

**ANALISIS VISUAL KARAKTER TOKOH UTAMA KOMIK “AL-FATIH 1453;
BATTLE OF VARNA” KARYA HANDRI SATRIA**

Elvana Oktavia

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
elvanacake@gmail.com

Martadi

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mrtadi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa visual serta karakter tokoh utama. Visual yang di analisis meliputi unsur dan prinsip rupa serta analisis karakter berdasarkan kesesuaian dengan visual tersebut. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, studi pustaka dan wawancara. Sumber data berasal dari data primer berupa visual tokoh utama dalam komik tersebut, serta data sekunder melalui referensi dan informan. Teknik validitas data berupa triangulasi sumber dan metode. Keseluruhan visual yang dianalisis diambil dari beberapa ilustrasi yang berdasarkan hal-hal baik dan aktivitas yang patut diteladani dari tokoh utama dalam komik tersebut, yaitu 7 visual tokoh Muhammad Al-Fatih, 4 visual tokoh Sultan Murad II dan 3 visual tokoh Aaq Syamsuddin.

Analisis visual meliputi unsur dan prinsip rupa. Berdasarkan analisis karakter, Muhammad Al-Fatih memiliki kesungguhan untuk mewujudkan cita-cita melalui usaha-usaha yang didasarkan kepada aktivitas fisik, akal serta agama yang sekaligus menjadi visi dan misi kehidupannya. Sultan Murad II, memiliki karakter yang taat pada agama, penyayang serta memiliki strategi yang bagus dalam berperang, menjadi contoh sebagai sosok figur ayah sekaligus pemimpin umat yang baik. Aaq Syamsuddin, memiliki karakter sebagai orang yang cerdas, menguasai ilmu pengetahuan dunia dan agama. Ketiga tokoh tersebut mengajarkan kepada kita bahwa orientasi kehidupan tidak hanya untuk dunia saja, tetapi karena dorongan atau tuntutan agama.

Diharapkan bagi ilustrator, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pembuatan komik berikutnya, yakni untuk perbaikan dalam pemilihan warna dan kekuatan karakter yang dimunculkan. Sementara itu, untuk para peneliti berikutnya diharapkan dapat menganalisis gaya visual baik dari segi tampilan hingga yang berhubungan dengan kebudayaan.

Kata Kunci: Analisis Visual, Karakter, Komik Al-Fatih 1453

Abstract

This research, was purposed to understand and analysed visual and character. Visual analysis include the visual elements, principles and character based on it. This researcher was using qualitative metode with data collection techniques of documentation, literature researches and interviews for researching. Source of data was derived from primary data form visual of the main characters in the comic, and from reference and informants. Mechanical validity of the data was using triangulation of sources and methods. Visual analyzed by reseacher are taken from some of the illustrations that reflects kindness and exemplary activity of the main character in the comic; there are 7 visual of Muhammad Al-Fatih, 4 visual of Sultan Murad II and 3 visual of Aaq Syamsuddin.

Visual analysis include visual elements and principles. Based on the analysis of character, Muhammad Al-Fatih has the sincerity to realize the ideals through the efforts which are based on physical activity, reason and religion as well as a vision and mission in his life. Sultan Murad II, had characters who were loyal to religious, caring and have a good strategy in war, he is a good example as a father figure and leader. Aaq Syamsuddin, has the character as an intelligent person, dominate in science and religion. They have taught us that the orientation of life is not only for the world, but an encouragement or religious demands. This research may be used as an evaluation for some illustrators to think more about how to choose the exact colors and strengthen the character that will be raised in the next comic making. Meanwhile, the next researchers are expected to analyze the visual style in that related into the culture.

Keyword: Visual Analysis, Character, Comic Al-Fatih 1453

PENDAHULUAN

Seni dan sastra merupakan dua hal yang saling berkaitan. Indonesia memiliki berbagai macam jenis seni dan sastra yang hingga kini terlihat kian pesat perkembangannya. Karya sastra terbagi menjadi dua bentuk, yaitu dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam karya seni sastra tulisan, bila dilihat dari periodisasinya termasuk di era sekarang yang saat ini menginjak kepada periode abad 20, telah menemui perubahan pada gaya bahasa serta variasi dalam menyampaikan sebuah alur cerita. Meningkatnya kreativitas bagi para seniman dalam rangka untuk mengembangkan kemampuannya dalam bidang tersebut, tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri dalam rangka mengembangkan potensinya, melainkan bertujuan untuk memberikan manfaat kepada orang banyak berkat karya-karya yang dihasilkan. Kecenderungan ini pun juga disebabkan oleh tuntutan kebutuhan bagi para penikmat seni seiring berjalannya waktu.

