

**KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH:
ANALISIS TEKSTUAL BUKU KOMIK “SHALAHUDDIN AL-AYYUBI”**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Disusun oleh

ZAIDAN NAZHIIF ABIYYA

21321058

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH:
ANALISIS TEKSTUAL BUKU KOMIK "SHALAHUDDIN AL-AYYUBY"

Oleh:

ZAIDAN NAZHIF ABIYYA
21321058

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal: 22 September 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Zaki Habibi, M.Comms.

NIDN. 0517078101

الجامعة الإسلامية
الاستاذ المساعد الدكتور

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH:

ANALISIS TEKSTUAL BUKU KOMIK “SHALAHUDDIN AL-AYYUBY”

Disusun oleh:
ZAIDAN NAZHIF ABIYYA
21321058

Telah Diuji dan disahkan oleh Dosen Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 23 September 2025

Dosen Penguji :

Ketua : Dr. Zaki Habibi, M.Comms.
NIDN. 0517078101

Anggota : Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.
NIDN. 0523098701

البعثة الإسلامية
Mengetahui,
الجنة الإسلامية
الاندونيزية

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Dr. Zaki Habibi, M.Comms.
NIDN. 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zaidan Nazhiif Abiyya

Nomor Mahasiswa : 21321058

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini, saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 26 Februari 2025

Yang menyatakan,



Zaidan Nazhiif Abiyya
NIM: 21321058



MOTTO

"Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan hebat
adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan."

-Steve Jobs -

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

Diri saya sendiri yang berjuang dan bertahan hingga saat ini

Ayah dan Ibu yang telah mengorbankan banyak hal untuk

Untuk memfasilitasi pendidikan anaknya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahrabbi'lalamin, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul "Komik Sebagai Media Dakwah: Analisis Tekstual Buku Komik Shalahuddin Al-Ayyubi" ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan buah dari perjuangan, doa, dan dukungan dari banyak terutama bagi orang tua penulis dan pihak yang tak mungkin penulis sebutkan satu per satu. Shalawat serta salam turut dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah untuk memberikan Rahmat kepada seluruh alam semesta, penerang dakwah dan ilmuilmu yang bisa dirasakan umat manusia hingga saat ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zaki Habibi, S.IP., M.Comms, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mendampingi dan membimbing selama proses pengerjaan skripsi. Doa terbaik untuk Bapak dan keluarga agar selalu diberkahi dunia akhirat.
2. Segenap teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
MOTTO	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
BAB 1:	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
E. Tinjauan Pustaka	4
1. Penelitian Terdahulu	4
2. Kerangka Teoritis	11
F. Metode Penelitian	14
1. Teknik Pengumpulan Data	15
2. Teknik Analisis Data: Tiga Pisau Analisis Kress dan Van Leeweun	15
BAB II	18
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	18
A. Komik Shalahuddin Al-Ayyubi	18
B. Unit Analisis	19
BAB III	23
TEMUAN PENELITIAN	23
A. Volume 1: Rahim Sang Pembebas	24
1. Sampul	24
2. Sosok di Balik Cerita	25
3. Simbol-Simbol	26
4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Konsili Clermont	27
5. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Visi Pembebasan	29
6. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Perebutan Yerusalem oleh Salibis	32
B. Volume 2: Sebuah Langkah	38
1. Sampul	38
2. Sosok di Balik Cerita	39

3. Simbol-Simbol	42
4. Rangkain Cerita dalam Bingkai: Ketegangan Politik	45
5. Rangkain Cerita dalam Bingkai: Kekuatan Fisik dan Moral	48
C. Volume 3: Awal Perjuangan	50
1. Sampul	50
2. Sosok di Balik Cerita	51
3. Simbol – simbol	56
4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Warisan Perjuangan	57
D. Volume 4: Melawan Bayangan	63
1. Sampul	63
2. Sosok di Balik Cerita	64
3. Simbol - Simbol	67
4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Wasiat Kepemimpinan	69
5. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Pertikaian Internal	70
E. Volume 5: Pertempuran	73
1. Sampul	73
2. Sosok di Balik Cerita	74
3. Simbol-Simbol	77
4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Pembebasan Mesir	78
BAB IV	82
PEMBAHASAN	83
A. Wajah Keadilan dan Kebijakanaksanaan Islam	84
B. Kompleksitas di Balik Perang Salib	85
C. Simbol dan Atribut sebagai Jendela Masa Lalu	87
D. Narasi Heroik Perjuangan Umat Islam dalam Bingkai Visual	88
BAB V	91
PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Keterbatasan Penelitian	91
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93

ABSTRAK

Abiyya, Zaidan Nazhiif. 21321058. Komik Sebagai Media Dakwah: Analisis Tekstual Buku Komik “Shalahuddin Al-Ayyuby”. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komik "Shalahuddin Al-Ayyubi" merepresentasikan jejak peradaban Islam dan tokoh-tokoh di dalamnya. Mengingat komik sebagai media populer yang sempat dianggap mengandung konten negatif, penelitian ini mengkaji potensinya sebagai media dakwah strategis yang mampu menciptakan teladan bagi generasi Muslim. Penelitian ini menggunakan metode analisis multimodal dari Kress dan Van Leeuwen untuk mengupas representasi visual dan naratif dalam kelima seri komik. Analisis menunjukkan bahwa komik ini merepresentasikan jejak peradaban Islam melalui penggambaran tokoh-tokoh heroik, simbol-simbol keagamaan, dan adegan-adegan penting dalam sejarah Islam, khususnya Perang Salib. Representasi ini tidak hanya bergantung pada teks, tetapi juga pada elemen visual seperti gambar, warna, komposisi, dan tata letak. Komik ini membangun wacana tentang kekuatan, keberanian, identitas Islam, serta konflik dan nilai-nilai yang melekat dalam sejarah Islam. Komik “Shalahuddin Al-Ayyubi” berhasil menyampaikan dakwah dengan menggambarkan wajah keadilan dan kebijaksanaan Islam melalui tokoh Shalahuddin dan pemimpin Muslim lainnya. Mengenalkan peradaban Islam dengan menggambarkan kompleksitas di balik Perang Salib, Penggunaan simbol dan atribut visual yang berfungsi sebagai jendela ke masa lalu. komik ini juga berhasil membangun narasi heroik tentang perjuangan umat Islam sebagai ikon kebanggaan bagi generasi muslim.

Kata Kunci: komik, Shalahuddin Al-Ayyubi, representasi, peradaban Islam, multimodal, media dakwah,

ABSTRACT

Abiyya, Zaidan Nazhiif. 21321058. Comic as a Medium for Islamic Da'wah : A Textual Analysis of the Comic Book "Shalahuddin Al-Ayyubi." Communication Studies Program, Faculty of Social and Cultural Sciences. Islamic University of Indonesia. 2025

This study aims to analyze how the comic "Shalahuddin Al-Ayyubi" represents the legacy of Islamic civilization and its figures. Considering comics as a popular medium that was once thought to contain negative content, this research examines its potential as a strategic dakwah (Islamic outreach) medium capable of creating role models for the Muslim generation. The study employs a qualitative approach using Kress and Van Leeuwen's multimodal analysis method to explore the visual and narrative representation in the five comic series. The analysis shows that the comic represents the legacy of Islamic civilization through the depiction of heroic figures, religious symbols, and significant scenes in Islamic history, especially the Crusades. This representation relies not only on text but also on visual elements such as images, colors, composition, and layout. The comic constructs discourse about power, courage, Islamic identity, as well as conflicts and values inherent in Islamic history. The comic "Shalahuddin Al-Ayyubi" successfully conveys dakwah by portraying the face of justice and wisdom in Islam through the figure of Shalahuddin and other Muslim leaders. It introduces Islamic civilization by illustrating the complexities behind the Crusades, using symbols and visual attributes that function as a window into the past. The comic also successfully builds a heroic narrative about the struggle of the Muslim community as an icon of pride for the Muslim generation.

Keywords: comics, Shalahuddin Al-Ayyubi, representation, Islamic civilization, multimodal, da'wah media

BAB 1:

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media kini membuat penyebaran informasi menjadi sangat beragam dan berkembang secara masif. Media massa saat ini pun memiliki begitu banyak peran baik sebagai sekedar hiburan, penyebaran informasi maupun pendidikan yang memiliki pengaruh bagi khalayak. Termasuk juga penyebaran-penyebaran nilai-nilai keislaman yang sangat didukung oleh teknologi penyebaran informasi masa kini, gaya penyampaian dakwah yang semula hanya dapat menjangkau segelintir orang saja, kini mampu menyebar dengan adanya digitalisasi melalui rekaman audio visual, bahkan dakwah bisa saja dalam bentuk penyampaian yang tersirat maupun tersurat melalui media populer seperti film, animasi dan berbagai media populer yang mudah dicerna dan kadang menggunakan pendekatan yang lebih intim dengan menawarkan isu sosial yang relevan dengan masyarakat.

