga merupakan guru ngaji beliau, setiap nasehat yang keluar dari ulama sangat diperhitungkan. Baginya doa-doa dari kedua ulama tersebut, memberi pengaruh besar bagi kekuasaan yang sedang ia emban. Kesantunan yang ulama ajarkan berimbas kepada keturunan-keturunan Sultan Murad II. Kepedulian kedua syaikh atau ulama kepada keluarga Paduka Sultan memberikan doa yang siapa sangka, doa ulama menjadi sebuah harapan besar untuk meraih konstantinopel.

8. Hasan ulubat

Hasan merupakan seorang prajurit yang berusia 9 tahun yang berasal dari Ulubat pasukan Sinan Pasha, memiliki ketangkasan yang kuat dan tangguh.

9. Syaikh Hizir

Syaikh Hizir merupakan guru pelajaran al-qur'an (mengaji) anak Paduka Sultan yaitu Ahmed, Alauddin, dan Mehmed II yang memiliki jiwa yang tegas. Selain itu Syaikh Hizir memiliki pengetahuan yang luas dan mengajarkan strategi-strategi perang serta memberikan motivasi kepada anak-anak Paduka Sultan untuk merebut kota Konstantinopel atau Kizil Elma.

10. Zaganos

Merupakan prajurit yang sangat tangkas yang berasal dari Albania. Selain itu Zaganos merupakan instruktur termuda yang tangguh dan memiliki cita-cita mati di jalan Allah, jika kalau Allah menghendakinya.

11. Tim Pemberontak

Tim pemberontak terdiri dari Constantine XI Palaiologos, Loukas Notaras, Andronikos Palaiologos, Demetrio Palaiologos, dan Orhan Celebi, mereka berasal dari Blachernae Palace. Dimana mereka sebagai pemberontak dan memiliki misi untuk meruntuhkan Sultan Murad II dengan cara meracuni keturunan paduka sultan.