Dalam menyampaikan sebuah alur cerita, sebuah karya sastra seperti puisi, cerpen, novel, biografi dan sebagainya sebagian ada yang telah bertransformasi menjadi bentuk yang dikemas sesuai dengan permintaan pasar yakni di visualisasikan. Ini yang membuat sebuah seni dan sastra sangat erat kaitannya. Yaitu bagaimana seni dalam menyampaikan sebuah cerita.

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjuksaposisi* (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 2008:8). Kedudukan gambar ilustrasi penting dalam karya sastra ketika pengarang memberikan penjelasan mengenai isi dari sebuah cerita sekaligus memudahkan bagi para pembaca untuk memahaminya yang ada di setiap segmennya. Nenek moyang manusia pada zaman batu menggambarkan sesuatu pada dinding gua dengan tujuan upacara ritual, agar segala sesuatu yang digambarkan itu dapat terwujud. Pada umumnya gambar-gambar yang dibuat untuk menunjukkan cara mereka berburu, berperang atau bercerita tentang kehidupannya sehari-hari (Doerjanto 1992:2)

“Masing-masing punya kelebihan. Visual memang terbatas, tapi bisa menarik di awal,” ulas Emerald Noor Achni (Visualis Dakwah & Pemilik Al Fatih Studio) tentang kelebihan gambar dibandingkan tulisan. Menurutnya, tipikal anak muda yang banyak terpapar dengan televisi dan media sosial perlu sentuhan dakwah lebih kreatif. (*hidayatullah.com*. diakses pada 16 Juni 2015).

Di adaptasi dari buku “Muhammad Al-Fatih 1453” karya Felix Y. Siauw dan novel “Ghazi” karya Sayf Muhammad Isa, menjadikan latar belakang sejarah komik berjudul “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” karya komikus Handri Satria Handjaya ini terbit berikut menggunakan gambar ilustrasi dengan perpaduan antara manga dan realis di dalamnya, sebagai pelengkap maupun berkaitan erat dengan cerita. Terlihat bagaimana pengaruh gaya desain pada karakter tokoh terkait gambaran situasi dan kondisi alur cerita tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, Komik Al Fatih 1453; *Battle of Varna* merupakan wujud visual mengenai langkah kemenangan Islam dan peradabannya. Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana unsur visual dari karakter tokoh yang digunakan pada komik “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” dalam tujuan dakwah.

Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini membahas dua rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana wujud dan analisis visual tokoh utama komik “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” karya Handri Satria?
- 2) Bagaimana analisis karakter tokoh utama komik “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” karya Handri Satria bila ditinjau dari visualisasinya?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui dan menganalisa gambaran wujud visual tokoh utama komik “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” karya Handri Satria.
- 2) Untuk mengetahui analisis karakter tokoh utama komik “Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*” karya Handri Satria.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian ini tidak menggunakan model-model statistik, matematik atau komputer, tetapi bergantung kepada pengamatan manusia. Dalam penelitian kualitatif, informasi yang dikumpulkan dan diolah harus tetap objektif dan tidak dipengaruhi oleh pendapat peneliti sendiri. Penelitian kualitatif banyak diterapkan dalam penelitian historis atau deskriptif. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif (*descriptive analysis*). Peneliti menganalisis terlebih dahulu tentang karakter tokoh utama desain karakter yang digunakan dalam tokoh komik hingga menemukan makna informasi dari data yang ingin disampaikan. Serta alasan penyampaian informasi lalu mendeksripsikannya dalam bentuk tulisan dengan detail. Sedangkan deskriptif menurut Djajasudarma (2006:16) adalah gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri. Sehingga hasil yang didapat akan dijelaskan secara detail, dan tidak hanya sekedar memperlihatkan hasil akhirnya.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berupa prosedur penelitian dengan sajian data berupa data analisis tentang visual karakter tokoh utama pada komik “Muhammad Al-Fatih; *Battle of Varna* karya Handri Satria” yang meliputi hasil deskripsi dari analisis yang dilakukan.