Salah satu media hiburan yang dapat dikonsumsi berbagai kalangan yaitu komik, Komik pada umumnya dipahami sebagai cerita yang disajikan dalam bentuk gambar tidak bergerak yang disusun membentuk sebuah alur cerita (Al-Maqassary, 2017). Tidak heran jika komik menjadi sebuah budaya populer yang cukup diminati karena penyajian visual mudah diterima dan terkesan tidak membosankan. Tahun 1965 komik di Indonesia banyak bermunculan komik-komik yang mengandung unsur pornografi hingga pada tahun 1967 ditetapkan regulasi tentang penerbitan komik yang telah lulus sensor. (Nasrullah & Sari, 2012). Pada masa kini industri komik di Indonesia banyak datang dari Jepang dengan kualitas visual dan plot yang bisa menguasai pasar komik internasional. Tidak heran jika komik di Indonesia juga pernah ada di posisi yang dimana dianggap sebagai ancaman moral pada saat itu. Namun kini banyak pihak yang memanfaatkan komik yang merupakan salah satu budaya populer sebagai media untuk mengangkat berbagai isu sosial ataupun sebagai media edukasi. Diantara komik yang cukup mendapatkan begitu banyak antusias penggemar komik terutama pada kalangan anak-anak biasanya mengangkat cerita fantasi berupa tokoh

superhero. Bahkan tidak jarang penikmat komik tersebut terpengaruh perilaku kesehariannya dan ini juga bisa menjadi ruang dakwah dengan mengangkat kisah-kisah heroik dari tokoh-tokoh muslim terkemuka. Terlebih lagi menurut Resha (2020) dalam *The Blue Age of Comic di The Journal of Comic Study Societies*. Pada era 2010-an banyak komik yang banyak mengangkat konten isu keagamaan, gender dan juga ras yang membludak pada era itu (Bhaskara, 2024). Komik dengan konten religius khususnya pada komunitas Islam juga mulai banyak ditemukan dan dipasarkan dalam agenda-agenda dakwah atau kajian anak muda. Hadirnya komunitas komik-komik Islam yang menjadi wadah bagi komikus-komikus muslim semakin mendorong perkembangan dakwah melalui komik, adapun komunitas-komunitas tersebut seperti *Lingkar Komik*, *Liqomik*, dan *Iqomik*. (Bhaskara, 2024). Dari situ juga muncul komik dengan membawa konten cerita yang bertemakan kepahlawanan dalam sejarah peradaban Islam.

Sejarah Peradaban Islam dan berbagai catatan-catatan tentang keemasannya tentu tidak lepas dari tokoh yang andil di dalamnya. Kejayaan Islam yang mampu menguasai hampir sepertiga dunia juga merupakan usaha keras pemimpin dan tokoh besar pada masanya. Untuk menciptakan sebuah generasi emas, perlu diperkenalkan dengan sejarah dan tokoh-tokoh patriotik pada Islam agar menjadi teladan dan memotivasi generasi muda Islam. Seperti halnya Sultan Muhammad Al-Fatih Dinasti Utsmaniyah yang mampu menaklukkan Konstantinopel di usianya yang masih sangat muda, Sultan Shalahuddin Al-Ayyubi yang mampu membebaskan Yerusalem dari genggaman bangsa Romawi. Dan banyak lagi tokoh-tokoh patriotik yang dapat dijadikan teladan sepanjang perjalanan peradaban Islam. Buku-buku terkait sejarah peradaban Islam saat ini mudah saja ditemui, namun tidak semua orang memiliki minat dalam membaca buku tebal dan ilmiah. Mengemas konten edukasi terkait sejarah peradaban Islam bisa dalam bentuk apa saja, contohnya seperti komik, animasi, novel grafik dan sebagainya.

Sekelompok ilustrator Indonesia menciptakan sebuah komik yang mengangkat kisah tokoh atau pahlawan Islam yaitu Shalahuddin Al-Ayyubi. Shalahuddin al-Ayyubi merupakan pahlawan besar dalam Islam yang mampu membebaskan Yerusalem dalam perang salib dan mendirikan Dinasti Ayyubiyah (Shofi, 2009). Komik dengan memuat pengenalan nilai Islam melalui sejarah kepahlawanan Islam mampu memantik ketertarikan

masyarakat terhadap sejarah peradaban islam dan menyerap keteladanan yang ada didalamnya. Komik yang dirancang oleh Handri Satria dan Sayf Muhammad Isa dan diterbitkan oleh Salsabila (2018) ini merangkum kisah perjalanan Shalahuddin Al-Ayyubi selama tumbuh dan dididik oleh ayahnya dan guru spiritualnya hingga masa dimana ia menjadi seorang tokoh besar yang mampu membebaskan Yerusalem pada perang salib. Peneliti memilih komik ini sebagai objek penelitian karena di dalam ceritanya terkandung berbagai aspek sosial yang kaya dan kompleks sehingga menarik untuk dibedah dan di analisa secara mendalam. Hal tersebut juga menarik hati untuk mengupas aspek-aspek yang yang tak tertulis secara lebih mendalam, tidak hanya membahas hal-hal dasar dalam proses penyampaian nilai keislaman yang bisa saja kita temukan setiap hari dalam mimbar-mimbar dakwah, tapi juga menyajikan sudut pandang kritis yang mampu membuka ruang refleksi. Hal-hal tersebut menjadi pembeda antara penelitian ini dengan lainnya.

B. Rumusan Masalah

Kenyataan bahwa komik sempat menjadi budaya populer yang dianggap membahayakan moral terkait dengan konten-konten negatif di dalamnya. Tidak sedikit dari anak-anak hingga remaja yang begitu terpengaruh terhadap sosok karakter fiktif yang terkadang disusupi doktrin menyimpang terkait aspek sosial, politik maupun budaya. Sehingga berdampak terhadap perilaku dan cara berpikir. Dari komik Shalahuddin Al-Ayyubi ini kita akan melihat bagaimana sebuah komik menjadi media dakwah yang strategis dan mampu menciptakan teladan bagi generasi muslim. Dari uraian di atas dapat memunculkan sebuah rumusan masalah sebagai acuan bagi penelitian ini, yakni: Bagaimana komik Shalahuddin Al-Ayyubi merepresentasikan jejak peradaban islam dan tokoh-tokoh di dalamnya dalam bentuk komik ?

C. Tujuan Penelitian

Mengupas bagaimana sebuah komik mampu menyajikan nilai-nilai islam dan menjadi sebuah budaya populer yang memiliki andil dalam proses dakwah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi inspirasi untuk melakukan penelitian maupun kajian ilmiah tentang komik di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan penelitian ini mampu menjadi motivasi pelaku media kreatif untuk berdakwah melalui media-media populer seperti komik.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menyadarkan generasi islam agar mengenal lebih jauh tentang peradaban islam dan tokoh pejuang islam sebagai teladan.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Pada tinjauan pustaka ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian-penelitian lain terkait dengan analisis komik sebagai budaya populer di Indonesia, penelitian berkenaan dengan media-media dakwah islam dan berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

- a. Penelitian pertama yaitu Komik sebagai Media Dakwah: Analisis semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “ Si Bujang” oleh Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2012. Penelitian ini melakukan analisis pesan dakwah yang terkandung dalam komik melalui pendekatan semiotika pada karakter-karakter dalam komik yang diteliti dengan menganalisis tipe tanda seperti ikon, simbol, objek dan interpretan. Dan juga melakukan pemaparan secara tekstual terhadap pesan dakwah yang ada dalam komik yang direpresentasikan oleh dua karakter dalam komik tersebut yakni Tokoh Mandor sebagai pemimpin yang kasar dan Si Bujang yang memiliki sikap yang baik. Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan mencoba mengupas komik Shalahuddin Al-Ayyubi dalam topik pembahasan seputar jejak peradaban islam dan tokoh-tokohnya yang diharapkan dapat merasuk pada benak pembaca sehingga mampu memotivasi dan membuka wawasan pembaca.