Sumber Data

Berdasarkan uraian di atas, maka sumber data penelitian dapat dikategorikan menjadi dua macam, yaitu:

1. Data Primer, yaitu visual dari tokoh utama komik Al-Fatih 1453; *Battle of Varna* karya Handri Satria, cetakan ke-2 tahun 2015 dengan 311 halaman,
2. Data Sekunder, yang berupa referensi berasal dari artikel dan gambar yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan ini, serta buku-buku yang berkaitan tentang ilustrasi dan komik, serta informan dengan melakukan wawancara melalui media sosial kepada Handri Satria sebagai ilustrator.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan adalah dengan dengan pengumpulan gambar ilustrasi tokoh utama komik "Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*". Terdapat gambar 3 tokoh utama dengan berbagai ekspresi dan gaya yang menggambarkan masing-masing karakter yang ada dalam buku tersebut.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengumpulkan, membaca, mengamati, mempelajari, menganalisis dan mengkaji data dan sumber yang diperlukan melalui media cetak maupun media elektronik.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada ilustrator komik, yaitu Handri Satria. Adapun hasil wawancara yang diajukan, membahas tentang tokoh utama, karakter yang dimiliki, visualisasi komik secara umum serta kaitannya dengan harapan dan pengaruh adanya komik tersebut diterbitkan.

Validitas Data

Penulis menggunakan teknik validitas data dengan triangulasi sumber dan metode untuk keabsahan data.

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data tentang bentuk visual dan karakter yang dibangun dari tokoh utama komik "Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*" berdasarkan teori semiotika komunikasi visual. Selain berdasarkan sumber berupa buku yang dijadikan objek penelitian, penulis melakukan pengecekan data kepada ilustrator yang bersangkutan, yaitu Handri Satria. Triangulasi metode dilakukan untuk validasi hasil penelitian dengan cara menyesuaikan data yang sama dengan metode yang berbeda, yaitu dengan hasil dokumentasi, sumber buku yang lain serta wawancara dengan Handri Satria. Melalui metode ini penulis memperoleh informasi dengan detail mengenai bentuk visual dan karakter yang dibangun dari komik "Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*".

Analisis Data

Teknik analisis data untuk mengkaji unsur visual karakter tokoh utama komik Al-Fatih 1453; *Battle of Varna* berdasarkan unsur dan prinsip rupa. Dalam hal ini penulis melakukan tahapan membaca dan mengamati komik hingga menemukan 3 tokoh utama yang memiliki hal yang baik serta aktivitas yang patut diteladani

kemudian selanjutnya ditemukan deskripsi visual serta analisis karakternya, setelah itu dikaji analisis visual menurut unsur dan prinsip rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan salah satu analisis visual karakter tokoh utama komik Al-Fatih 1453; *Battle of Varna*" karya Handri Satria pada masing-masing tokoh:

1. Muhammad Al-Fatih



Gambar 1. Muhammad Al-Fatih Latihan Memanah

Deskripsi Visual:

Visual tokoh yang ditampilkan pada panel di atas, berada pada halaman 49, ialah Muhammad Al-Fatih atau Mehmed semasa kecil. Pembahasan mengenai struktur visual yang telah ditampilkan adalah pada posisi badan, arah pandangan kedepan, posisi tubuh berdiri tegap, dengan tangan kirinya membawa busur panah. Pada ekspresi wajah, ditampilkan dengan kesan tersenyum. Dengan demikian, pada gambar di atas yang ditampilkan adalah tokoh Muhammad Al-Fatih yang membawa busur panah serta sejumlah anak panah yang menancap disekelilingnya.

Analisis Karakter:

Bahasa tubuh tubuh pada objek utama, yaitu Muhammad Al-Fatih tampak sedang menggenggam busur panah dengan menggunakan tangan kirinya, kemudian pandangan mata menuju ke arah didepannya seolah ia melihat hasil anak panah yang dilepaskan maya, tetapi ada dua anak panah yang cukup mewakili bahwa ia telah bermain panah, namun itu bukanlah anak panah yang baru saja dilepaskannya.