- b. Penelitian kedua yaitu sebuah skripsi Analisis Semiotika: Representasi Industri Rokok dalam Komik “Perusahaan Rokok Untung Besar!!”. Oleh Agung Sadewo, . Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2017. Penelitian ini membahas tentang representasi industri rokok dalam buku komik “Perusahaan Rokok Untung Besar!!”. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis wacana semiotik Roland Barthes. Aspek sosial, ekonomi dan politik menjadi perhatian khusus dalam penelitian ini, seperti perilaku merokok masyarakat Indonesia, hingga strategi perusahaan rokok dalam memasarkan produk. Pembahasan tentang bagaimana rokok dikritik dalam bentuk komik sebagai suatu upaya menyadarkan bahaya merokok sehingga mampu menghadirkan manfaat bagi pembaca, Penelitian yang akan dilakukan penulis juga bermaksud sama yaitu bermaksud mengenalkan bahwasannya komik mampu mengemas sebuah perbincangan yang terkesan berat seperti peradaban islam dan berbagai tokoh-tokohnya menjadi bacaan yang asik dan menyenangkan namun tetap syarat makna.
- c. Penelitian Ketiga berupa artikel jurnal berjudul “E-Komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan (Satu Analisis Tekstual, Kepentingan dan Cabaran)” Oleh Mohammed nazreen Shahul Hamid dan Muhammad Nur Saiful Ghazali, Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal Of Communication, Jilid 37, 2021. Jurnal ini menaruh perhatian terhadap minimnya kajian tentang e-komik sebagai media bagi khalayak modern untuk mempelajari teks tradisional Hikayat Patani dan Sejarah Negeri Patani. Metode yang digunakan adalah analisis tekstual dengan menggunakan prinsip-prinsip komik Oleh C.Michael Hall (2014) sebagai dasar dan analisis Kepentingan dan cabaran melalui studi kepustakaan. Adapun kesimpulan yang bisa didapat pada penelitian ini yakni komik mampu menjadi media yang efektif dan menyenangkan sebagai media untuk mempelajari dan memperkenalkan hikayat-hikayat lama pada generasi muda yang sudah larut dengan budaya-

budaya populer. Dari hasil analisis Komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan telah memenuhi kelima prinsip komik sesuai C. Michael Hall (2014).

- d. Penelitian keempat berjudul *Kebudayaan Lokal Dalam Komik Superhero Indonesia, 2017* -oleh Rendya Adi Kurniawan dalam jurnal *Invensi Vol.2*. penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana proses lokalisasi superhero dan mengulik suatu yang mendasari komikus menyuntikan unsur kebudayaan lokal dalam komik superhero di Indonesia. Data primer yang digunakan sebagai objek penelitian ini yaitu komik *Nusantaranger* dan komik *Titisan Gatotkaca* yang sangat pekat unsur kebudayaan lokal yang diangkat dalam mengusung genre superhero. Penelitian menggunakan pendekatan *Visual Methodologies* dari Gillian Rose (2001) yang mencakup tiga sudut pandang area. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan teknik kajian pustaka melalui website komik *Nusantaranger* dan wawancara dengan penulis naskah dari komik *Titisan Gatotkaca*.
- e. Penelitian kelima merupakan sebuah disertasi berjudul *Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam perbincangan* -oleh Seno Gumira Ajidarma- Universitas Indonesia – 2005. Penelitian ini mengkaji serta membandingkan komik *Panji Tengkorak* ciptaan Hans Jaladara pada tahun 1968,1985 dan 1996. Sehingga disebut sebagai *Tiga Panji Tengkorak*. Tujuan dilakukannya kajian terhadap *Tiga Panji Tengkorak* ini yaitu menunjukkan gagasan yang terkandung dalam komik seperti halnya gagasan dalam wacana lainnya. Dengan meninjau dua hal yaitu komik sebagai media dalam tinjauan teoritis dan komik sebagai komoditas dalam posisinya sebagai anak budaya. Penelitian ini menjadi rujukan banyak penelitian yang menyentuh ranah Industri komik di Indonesia dengan berbagai fokus pembahasan yang beragam.
- f. Penelitian Keenam merupakan sebuah skripsi berjudul *Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Komik Shalahuddin Al-Ayyubi Karya Handri*

Satria & Sayf Muhammad Isa dan Relevansinya terhadap Materi Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar -oleh Mukhammad Imron Mustofa- UIN Sunan Kalijaga- 2023. Penelitian ini berupaya mengupas nilai akhlak yang terkandung pada komik Shalahuddin Al-Ayyubi dan mengetahui relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam menggunakan metode analisis data semiotik struktural oleh Charles Sanders Peirce. Relevansi komik dengan Pendidikan Agama Islam yang dibahas dalam penelitian ini lebih tertuju pada komik jilid 1-3 yang mengandung contoh akhlak yang baik dan buruk seperti dalam materi Pendidikan Agama Islam untuk Sekolah Dasar. Penelitian Terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan mempunyai kesamaan pada data primer yaitu Komik Shalahuddin Al-Ayyubi karya Handri Satria dan Saif Muhammad Isa. Jika penelitian terdahulu tersebut berfokus terhadap kandungan nilai-nilai akhlak dalam komik dan relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Dasar, Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian yg akan dilakukan mengambil ranah peran komik populer sebagai media untuk memperluas wawasan seputar peradaban islam dan memberikan keteladan yang dapat di contoh dari pelaku - pelaku sejarah di dalamnya. Kajian sejarah yang mayoritas dikemas dalam bentuk buku tebal yang perlu adanya kebiasaan baca yang tinggi untuk melirik buku setebal itu kini banyak dialihkan menjadi sebuah media yang sangat menarik dan ramah bagi banyak kalangan, sehingga mampu menjadi batu loncatan bagi pembaca yang sebelumnya tidak begitu tertarik dengan sejarah menjadi enjoy dan menikmati, atau jika dilihat dari sudut pandang lain, bagi pembaca yang tadinya begitu mengidolakan tokoh fiksi dapat menemukan sosok teladan baru yang nyata dan menjadi motivasi.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul	Peneliti	Metode	Hasil penelitian	Perbedaan
Komik sebagai Media Dakwah: Analisis semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “Si Bujang”	Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2012	Kualitatif, Analisis Semiotik.	Visualisasi komik dianggap mudah ditangkap tanpa perbedaan dalam hal usia, latar belakang sosial maupun pendidikan pembaca. terdapat pesan tentang pemimpin dalam perspektif islam.	Perbedaan ada pada objeknya, penelitian yang akan dilakukan dan menggunakan metode analisis yang berbeda. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode analisis tekstual.
Analisis Semiotika: Representasi Industri Rokok dalam Komik “Perusahaan Rokok Untung Besar!!”.	Oleh Agung Sadewo, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2017	Kualitatif analisis semiotik Roland Barthes.	Pertumbuhan penduduk beriringan dengan kenaikan jumlah perokok aktif sehingga industri rokok terus berkembang. Perusahaan rokok hanya bertujuan meraih laba dan tidak menghiraukan revolusi sosial.	Berbeda dalam metode analisis dan subjek penelitian. Penelitian oleh Agung Sadewo ini menggunakan analisis semiotika roland barthes.
E-Komik Hikayat	Mohammed nazreen Shahul	Kualitatif, Analisis	komik mampu menjadi media yang	Perbedaan ada pada objek

<p>Patani: Putera Pewaris Kerajaan (Satu Analisis Tekstual, Kepentingan dan Cabaran).</p>	<p>Hamid dan Muhammad Nur Saiful Ghazali, Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal Of Communication , Jilid 37, 2021.</p>	<p>tekstual, Studi kepustakaan.</p>	<p>efektif dan menyenangkan sebagai media untuk mempelajari dan memperkenalkan hikayat-hikayat lama pada generasi muda yang sudah larut dengan budaya-budaya populer. Dari hasil analisis Komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan telah memenuhi kelima prinsip komik sesuai C. Michael Hall -(2014).</p>	<p>penelitiannya, penelitian tersebut menggunakan komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan. Ranah kajian juga berbeda, penelitian di samping berada dalam ranah kajian budaya dan peran komik sebagai media dalam mempopulerkan budaya lokal.</p>
<p>Kebudayaan Lokal Dalam Komik Superhero Indonesia</p>	<p>Rendya Adi Kurniawan dalam jurnal Invensi Vol.2. 2017. (Mustofa, 2023)</p>	<p>Kualitatif, metodologi visual dari Gillian Rose.</p>	<p>Kebudayaan lokal mampu menyatu dengan konsep superhero dalam komik populer dengan mengadaptasi kebudayaan seperti wayang dan kisah-kisah heroik legenda</p>	<p>Perbedaan ada pada topik pembahasan, Rendya adi menyandingkan komik genre superhero dengan kebudayaan lokal dan bagaimana keduanya disatukan .</p>

			lainnya dalam kebudayaan lokal.	
Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam perbincangan	Seno Gumira Ajidarma- Universitas Indonesia –2005	Kualitatif	Kajian budaya menjadi strategi dalam membongkar suatu yang diterima sebagai peradaban. Tiga panji tengkorak menjadi representasi perlawanan Hans jaladara terhadap hegemoni wacana.	Onjek penelitian keduanya berbeda, Seno Gumira Ajidarma mengupas kebudayaan dalam perbincangan yang ada pada komik Panji Tengkorak.
Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Komik Shalahuddin Al-Ayyubi Karya Handri Satria & Sayf Muhammad Isa dan Relevansinya terhadap Materi Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar	Mukhammad Imron Mustofa- UIN Sunan Kalijaga- 2023	Kualitatif, metode analisis data semiotik struktural oleh Charles Sanders Pierce	Relevansi komik dengan Pendidikan Agama Islam yang dibahas dalam penelitian ini lebih tertuju pada komik jilid 1-3 yang mengandung contoh akhlak yang baik dan buruk seperti dalam materi Pendidikan Agama Islam untuk Sekolah Dasar	Data primer penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan sama namun perbedaannya ada pada arah topik pembahasan. Penelitian terdahulu terdapat poin yang lebih spesifik kepada nilai akhlak yang terdapat pada Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar.

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas dapat dilihat bahwa penelitian ini memiliki perbedaan fokus pembahasan yang berbeda dan tentunya objek penelitian yang berbeda.

2. Kerangka Teoritis

a. Komik di Indonesia

Menilik perkembangan komik di era sekarang yang sudah banyak bermunculan komik lokal dengan genre yang bermacam-macam dan dengan gaya visual yang beragam juga. Apabila menimbang deskripsi terhadap komik menurut Bonnef yang dikutip oleh Soedarso (dalam Immerry & Nur, 2018) bahwa komik adalah susunan gambar dan kata dengan maksud menyampaikan informasi kepada pembacanya. Permainan tata letak pada komik yang membuat sebuah gambar tersusun menjadi sebuah cerita. Dari definisi di atas maka sejarah komik di Indonesia dapat ditarik mundur hingga masa nama Indonesia itu sendiri belum lahir, dibuktikan dengan adanya relief pada Candi Borobudur atau jejak relief kuno lainnya di Indonesia. Relief tersebut diyakini sebagai representasi kejadian-kejadian bersejarah yang ada pada masa itu dan enskripsi sejarah.

Komik sudah menjadi media populer dengan umur yang bisa dibilang tidak muda, pada era modern komik bertumbuh dari komik strip dan merambah pada surat kabar yang beredar pada masanya. Contohnya seperti komik Put On karya Kho Wang gie pada surat kabar Shin Po yang tercatat sebagai komik pertama di Indonesia pada tahun 1931 (Ajidarma, 2005). Lalu memasuki era tahun 1970 hingga 1980 an komik berada pada masa keemasannya karena adanya gubahan-gubahan komik yang melibatkan budaya lokal di dalamnya dengan gaya visual komik yang khas ala Indonesia seperti Panji Tengkorak karya Hans Jaladara yang digubah tiga kali pada tahun 1968, 1989, dan 1996. Selain itu juga muncul komik-

komik seperti Si Buta dari Gua Hantu , Ramayana dan Gundala Putra Petir yang sangat tinggi peminatnya (Immerry & Nur, 2018).

Kejayaan komik di Indonesia meredup ketika munculnya komik-komik asing yang masuk ke industri komik di Indonesia, seperti manga dari Jepang, Manhwa dari Korea ataupun komik terjemahan dari barat. Meskipun demikian, komik khas Indonesia tidak menguap begitu saja, komik-komik strip masih berkeliaran di surat kabar. Komik-komik asing terutama komik jepang yang berhasil menduduki sebagian besar pasar komik di Indonesia banyak membawa genre fantasi sehingga generasi muda sebagai konsumen lebih banyak mengenal tokoh-tokoh fiksi dari bangsa dengan budaya yang jauh berbeda dibanding dengan budaya lokal dan tokoh-tokoh hebat sebagai inspirasi. Hal tersebut tentunya memicu stigma negatif terhadap komik hingga pada titik komik dianggap sebagai perusak moral hingga ancaman bagi peradaban. Bahkan aksi nyata dari peristiwa ini sampai pada titik penyitaan hingga pembakaran. Hal ini sekaligus menjadi alasan minimnya kajian-kajian ilmiah terhadap komik mengingat komik merupakan media yang populer.

Kedatangan komik-komik asing yang memasuki pasar komik Indonesia lambat laun mulai menyatu dengan komik Indonesia, dalam artian banyak kreator komik yang menggabungkan gaya komik asing namun tetap membawa pesan budaya komik tersebut. Tentu hal itu karena mempertimbangkan pasar yang didominasi komik asing yang juga menggeser selera pembaca komik. Dengan penggabungan gaya komik ataupun cerita yang diangkat di dalamnya maka dapat dikatakan komik Indonesia dapat berdampingan dengan komik asing, kesimpulan ini dapat diterima apabila definisi Komik Indonesia adalah komik yang diproduksi oleh orang Indonesia.

b. Dakwah pada Lingkup Komunikasi Visual

Menurut Munawwir (1997) Secara bahasa dakwah diartikan sebagai memanggil atau menyeru. Bagi Muhammad Natsir (dalam Ni'mah, 2016) Dakwah didefinisikan sebagai upaya penyampaian terhadap individu maupun kelompok dan seluruh konsepsi Islam tentang sudut pandang dan tujuan manusia dalam hidup ini, yang berupa perintah berbuat baik dan meninggalkan hal yang buruk dengan memanfaatkan berbagai media yang ada dan teknologi yang selalu berkembang. Untuk mencapai hal tersebut dan lebih menarik khalayak dapat menggunakan berbagai macam cara dakwah dengan media yang beragam. Dengan memanfaatkan teknologi informasi modern dapat memperluas jangkauan pengaruh dakwah, baik jangkauan dalam konteks luas wilayah maupun jangkauan strata sosial. Salah satu media dakwah yang relevan saat ini yaitu dakwah dengan menggunakan media visual, menurut Hamzah Ya'qub (dalam Wibowo, 2020) menyebutkan beberapa media dakwah diantaranya yaitu media lisan, tulisan, lukisan, audio visual, dan media perbuatan atau akhlak pribadi. Dari kelima media dakwah yang disebutkan dapat divisualkan dalam bentuk digital. Dan dibumbui dengan ilustrasi visual. Dakwah secara lisan yang semula hanya bisa disaksikan oleh audiens yang berada ditempat yang sama dapat menjangkau lebih luas karena adanya peran digitalisasi dan menyebarkannya melalui platform seperti youtube, facebook, instagram dan lain-lain.

Media visual lain yang cukup populer sebagai media dakwah adalah berupa poster dakwah, Poster merupakan sebuah desain komunikasi visual yang padat informasi, dengan sebuah gambar dan narasi yang dibuat mampu menyampaikan pesan dengan efektif, poster dakwah sendiri dapat berupa poster cetak yang disebar pada fasilitas umum atau dalam bentuk digital dan diposting pada Media sosial. Dalam poster tersebut setidaknya fokus terhadap tujuan dakwah, memiliki daya pengaruh yang kuat, konsisten dengan nilai-nilai dakwah dan memperhatikan estetika poster (Wibowo, 2020). Selain poster juga banyak produk desain komunikasi visual yang populer pada masa kini yang memiliki tingkat efektifitas dan memiliki pengaruh yang besar. Contohnya seperti komik strip yang memuat cerita singkat namun mengandung pesan

dakwah yang mudah dimengerti banyak kalangan, atau komik series yang menyampaikan dakwah yang lebih mendalam dan lebih kompleks.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan paradigma kritis yang mengupas komik hasil kreasi Handri Satria dan Sayf Muhammad Isa yang berjudul “Shalahuddin Al Ayyubi”, terbit hingga mencapai lima seri buku dengan alur cerita yang berkaitan mulai dari Shalahuddin Al-Ayyubi : Rahim Sang Pembebas, Sebuah Langkah, Awal Perjuangan, melawan Bayangan dan pertempuran. Dari kelima seri komik tersebut dilakukan pemetaan kembali sebagai batasan unit analisis berdasarkan part kehidupan Shalahuddin Al-Ayyubi mulai dari Proses pendidikan hingga kepemimpinannya sebagai bagian dari peradaban islam.