Ilustrasi tersebut cukup menggambarkan bagaimana suasana hati tokoh dalam latihan memanah yang ditandai dengan senyuman dan arah pandangan matanya. Dengan demikian hal yang perlu diteladani dari gambar ilustrasi tersebut ialah, bahwa hendaknya dalam meraih sebuah mimpi apapun, lakukanlah dengan sungguh-sungguh, bukan karena paksaan. Ketika ingin menjadi lebih baik, pengorbanan terhadap harta dan raga perlu dicurahkan. Karena berlomba-lomba dalam kebaikan, merupakan sebuah kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang, terutama umat Muslim.

Tabel 1. Analisis Visual Unsur Rupa Muhammad Al-Fatih Latihan Memanah

No.	Analisis Unsur Rupa
1.	Garis
	Salah satu penggunaan garis, terdapat pada busur panah yang digunakan tersebut

	berkualitas serta ditandai dengan adanya garis lurus dan tipis dengan arah diagonal yang berperan sebagai senarnya. Ekspresi yang digunakan adalah tersenyum, dengan pemilihan garis yang melengkung ke atas dan posisi mata terbuka menandakan bahwa ia sedang melihat hasil dari anak panah yang telah dilepaskan.
2.	Bidang Penggunaan bidang geometris terdapat pada objek topi. Pemilihan jenis topi tersebut tersebut diharapkan mampu mempengaruhi pembaca untuk mengetahui bahwasanya tokoh tersebut masih berusia muda. Adapun penggunaan bidang nongeometris terdapat pada objek anak panah, busur panah dan tokoh. Tentunya dalam membentuk ketiga objek tersebut dibuat sesuai dengan objek aslinya.
3.	Tekstur Tekstur yang ditimbulkan bersifat halus, yaitu kesan pada bulu anak panah, pakaian tokoh, tekstur kulit tokoh dan batang busur panah. Pengaruh adanya kesan tekstur yang ditimbulkan merupakan salahsatu penunjang untuk memperkuat detail sebuah gambar dan mengetahui karakternya.
4.	Warna Pada ilustrasi ini, dominan berwarna netral, seperti coklat, putih dan hitam. Kesan warna yang lebih terang pada bagian tengah dalam bidang gambar dan kesan gelap pada warna pakaian tokoh tersebut menekankan bahwa tokoh tersebut menjadi objek utamanya.

Tabel 2. Analisis Visual Prinsip Rupa Muhammad Al-Fatih Latihan Memanah

No.	Aanalisis Prinsip Rupa
1.	Keseimbangan Keseimbangan yang dihasilkan cukup baik, karena susunannya bagian yang paling tinggi, yaitu objek tokoh berada di tengah, sedangkan objek yang lainnya seperti anak panah dan busur panah berada di sebelah kanan dan kirinya, dengan ukuran yang lebih rendah.
2.	Kesatuan Penggunaan pada warna <i>background</i> , yaitu menggunakan warna yang lebih cerah agar objek utama lebih terlihat. Kemudian, pada pemilihan objek, ukuran tingginya hampir mengisi tinggi panel. Hal ini dimaksudkan demikian untuk memudahkan para pembaca dengan menggunakan arah pandangan dari bawah terlihat objek utamanya, sehingga tokoh dan objek utamanya berukuran hampir mengikuti tinggi bidang gambar.
3.	Keselarasan Pencahayaannya dari arah kiri menimbulkan efek yang lebih dekat dengan cahaya. Kemudian,

	pada pemilihan objek, terdapat adanya ilustrasi tambahan sebagai pendukung objek utama (tokoh), yaitu adanya anak panah yang menancap disekeliling tokoh Al-Fatih. Hal ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, karena cahaya yang lebih terang tersebut berada di bagian atas dengan keadaan arah pandangan pembaca dari bawah yang masih menggunakan kaidah perspektif.
4.	Irama Irama tampak pada dua buah anak panah yang berdampingan, anak panah sebelah kiri lebih ditinggi daripada yang sebelah kanan. Hal ini dimaksudkan supaya tidak terlihat tumpang tindung Sehingga nampak keseluruhannya, seperti keharusan adanya pelaku (tokoh), busur panah dan anak panah. Hanya saja lebih baik disertai pula dengan objek memahannya.
5.	Penekanan Ukuran gambar anak panah digambarkan tidak sesuai dengan ukuran pada kenyataannya, yaitu ukurannya lebih besar daripada objek tokoh. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam ilustrasi tersebut, yang menjadi fokus utamanya adalah aktivitas seusai memanah.

2. Sultan Murad II



Gambar 2. Sultan Murad II Membaca Al-Qur'an

Deskripsi Visual:

Panel pada ilustrasi di atas, terdapat pada halaman 23. Posisi tubuh visual tokoh utama sedang memegang dan membaca Al-Qur'an dengan khusyu'. Terdapat pula balon kata yang bertuliskan terjemah Al-Quran Surat al-Fath : 1-3. Ia sangat *khusyu'* ketika membaca Al-Quran, karena hanyalah Al-Quran lah sebagai obat kegundahan hatinya saat sedang menantikan kelahiran anak ketiganya.

Latar tempat dan suasana di dalam ruangan dengan tembok yang banyak motif dan ukiran. Ekspresi wajah yang dilakukan tokoh tersebut ialah padangannya mengarah ke bawah, dengan posisi jari telunjuknya menuntun di setiap huruf yang terdapat dalam Al-Quran.

Analisis Karakter:

Sultan Murad sangat menyukai membaca Al-Qur'an, baginya hal tersebut dapat menenangkan hatinya. Hal ini ditunjukkan dengan visualnya saat ia membawa dan membaca Al-Qur'an. Jari tangan kanannya sedang membawa sebuah pena sebagai petunjuk membaca. Ekspresi wajahnya dengan posisi mata yang menghadap ke arah bawah atau Al-Qur'an serta mulutnya yang sedikit terbuka, yang berarti ia sedang menyuarakan apa yang dibacanya.

Dengan membaca Al-Qur'an membuat hati Sultan Murad teringankan bebannya terhadap kekhawatiran pada keselamatan istri dan anak yang dikandung. Semua keputusan telah diserahkan kepada Allah, dengan masih mengharapkan semoga kelak menjadi harapan besar pula bagi umat Muslim dengan kehadiran anak yang masih dalam kandungan istrinya tersebut.

Dengan demikian hal yang dapat diteladani dari visual tersebut ialah, dalam ajaran Islam, sebagai seorang Muslim hendaknya ketika menginginkan atau mengharapkan sesuatu segala keputusan hanya diserahkan kepada Allah swt. Namun semua itu tak lepas dari segala usaha dan upaya yang telah dilakukan.

Tabel 3. Analisis Visual Unsur Rupa Sultan Murad II Membaca Al-Qur'an

No.	Analisis Unsur Rupa
1.	Garis Objek tokoh menggunakan unsur garis yang lebih tebal dan gelap. Ketebalan pada garis tersebut hampir menyerupai siluet. Untuk mempermudah dari sisi keterbacaannya, maka hendaknya perlu ada ditambahkan kembali beberapa garis-garis tipis yang berfungsi sebagai <i>drapery</i> .
2.	Bidang Unsur bidang tampak bersifat nongeometris dan geometris. Pada bentuk nongeometris, terdapat beberapa benda di dalamnya seperti unsur pembentuk pakaian tokoh Sultan Murad, bagian wajah, tubuh dan kepala. Sedangkan bentuk geometris, terlihat jelas pada sisi kiri Al-Quran, dan motif pada tembok yang berada di samping objek tokoh. Pemilihan bidang yang tepat memunculkan keterbacaan yang jelas sehingga menuntun pembaca menafsirkan kegiatan tersebut apa, bagaimana dan dimana.
3.	Tekstur Kesan tekstur yang tampak ialah tekstur halus, kaku dan kasar. Tekstur halus terlihat pada kulit Sultan Murad sedangkan yang bersifat halus dan kesan kaku terdapat pada pakaian yang dikenakan. Adapun tekstur yang kasar, tampak pada tembok yang berada di belakang tokoh, karena kesan yang ditimbulkan terdapat motif ukir atau ornamen pada permukaannya. Efek ornamen yang ditimbulkan seolah menafsirkan bahwa bahan

	yang digunakan berasal dari kayu ukiran.
4.	Warna Pemilihan warna menggunakan warna jenis netral. Karena terdapat warna putih, coklat dan hitam dengan tingkat kecerahan yang berbeda-beda. Warna pakaian Sultan Murad cenderung berwarna gelap, daripada warna coklat yang ditampilkan pada <i>background</i> . Meskipun pada pakaian memiliki warna yang gelap secara keseluruhan, namun terdapat beberapa perbedaan warna sehingga masih terlihat jelas antara bagian kaki, tangan dan badan.