Komik Shalahuddin Al Ayyubi ini membawa wacana atau topik yang cukup serius yaitu seputar sejarah peradaban dan nilai keagamaan. Selain dari komik Shalahuddin Al-Ayyubi sendiri, Peneliti juga merujuk pada karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan Shalahuddin Al-Ayyubi dan Peradaban Islam pada masanya sebagai data pendukung kajian komik tersebut. Berbicara tentang wacana tentu tidak lepas dengan berbagai ilmuwan populer terkait dengan definisi tentang analisis wacana masing-masing dan membawa teknik analisis masing-masing. Diantaranya Fairclough yang dengan tegas mengatakan bahwa bahasa sebagai praktik sosial, Praktik analisis Fairclough berpusat pada bahasa yang dibentuk oleh realitas sosial tertentu (Fauzan, 2013). Begitu pula dengan Kress dan Van leeuwen yang mengartikan bahwa wacana merupakan konstruksi sosial dari pengetahuan terhadap realitas yang disesuaikan dengan kepentingan aktor sosial dalam lingkup luas maupun sempit, formal maupun nonformal (Kusuma & Linda, 2022). Kress dan Van leeuwen menawarkan sebuah alat analisis untuk membedah media komunikasi multimodal yang memuat wacana tertentu didalamnya.

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan data primer berupa buku komik Shalahuddin Al-Ayyubi itu sendiri yang terdiri dari 5 seri, setiap seri buku dibagi menjadi empat komponen analisis berupa gambar sampul, pengenalan tokoh pada komik, simbol-simbol yang terdapat pada komik, dan adegan maupun dialog pada komik. Adegan dan dialog kemudian dikelompokkan berdasarkan tema cerita yang seragam. Setiap argumen dalam pemaparan analisis didukung dengan data-data tekstual maupun visual yang diperoleh dari sumber literatur yang telah dikumpulkan.

2. Teknik Analisis Data: Tiga Pisau Analisis Kress dan Van Leeuwen

Mengingat komik yang seringkali didefinisikan sebagai sebuah cerita yang memuat gambar, namun penelitian ini mengacu pada definisi komik menurut Ajidarma yang memaknai komik sebagai gambar yang bercerita karena pada dasarnya tulisan atau teks termasuk bagian dari gambar, menurut Ajidarma gambar dan teks memiliki hubungan sebagai fungsi bukan proporsi, teks berisi sesuatu yang tidak tergambar dan gambar berisi tentang sesuatu yang tidak tertulis (Ajidarma, 2005). Pernyataan tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk menganalisis komik dengan menggunakan pendekatan multimodal yang merupakan cara berkomunikasi dengan dua model yang berbeda secara bersamaan (Hermawan, 2013) seperti halnya komik yang merupakan gambar dan teks.

Kress menyatakan bahwa analisis wacana multimodal bisa menjadi salah satu cara untuk mengkaji kepentingan-kepentingan yang terkandung atau alasan dibalik pemilihan model komunikasi untuk merealisasikan wacana. pada konteks tekstual *multimodality* bisa dipahami sebagai prosedur analisis yang menyatukan analisis linguistik dengan analisis untuk memahami gambar (Hermawan, 2013). Kress dan van Leeuwen berpandangan bahwa gambar dapat disifati sebagai bahasa dan terdapat tiga fungsi yaitu *ideational/logical*, *interpersonal* dan *textual*. Maka gambar bisa menjelma sebagai tata bahasa yang dengannya mempermudah penerjemahan gambar menjadi

makna (Hermawan, 2013). Sehingga untuk memahami makna atas representasi yang divisualisasi kita harus memperlakukan objek visual tersebut sebagai bahasa. Kress dan Van Leeuwen tidak secara langsung menjabarkan langkah-langkah analisis dengan teorinya namun dapat disimpulkan menjadi tiga langkah analisis yaitu Representational meaning, Interactive meaning dan compositional meaning. (Kusuma & Linda, 2022).

Representational meaning atau juga disebut sebagai Represented participants bisa dipahamai dengan bentuk visualisasi pengalaman, melihat bagaimana sebuah gambar merepresentasikan pengalaman. Pada bagian ini mengkaji bagaimana relasi internal yang dipraktikkan melalui tindakan dalam adegan atau peristiwa. Relasi internal gambar terbagi atas naratif dan konseptual yang dibedakan melalui *vektor*, *vektor* menjadi garis diagonal yang berperan menghubungkan partisipan, perlu melihat arah pergerakan *vektor* untuk mengetahui apakah gambar tersebut merupakan naratif atau konseptual (Kusuma & Linda, 2022).

Interactive meaning merupakan bentuk interaksi antar dua partisipan dalam bentuk karakter, objek maupun latar dalam gambar dan partisipan interaktif yaitu pihak yang berkomunikasi melalui gambar termasuk produsen gambar dan pembaca. Dalam analisis *interactive meaning* dibagi menjadi tiga dimensi yaitu *image act*, *social distance* dan *point of view*. Image act berkaitan dengan apakah pandangan diarahkan kepada pembaca atau tidak, jika pandangan diarahkan pada pembaca maka dapat dikatakan bahwa partisipan mencoba membangun hubungan imajiner dengan pembaca melalui gerak tubuh maupun ekspresi. Social distance berkaitan dengan pengambilan gambar atau ukuran frame, apakah gambar tersebut diambil secara *close-up*, medium maupun long. Dan hal tersebut berlaku pada karakter, benda mati maupun landscape. Kemudian dimensi *point of view* yang terbagi menjadi dua perspektif yaitu subjektif dan objektif. Subjektif berarti merepresentasikan gambar dan didikte oleh produsen gambar tersebut. Sedangkan objektif sebagai penggambaran informasi untuk mencari tahu tentang subjek (Kusuma & Linda, 2022)

Compositional meaning dibentuk dengan tiga sistem yaitu *information value*, *saliency* dan *framing*. *Informational value* mencakup tiga area visual, *Saliency* berkaitan dengan perbedaan penyajian gambar yang ditonjolkan melalui teknik pengaburan, memperbesar ukuran ataupun kontras warna. Sedangkan *Framming* menjadi sebuah penghubung antara *representational meaning* dan *interactive meaning* (Nasrullah et al., 2012).

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Komik Shalahuddin Al-Ayyubi

Komik Shalahuddin Al-Ayyubi merupakan komik karya Handri Satria dan Sayf Muhammad Isa yang mengangkat kisah salah satu pahlawan Islam yang masyhur dalam sejarah, yaitu Shalahuddin Al Ayyubi. Komik ini menjadi salah satu dari sederet komik populer masa kini yang menjadi salah satu media dakwah untuk mengenalkan sejarah peradaban islam selain dengan bentuk novel, seri kartun dan media visual lainnya. Komik ini menggambarkan perjalanan hidup dan perjuangan Shalahuddin dalam mempertahankan tanah suci dan melawan penjajahan yang dihadapi umat Islam pada masa itu. Komik ini disajikan dengan ilustrasi yang kaya dan penuh warna.. Dengan gaya gambar yang dinamis, pembaca diajak untuk menyelami berbagai momen penting dalam hidup Shalahuddin, dari masa kecilnya hingga saat-saat heroik dalam Perang Salib.

Dalam komik ini Shalahuddin digambarkan sebagai sosok yang memiliki visi dan misi jelas untuk menyatukan umat Islam dan melawan penindasan. Selain itu, komik ini juga menyampaikan nilai-nilai moral seperti keadilan, persatuan, dan pengorbanan. Pembaca diajak untuk memahami tantangan yang dihadapi Shalahuddin, baik secara pribadi maupun dalam skala yang lebih besar, dan bagaimana ia mengatasi berbagai rintangan dengan kebijaksanaan dan strategi. Dalam bentuk serial komik dengan lima volume yang masing-masing mengisahkan fase kehidupan yang berbeda. Pada seri pertama menceritakan Latar belakang keluarga Shalahuddin Al Ayyubi yang terlahir dari orang tua yang memiliki visi yang sama yaitu melahirkan calon pembebas yerusalem, tentunya tidak lepas dari peran seorang guru. Pada seri kedua yang menceritakan bagaimana seorang Shalahuddin muda ditempa dari segi keilmuan hingga terbentuknya karakter yang gigih dan pemberani, ini menjadi langkah awal dari perjuangan seorang Shalahuddin Al-Ayyubi. Seri ketiga yang berjudul awal perjuangan, seri keempat berjudul melawan bayangan hingga seri kelima yang berjudul pertempuran menjadi gambaran kisah perjuangan Shalahuddin Al-Ayyubi dalam merealisasikan impiannya dan juga harapan orang tuanya dan pendahulunya menjadi seorang pembebas.



Gambar 2. 1 - Sampul buku komik Shalahuddin Al-ayyubi Volume 1-5

(Sumber: Pindaian oleh peneliti)

B. Unit Analisis



Unit analisis adalah komponen dasar dalam penelitian yang merujuk pada objek yang menjadi fokus kajian. Ini dapat berupa individu, kelompok, organisasi, peristiwa, atau fenomena sosial lainnya yang ingin diteliti. Fungsi dari unit analisis adalah membantu peneliti mengidentifikasi dan membatasi fokus penelitian serta menetapkan variabel yang relevan.