Tabel 4. Analisis Visual Prinsip Rupa Sultan Murad II Membaca Al-Qur'an

No.	Aanalisis Prinsip Rupa
1.	Keseimbangan Meskipun objek utama tersebut terkesan terpotong di bagian kiri (arah pembaca) bidang, kesan keseimbangan yang dihasilkan tidak terlihat ketimpangan, meskipun perbandingan antara objek utama dengan latarnya sekitar 2:3.
2.	Kesatuan Kesan unsur warna pada pakaian, kulit objek tokoh Sultan Murad pun sesuai dengan yang sebenarnya dan aktivitas membaca Al-Quran sesuai dengan pemilihan <i>background</i> yang ditampilkan dominan bermotif ukir pada dinding, yaitu menandakan membaca Al-Quran di dalam ruangan.
3.	Keselarasan Keselarasan yang tampak dalam ilustrasi ini yaitu antara satu dengan yang lainnya yaitu apabila dilihat dari segi pewarnaan, menggunakan warna netral.
4.	Irama Pergerakan objek pada bidang yang lebih kecil, yaitu Al-Quran yang berada tepat di sebelah kiri tokoh. Ilustrator seolah megajak para pembaca untuk bisa merasakan langsung membaca Al-Quran dengan melihat visual Sultan Murad II, yang sedang melakukan aktivitasnya dalam panel tersebut.
5.	Penekanan Ilustrasi tokoh Sultan Murad II yang sedang membaca Al-Quran, digambarkan berukuran besar, dan warna tokoh serta Al-Quran yang tebal dan menonjol di bandingkan ilustrasi lainnya yang ada di dalam panel tersebut.

3. Aaq Syamsuddin



Gambar 3. Aaq Syamsuddin Mengajari Mehmed

Deskripsi Visual:

Panel pada ilustrasi di atas, terdapat pada halaman 73. Ekspresi yang ditampilkan oleh visual tokoh Aaq Syamsuddin ialah, ia sedang mengajari Muhammad Al-Fatih atau Mehmed mengenai ilmu pengetahuan, hal tersebut juga dapat diketahui dengan adanya ilustrasi pendukung yang terdapat pada *background*.

Dalam ilustrasi tersebut, Aaq Syamsuddin sedang mengajari Muhammad Al-Fatih tentang ilmu pengetahuan dan ilmu agama. Dalam panel sesudahnya terdapat teks yang mendukung adanya ilustrasi tersebut, yaitu “*Beliau adalah seorang Polymath (menguasai banyak bidang ilmu). Beliau menguasai ilmu biologi, kedokteran dan mashyur dalam astronomi serta pengobatan herbal. Bahkan nasab beliau bersambung hingga Abu Bakar Shiddiq.*

Analisis Karakter:

Berdasarkan visualisasi yang menggambarkan karakter tokoh tersebut tampak pada sejumlah gambar mengenai ilmu pengetahuan tentang terjadinya gerhana dalam tulisan bahasa arab. Serta beberapa tulisan lainnya yang berfungsi sebagai *background*.

Karakter yang dimiliki Aaq Syamsuddin tersebut adalah sebuah karakter seseorang yang mulia. Baik dalam agamanya, maupun ilmu dunianya. Sehingga ia layak dihormati dan memiliki harga diri yang tinggi. Siapapun pasti ingin kedudukan yang baik dihadapan manusia terutama kehidupan dan kedudukan yang baik disisi Allah swt. Agar memiliki sifat seperti beliau, hendaknya sebagai manusia yang hidup di zaman yang penuh tantangan pemikiran di era seperti ini, memanfaatkan segala potensi dan fasilitas yang ada untuk kebaikan sebuah peradaban dalam masyarakat.