Unit analisis yang diambil dalam komik "Shalahuddin Al Ayyubi" karya Handri Satria dan Sayf Muhammad dipetakan berdasarkan fase hidup Shalahuddin. Fase pertama adalah masa kecil, yang menggambarkan latar belakang keluarga dan pendidikan yang membentuk karakternya. Selanjutnya, masa remaja berfokus pada pembentukan nilai-nilai kepemimpinan, diikuti oleh awal karier militer yang menunjukkan kemampuan strategisnya dalam pertempuran. Dalam periode sebagai pemimpin, komik menyoroti strategi politik dan militer Shalahuddin, termasuk momen penting selama Perang Salib. Fase masa jaya menunjukkan dampak positif kepemimpinannya terhadap perkembangan Islam, sedangkan akhir hayatnya mencerminkan warisan dan pemikirannya. Keseluruhan analisis ini membantu pembaca memahami perjalanan hidup Shalahuddin, menggambarkan kontribusinya dalam sejarah Islam serta memberikan inspirasi melalui nilai-nilai kepemimpinan dan keberanian. Dari pemetaan fase hidup tersebut

dipilih beberapa sampel adegan dalam setiap fase kehidupan Shalahuddin Al-Ayyub yang telah terbagi berdasarkan setiap serinya.

Tabel 3.1 – Unit Analisis

No	Judul	Gambar	Keterangan
1	Volume 1: “Rahim Sang Pembebas”	 <p>Gambar 2. 2- Kumpulan unit analisis volume 1 (Sumber: Komik volume ke 1)</p>	<p>Volume pertama yang berjudul “Rahim Sang Pembebas” memuat kisah asal-usul keluarga Shalahuddin hingga lahirnya shalahuddin Al-Ayyubi. Pada seri ini diambil beberapa komponen yang ada pada komik yaitu sampul, gambar-gambar dan beberapa panel yang ditentukan.</p>
2	Volume 2: “Sebuah Langkah”	 <p>Gambar 2. 3 - Kumpulan unit analisis volume 2</p>	<p>Seri kedua mengisahkan perjalanan pendidikan Shalahuddin di masa kanak-kanaknya, pada seri ini juga mengambil beberapa sampel komponen gambar pada komik yang ditentukan.</p>

		(Sumber: Komik volume ke 2)	
3	Volume 3: “Awal Perjuangan”	 <p>Gambar 2. 4 - Kumpulan unit analisis volume 3 (Sumber: Komik volume ke 3)</p>	<p>Seri ini merepresentasikan masa Shalahuddin beranjak dewasa dan mulai terjun dalam beberapa pertempuran. Setiap komponen gambar pada komik yang dianggap penting dalam penyampaian wacana dipilih untuk dianalisis.</p>
4	Volume 4: “Melawan Bayangan”	 <p>Gambar 2. 5- Kumpulan unit analisis volume 4</p>	<p>Seri yang keempat menggambarkan posisi Shalahuddin yang harus berhadapan dengan 2 lawan sekaligus yaitu lawan dari tubuh umat muslim sendiri dan pasukan salib.</p>

		(Sumber: Pindaian oleh peneliti)	
	<p>Volume 5: “Pertempuran”</p>	 <p>Gambar 2. 6 - Kumpulan unit analisis volume 5</p> <p>(Sumber: Pindaian oleh peneliti)</p>	<p>Seri kelima menjadi kisah lanjutan perjuangan Shalahuddin untuk membasmi kejahatan dalam tubuh umat muslim sendiri.</p>

BAB III

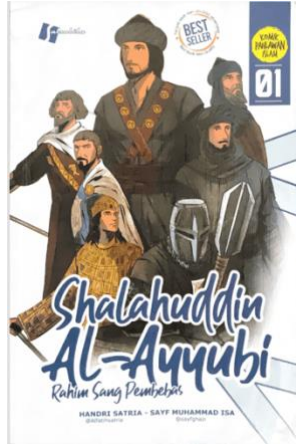
TEMUAN PENELITIAN

Bab ini merupakan tahap awal yang penting sebelum melakukan analisis mendalam terhadap unit-unit analisis yang telah ditentukan. Tujuan utamanya adalah untuk membantu peneliti mengorganisir dan memetakan data-data yang telah dikumpulkan secara sistematis. Dengan membagi unit analisis berdasarkan 5 volume buku komik dan memilih potongan gambar, dialog memfokuskan pada sub-unit berupa sampul buku, pengenalan tokoh, dan narasi kisah yang representatif dari setiap volume. Dari elemen-elemen tersebut diambil dengan memindai setiap halaman yang memuat sebuah wacana. Analisis dimulai dengan menggunakan tiga dimensi analisis wacana multimodal yang dikembangkan oleh Kress dan Van Leeuwen, yaitu aspek representasional, interaktif, dan komposisional. Dengan menerapkan ketiga aspek ini, peneliti bisa mengungkap bagaimana makna dan wacana dibentuk melalui interaksi berbagai unsur dalam komik.

Temuan penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek visual dan naratif komik Shalahuddin Al-Ayyubi, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks historis dengan menyertakan data-data berupa arsip sejarah yang mendukung kedalaman aspek historis dalam komik, khususnya dalam ranah dakwah dan komunikasi visual. Dengan mempertimbangkan latar belakang sejarah yang relevan, analisis ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana komik ini berfungsi sebagai media dakwah yang efektif, sekaligus merefleksikan dinamika perkembangan komik Islam di Indonesia. Melalui pendekatan ini, kita dapat memahami lebih dalam bagaimana komik Shalahuddin Al-Ayyubi tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan penyebaran nilai-nilai Islam yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

A. Volume 1: Rahim Sang Pembebas

1. Sampul



Gambar 3. 1 - Sampul komik Volume 1

(Sumber : Komik Shalahuddin volume 1)

Dimensi representasi pada sampul seri pertama ini, tokoh Nurudin Zanki ditampilkan sebagai figur heroik, berwibawa, dan pusat perhatian. Posisinya di tengah gambar dengan pakaian khas Timur Tengah dan atribut pemimpin mencerminkan representasi wacana Islam sebagai kekuatan yang penuh keberanian, kepemimpinan, dan pembebasan. Teks pendukung “Rahim Sang pembebas” dapat memiliki dua makna yaitu Rahim dalam artian kandungan atau rahim dalam arti “belas kasih”. Secara interaktif tidak ada tatapan dari tokoh pada sampul yang menatap pembaca, hal ini memposisikan pembaca sebagai pengagum dan membangun hubungan pada narasi kepemimpinan. Terdapat keterangan “Komik Pahlawan Islam” yang berperan mewakili identitas kolektif umat Islam dan sekaligus membangun kebanggaan kolektif yang memperkuat narasi “kita” versus “mereka” dalam hal ini Islam dan barat.

Pada dimensi komposisional dengan memposisikan Shalahuddin Al-Ayyubi sebagai “Rahim Sang Pembebas” jika dimaknai sebagai “kasih sayang” maka karya ini bisa dikatakan berusaha untuk menentang stereotip barat tentang Islam sebagai kekuatan agresif. Karya ini juga melihat sejarah dari kacamata heroisme yang mungkin mengabaikan realitas lain seperti konflik internal yang sensitif dan kompleks. Pada sampul ini juga ditampilkan label “Best Seller” yang artinya menunjukkan popularitas karya ini yang juga mencerminkan kebutuhan pasar terhadap

produk yang mempromosikan identitas Islam dalam media yang mudah diakses. Namun disisi lain komersialisasi wacana dianggap dapat mereduksi narasi sejarah menjadi konsumsi populer sehingga mengaburkan kedalaman historis. seperti halnya media visual lainnya, ia tetap terikat pada kebutuhan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan cepat dan efektif. Tantangannya adalah menyeimbangkan kedalaman narasi historis dengan daya tarik visual dan komersial, sebuah dilema yang juga dihadapi oleh berbagai bentuk media visual lainnya yang berupaya merepresentasikan Islam dan sejarahnya dalam konteks kontemporer.

2. Sosok di Balik Cerita



Gambar 3. 2 - Pengenalan tokoh seri 1

(Sumber: Komik Volume 1)

Tokoh-tokoh Islam ditampilkan dengan pakaian khas Timur Tengah, seperti sorban yang menunjukkan identitas budaya dan peran mereka dalam sejarah Islam. Tokoh-tokoh Kristen mengenakan pakaian khas Eropa abad pertengahan, seperti baju zirah, jubah, dan mahkota, merepresentasikan peran mereka dalam Perang Salib dari sudut pandang Eropa.

Tokoh seperti Imaduddin Zanki dan Nuruddin Zanki digambarkan dengan ekspresi tenang dan berwibawa, menunjukkan karakter pemimpin kuat. Sebaliknya, beberapa tokoh Kristen seperti Joscelin II diberi narasi negatif, seperti “pemimpin bodoh,” yang memperkuat dikotomi kekuatan versus kelemahan antara kedua pihak.

Sebagian besar karakter tidak menatap pembaca, menciptakan efek “offer” (penawaran), di mana pembaca diajak untuk memahami peran mereka tanpa merasa tertekan secara langsung. Ilustrasi menggunakan jarak medium, menciptakan hubungan sosial yang seimbang. Gambar diambil dari sudut pandang yang sejajar, memberikan kesan objektif sekaligus netral.

Tokoh-tokoh Islam seperti Nuruddin Zanki dan Imaduddin Zanki diberi narasi heroik, sebaliknya, beberapa tokoh barat cenderung negatif atau netral, seperti Raymond de Toulouse yang disebut “tidak memiliki motivasi religius”. Pembingkaiian setiap tokoh diberi ruang visual dan teks deskriptif yang terpisah, hal ini menunjukkan individualitas namun tetap menghubungkan mereka dengan kelompok masing-masing. Struktur visual dan narasi teks secara tampak menciptakan kesan oposisi antara islam dan barat.

3. Simbol-Simbol



Gambar 3. 3 - Simbol Heraldik dan Salib Yerusalem

(Sumber:Komik volume 1)

Dalam komik ini beberapa halaman sengaja diletakan simbol-simbol keagamaan Kristen Eropa pada Perang Salib. Dua gambar tersebut adalah Salib Yerusalem dan simbol Heraldik berupa perisai dengan kombinasi salib merah dan singa. Salib Yerusalem yang terdiri dari lima elemen yaitu satu salib besar yang disebut cross potent dan empat salib kecil yaitu salib yunani. Salib ini muncul pada era Perang Salib pertama (1096-1099) berkaitan dengan lambang kesatrian Tentara Salib Godfrey de Bouillon (Pastoral & Ecclesiastical News Agency, 2024). Salib yerusalem kini dapat ditemukan pada ornamen arsitektur bangunan kristen.



Gambar 3. 4 – Salib Yerusalem sebagai lambang Ordo Makam Suci di Roma

(Sumber: Pastoral & Ecclesiastical News Agency: Penakatolik.com)

Pada konteks komik ini, Simbol tersebut digunakan sebagai gambaran konflik historis antara pasukan salib dan pasukan Muslim. Penggunaan simbol ini juga menjadi pelengkap informasi historis. Kedua lambang tersebut juga dapat diartikan bahwa konflik ini didasari dengan keyakinan agama dari kedua belah pihak.

4.Rangkaian Cerita dalam Bingkai:Konsili Clermont



Gambar 3. 5 – Adegan pidato Paus Urbanus II pada Konsili Clermont

(Sumber: Komik volume 1 hal.28-29)

Dalam panel ini, cerita terbentuk melalui aksi seorang pemimpin agama Kristen yang sedang berbicara di depan umum. Ketika ia mengangkat tangan dan memegang salib, itu menunjukkan usaha untuk menggerakkan orang banyak. Penonton di belakangnya yang fokus pada pemimpin menunjukkan bahwa mereka terlibat secara kolektif, menciptakan struktur di

mana pesan disampaikan dari pemimpin kepada pengikut. Pemimpin agama ini digambarkan sebagai simbol kekuatan moral, terlihat dari pakaian keagamaannya, salib yang dipegang, dan ekspresi wajahnya yang serius. Hal ini menciptakan gambaran yang menjadi penghubung antara pemimpin dengan unsur-unsur seperti kekuatan, otoritas, dan misi agama. Unsur ini menegaskan narasi tentang kekuatan agama dalam konteks Perang Salib

Pemimpin agama secara visual “berinteraksi” dengan audiens melalui gestur tangan yang tegas dan posisi tubuh yang dominan, seolah berbicara langsung kepada khalayak. Hal ini menciptakan hubungan interaksi yang menempatkan pemimpin sebagai komunikator aktif, sedangkan massa digambarkan sebagai penerima pasif. Gambar menggunakan *medium shot* (jarak menengah) untuk pemimpin agama, yang memberikan keseimbangan antara kedekatan emosional dan otoritas. Sedangkan massa digambarkan dalam *long shot* (jarak jauh), menciptakan kesan kolektivitas yang homogen dan ada pada posisi yang lebih rendah. Sudut pandang gambar memosisikan pemimpin agama sebagai pusat perhatian. Ini menciptakan hierarki visual yang memperkuat wacana kekuasaan, di mana figur pemimpin diletakkan dalam posisi superior dibandingkan massa yang mendengarkan.

Pemimpin agama terletak di tengah gambar, menandai statusnya sebagai pusat informasi dan perhatian. Posisi ini mencerminkan struktur wacana yang menempatkan aktor dominan sebagai fokus utama. Salib yang dipegang pemimpin agama sangat menonjol karena ukurannya yang besar dan posisi vertikalnya yang terangkat, menekankan ideologi agama sebagai pusat dari narasi ini. Warna merah pada jubah pemimpin juga menarik perhatian, melambangkan keberanian atau pengorbanan. *Framing* gambar memperkuat dualitas antara pemimpin agama dan massa pendukungnya. Pemimpin digambarkan dalam bingkai yang lebih dominan dan jelas, sedangkan massa ditempatkan dalam latar belakang yang lebih homogen, menunjukkan perbedaan status sosial.

Penggunaan kata-kata seperti “sewenang-wenang terhadap kita” menciptakan dikotomi “kami” (Kristen) melawan “mereka” (Muslim), yang memperkuat identitas kelompok dan narasi konflik agama. Selain itu, kata “tanah suci Yerusalem” menunjukkan upaya membangun legitimasi moral untuk sebuah kepentingan kekuasaan. Pada konsili Clermont tahun 1095 M Paus Urbanus II berpidato menggunakan bahasa Prancis yang diantara seruan Paus Urbanus terucap kalimat yang berkonotasi negatif dan positif, kalimat pertama adalah “rakyat Tuhan

yang tercinta dan terpilih” dan yang kedua adalah kalimat “ Bangsa terlaknat yang jauh dari Tuhan”. (Buchori, 2013).

Retorika yang menggambarkan Muslim sebagai "bangsa terlaknat" menunjukkan proses dehumanisasi yang sering digunakan untuk membenarkan konflik. Ini menciptakan narasi yang menyederhanakan kompleksitas hubungan antar agama dan budaya pada masa itu. Di balik retorika keagamaan, seruan untuk Perang Salib juga mencerminkan kepentingan politik dan ekonomi Gereja dan penguasa Eropa. Ini termasuk upaya untuk memperluas pengaruh gereja, mengalihkan konflik internal Eropa, dan membuka rute perdagangan baru. (Rooney & Miller, 2012)

5. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Visi Pembebasan



Gambar 3. 6 – Perjodohan Najmuddin dengan Sarah

(Sumber: Komik Volume 1 hal. 114-115)

Pada adegan tersebut terlihat adanya tirai yang membatasi antara Sarah dengan sosok Syekh dan Najmuddin, narasi visual tersebut mengindikasikan konsep penting adab dan privasi dalam interaksi antara laki-laki dan perempuan dalam Islam pada era itu. Teks seperti “Lelaki yang mau membimbingku mendekati kepada Ridho Allah dan SurgaNya” dan “Membentuk anak agar sanggup merebut Palestina” menghubungkan nilai-nilai spiritual dengan misi politik. Representasi ini menekankan peran gender: laki-laki sebagai pemimpin perjuangan, perempuan sebagai pengasuh dan pendidik generasi penerus. Dalam adegan ini, Sarah menggunakan

pakaian yang menutupi seluruh tubuhnya, termasuk wajah, yang menunjukkan kesucian dalam budaya Islam. Jarak antara karakter dan tirai menciptakan kesan formalitas dan jarak sosial yang didasari norma agama, membuat pembaca merasa sebagai saksi tanpa terlibat langsung. Sudut pandang gambar lebih fokus pada ekspresi Najmuddin dan Syekh, sedangkan Sarah terlihat pasif di belakang tirai, mencerminkan dominasi laki-laki dalam pengambilan keputusan, meskipun jika dilihat dari dialognya menunjukkan bahwa ia memiliki suara yang kuat dalam hidupnya.