Tabel 5. Analisis Visual Unsur Rupa Aaq Syamsuddin Mengajar Mehmed

No.	Analisis Unsur Rupa
1.	Garis Penerapan garis yang bersifat tebal terdapat pada garis pembentuk objek tokoh, sedangkan yang bersifat tipis terdapat pada surban, garis pada ilustrasi pengetahuan dan beberapa

	atribut lainnya yang berfungsi sebagai <i>background</i> . Adanya garis-garis yang beraturan pada gambar ilustrasi ini mengindikasikan bahwasanya yang dibahas adalah tentang ilmu pengetahuan atau ilmu pasti.
2.	Bidang Unsur bidang yang terdapat dalam ilustrasi tersebut bersifat geometris dan nongeometris. Unsur bidang merupakan hasil keutuhan atau kelanjutan dari garis. Sehingga seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada pembahasan unsur garis mengenai pesan, maka ilustrasi pendukung menjadi penting ditampilkan untuk memperkuat pesan yang disampaikan.
3.	Tekstur Kesan tekstur dalam ilustrasi ini tampak bersifat halus. Tekstur halus tersebut terdapat pada <i>background</i> , wajah, dan pakaian yang dikenakan oleh kedua tokoh tersebut. Maksud dari kesan yang ditampilkan adalah kewibawaan tokoh dalam mengajarkan suatu ilmu.
4.	Warna Pemilihan warna pada objek tokoh cenderung gelap, karena tujuannya adalah menjadi fokus utama. Sedangkan pada <i>background</i> merupakan objek pendukung, sehingga warna yang ditampilkan lebih muda atau samar.

Tabel 6. Analisis Visual Prinsip Rupa Aaq Syamsuddin Mengajar Mehmed

No.	Aanalisis Prinsip Rupa
1.	Keseimbangan Prinsip unsur keseimbangan bersifat asimetris. Karena apabila dilihat dari peletakkan objek, lebih mengarah kepada sebelah kanan bidang gambar. Namun masih tetap terlihat seimbang dengan adanya papan bertulis yang berfungsi sebagai <i>background</i> , di sebelah kiri bidang gambar.
2.	Kesatuan Dalam ilustrasi ini, kesatuan dalam pemilihan objek dengan yang diilustrasikan ialah mengenai penggambaran tokoh Aaq Syamsuddin yang ahli dalam ilmu pengetahuan, sehingga pada <i>background</i> ditampilkan sejumlah tulisan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Kemudian diperkuat dengan warna. Yaitu penggunaan warna yang sama pada objek tokoh beserta tokoh pendukung, yaitu Muhammad Al-Fatih.
3.	Keselajaran Dalam ilustrasi ini, tampak keselajaran antara objek satu dengan yang lainnya, yang dalam hal tersebut berkaitan dengan pemilihan warna, penempatan objek dan sebagainya. Adapun dari sisi pemilihan warna

	digambarkan tokoh tersebut menggunakan warna yang gelap di tengah <i>background</i> yang berwarna cerah. Lalu dari sisi penempatan objek, tokoh yang dituju menghadap ke arah pembaca agar mudah tersampaikan, karena hal ini berkaitan dengan penekanan.
4.	<p>Irama</p> <p>Unsur irama tampak pada objek gambar apabila ditinjau dari sisi kanan bidang gambar, terdapat objek tokoh yang berukuran yang tingginya hampir memenuhi bidang gambar sebelah kanan, kemudian di sebelahnya terdapat tokoh Muhammad Al-Fatih, objeknya berukuran lebih kecil ketinggiannya.</p>
5.	<p>Penekanan</p> <p>Dalam ilustrasi ini, yang menjadi fokus utama adalah tokoh Aaq Syamsuddin, berikut keahliannya yang telah diilustrasikan ke dalam sebuah bentuk tulisan-tulisan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang terdapat pada <i>background</i>.</p>

PENUTUP

Kesimpulan

Analisis visual dan karakter pada komik ini dipilih berdasarkan hal-hal baik atau aktivitas yang patut diteladani dari tiga tokoh utama yaitu Muhammad Al-Fatih, Sultan Murad II dan Aaq Syamsuddin.

Berdasarkan visualnya, dalam hal ini menerapkan unsur dan prinsip rupa. Adapun unsur-unsur tersebut diantaranya terdapat garis, bidang, tekstur dan warna diterapkan sebagai unsur yang dapat membuat gambar tersebut memiliki konsep pemilihan sifat objek, ekspresi dan gestur tokoh. Serta pada prinsip-prinsip rupa seperti keseimbangan, kesatuan, keselarasan, irama dan penekanan diterapkan sebagai sebuah satu kesatuan yang dapat mengantarkan maksud serta konsep tampilan secara keseluruhan. Hal tersebut terletak pada tata letak dan atribut pada masing-masing ilustrasi gambar.

Sedangkan berdasarkan analisis karakter, Muhammad Al-Fatih memiliki karakter tentang kesungguhannya untuk mewujudkan cita-cita melalui usaha-usaha yang tidak didasarkan kepada aktivitas fisik dan akal semata, namun disandarkan segala keputusan kepada Sang Pencipta serta berpegang teguh pada visi dan misi yang diembannya. Sultan Murad II, memiliki karakter yang taat pada agama, penyayang serta memiliki strategi yang bagus dalam berperang, merupakan sebuah cerminan bagi kita, yaitu sosok figur ayah yang baik sekaligus pemimpin umat yang sangat diharapkan bagi kebaikan rakyatnya. Aaq Syamsuddin, seorang tokoh ulama pilihan, yang disegani, mengajarkan segala hal tentang kehidupan dunia dan agama, tentunya sifat tersebut menjadi contoh bahwasanya orang yang kaya akan ilmu pengetahuan

dan pandai dalam agama memiliki kedudukan yang baik di mata manusia dan Tuhannya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut yang dapat berfungsi untuk penelitian yang akan datang:

1. Bagi Ilustrator, tampilan fisik komik secara keseluruhan telah baik dan hampir sesuai dengan visualisasinya, serta mudah diterima dari sisi pembawaan dan keterbacaan yang sesuai bagi semua kalangan, terutama untuk anak-anak, serta siapa saja yang merasa mudah membaca dengan menggunakan metode visual mengenai sejarah Islam yang berkaitan dengan penaklukan Konstantinopel. Akan tetapi, ada beberapa poin yang dapat dijadikan pertimbangan pada pembuatan komik berikutnya mengenai:
 - a) Sebaiknya komik tersebut tampil dengan pilihan warna yang lebih beragam. Meski komik tersebut ditujukan pada semua kalangan usia, namun perlu diperhatikan bahwa terutama usia anak-anak sangat membutuhkan variasi warna dalam tampilan gambar agar lebih menarik dan tidak membosankan bagi mereka.
 - b) Pada pemilihan visualisasi tokoh baik tampilan pada wajah, pakaian dan tampilan fisik lainnya, hendaknya perlu penekanan ciri khas pada masing-masing tokoh sehingga tidak menimbulkan kesalahan persepsi dan kesalahan dalam menafsirkan tokoh yang dimaksud. Karena pada komik tersebut antara tokoh utama dengan tokoh yang lainnya tampilan yang diwujudkan hampir serupa.
 - c) Komik tersebut berlatar belakang kehidupan di negeri Turki dan Romawi. Terutama kesan Timur Tengah, lebih ditingkatkan dan diperbaiki dari sisi pemilihan ciri khas tampilan fisiknya, seperti tampilan wajah dan postur tubuh.
2. Bagi peneliti berikutnya, analisis mengenai gaya visual pada komik tersebut, seperti pengaruh tampilan atau visualisasi serta kebudayaan, dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ash-Shalabi, Ali Muhammad. 2015. *Muhammad Al-Fatih Sang Penakluk*. Diterjemahkan oleh: Muhammad Isa Anshory. Solo: Al-Wafi
- Bungin, M. Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu*

Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Isa, Sayf Muhammad. 2014. *The Chronicles of Ghazi; Perseteruan Hidup-Mati Dracula & Muhammad Al-Fatih*. Bandung: Mizania

_____. 2014. *The Chronicles of Ghazi; The Clash of Cross and Crescent*. Jakarta: Alfatih Press

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Putra, Nusa. 2011. *Penelitian Kualitatif; Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks

Santo, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Metagraf

Satria, Handri. 2015. *Al Fatih 1453; Battle of Varna*. Jakarta: Alfatih Press

Siauw, Felix Y. 2013. *Muhammad Al Fatih 1453*. Jakarta: Alfatih Press

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