Warna putih pada pakaian Sarah yang kontras dengan latar belakang yang lebih gelap menarik perhatian pembaca ke arah dirinya, meskipun ia berada di belakang tirai. Hal ini memperlihatkan pentingnya peran Sarah sebagai aktor utama dalam adegan ini, meskipun ia secara fisik “tersembunyi”. Dialog-dialog dalam adegan ini memperlihatkan gagasan tentang tanggung jawab kolektif umat Islam, baik dalam kehidupan pribadi seperti pernikahan maupun dalam tujuan besar seperti pembebasan Palestina. Dialog Sarah, “Lelaki yang mau membimbingku mendekat kepada ridha Allah dan surga-Nya,” mencerminkan pandangan Islam tentang pernikahan sebagai kesempurnaan spiritual.



Gambar 3. 7 – Adegan Najmuddin dan Sarah

(Sumber: Komik Volume 1 hal. 136-137)

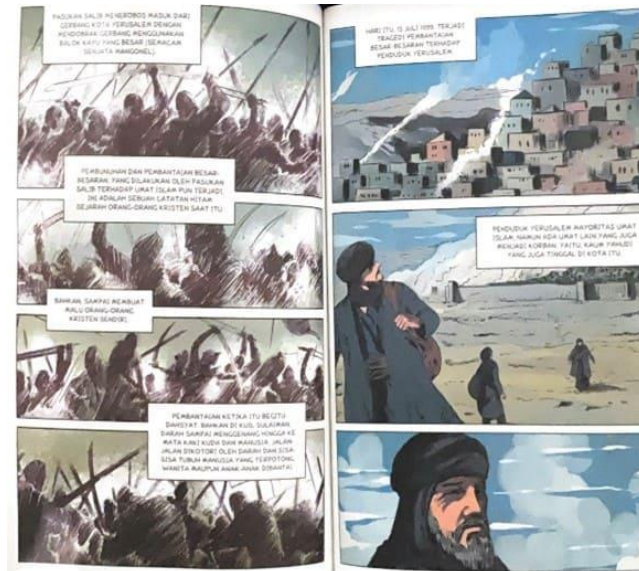
Posisi Najmuddin berdiri dengan gestur membaca kitab menunjukkan peran aktifnya sebagai pemimpin dan pengambil keputusan. Sarah duduk, menandakan posisi pendukung.

Adegan ini juga menggambarkan pasangan muda yang merencanakan pendidikan anak-anak mereka dengan mengacu pada teladan Rasulullah dan sahabat-sahabatnya. Najmuddin terlihat membaca buku, menunjukkan intelektualitas dalam mendidik, sedangkan Sarah duduk dan mendengarkan yang mencerminkan perannya mendukung visi pendidikan keluarga. Dialog pada adegan ini menekankan pentingnya meniru sahabat Nabi sebagai panutan. Secara keseluruhan, adegan ini menyoroti nilai pendidikan berbasis agama sebagai dasar untuk membentuk keluarga dan generasi mendatang, serta menunjukkan hubungan harmonis antara suami istri yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan bersama, dengan elemen visual seperti buku yang melambangkan literasi keagamaan.

Tidak ada kontak visual langsung antara karakter dan pembaca. Hal ini menempatkan pembaca sebagai pengamat yang menyaksikan interaksi antara Najmuddin dan Sarah. Ekspresi wajah mereka yang serius memperkuat pesan pentingnya diskusi yang berlangsung. Jarak *medium Shot* yang digunakan memberikan kesan formal, tetapi tetap intim, karena adegan ini mengangkat diskusi pribadi antara pasangan suami istri. Pembaca seolah diundang untuk mendalami nilai-nilai yang dibahas, tetapi tetap menjaga jarak penghormatan terhadap privasi karakter. Sudut pandang gambar bervariasi. Gambar Sarah yang diambil dari perspektif sedikit ke bawah menunjukkan penghormatan terhadap karakter perempuan, sementara pandangan terhadap Najmuddin dari sudut sejajar memberikan kesan setara. Hal ini mencerminkan pembagian peran antara suami dan istri.

Teks narasi mendukung visual dengan menjelaskan bahwa pasangan ini merencanakan pendidikan anak mereka berdasarkan hadits Nabi dan metode para sahabat. Penyebutan tokoh-tokoh seperti Abu Bakar, Umar bin Khattab, Ali bin Abi Thalib, dan Utsman bin Affan memberikan legitimasi pada narasi, menunjukkan bahwa teladan para sahabat memiliki relevansi universal dalam kehidupan keluarga Muslim. Referensi pada para kesatria Islam juga menambahkan elemen heroisme dan inspirasi sejarah dalam pendidikan keluarga

6. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Perebutan Yerusalem oleh Salibis



Gambar 3. 8 - Adegan penaklukan Yerusalem oleh Salibis

(Sumber: Komik volume 1 hal.60-61)

Adegan tersebut menampilkan aksi kekerasan pasukan salib terhadap penduduk Yerusalem. Aktor yang terlibat terdiri dari pasukan salib sebagai pelaku dan penduduk Yerusalem sebagai korban. Secara konseptual, gambar ini merepresentasikan tragedi pembantaian massal dengan elemen visual berupa pasukan bersenjata, penduduk yang melarikan diri, dan kota yang terbakar. Dari segi *image act*, gambar tidak membangun kontak visual langsung dengan pembaca, melainkan fokus pada penyampaian aksi dan suasana mencekam. *Social distance* yang ditampilkan berada pada jarak menengah untuk memberikan gambaran menyeluruh peristiwa. *Point of view* menggunakan sudut pandang netral untuk menggambarkan kejadian secara objektif. *Salience* ditunjukkan melalui dominasi pasukan bersenjata dengan warna gelap.

Pengepungan Yerusalem dimulai pada 7 Juni 1099. Selama 5 minggu, pasukan Salib berupaya menembus pertahanan kota yang dikuasai Dinasti Fatimiyah. Pada 15 Juli 1099, pasukan yang dipimpin Godfrey berhasil menembus tembok kota. Setelah berhasil memasuki kota, pasukan Salib melakukan pembantaian besar-besaran terhadap penduduk Muslim dan Yahudi. Diperkirakan ribuan orang tewas dalam peristiwa tersebut (Hendri E. , 2011).



Gambar 3. 9 – Rakyat Yerusalem meninggalkan kota

(Sumber: Komik volume 1 hal. 62-63)

Adegan tersebut menampilkan kondisi umat Islam yang terpecah-belah saat kedatangan pasukan Salib, divisualisasikan melalui orang-orang yang berjalan menjauh dari kota yang terbakar. gambar ini menyampaikan gagasan tentang kehancuran dan ketidakberdayaan umat Islam, yang diperkuat dengan teks narasi tentang pembantaian di Yerusalem dan pengangkatan Godfrey de Bouillon.

Gambar menggunakan pendekatan “*offer*”, tanpa kontak mata langsung antara subjek dan pembaca, fokus pada penyampaian informasi sejarah. Pengambilan sudut pandang dari belakang menciptakan jarak emosional yang menekankan rasa kehilangan dan kekalahan. Perspektif diambil dari posisi yang, menempatkan pembaca seolah-olah sebagai saksi sejarah dari peristiwa tersebut. Teks narasi strategis ditempatkan di bagian atas tengah untuk menarik perhatian pembaca, dengan visualisasi kota terbakar sebagai latar belakang yang memberikan konteks historis. Jatuhnya Yerusalem ke tangan pasukan Salib membawa duka mendalam bagi umat Islam. Peristiwa ini menyadarkan umat Islam akan kelemahan mereka akibat perpecahan internal dan konflik antar penguasa Muslim. Kekalahan ini mendorong upaya penyatuan kekuatan umat Islam untuk membebaskan kembali Yerusalem. Imaduddin Zanki, penguasa

Mosul dan Aleppo, memulai gerakan untuk menyatukan kekuatan Muslim. Putranya, Nuruddin Zanki, kemudian melanjutkan upaya ini dengan lebih intensif (Zainuddin, 2012).



Gambar 3. 10 - Adegan Penobatan Godfrey de Bouillon

(Sumber: Komik volume 1 hal 64-65)

Gambar diatas menampilkan momen historis pelantikan Godfrey de Bouillon sebagai pelindung makam suci di Yerusalem. Adegan ini merepresentasikan transisi kekuasaan setelah peristiwa pembantaian di Yerusalem. Elemen-elemen visual seperti pakaian ksatria dengan lambang salib, arsitektur Eropa, dan posisi karakter menyimbolkan struktur kekuasaan dan pengaruh agama dalam konteks Perang Salib. Gambar menggunakan pendekatan “offer” dimana tidak ada kontak mata langsung antara karakter dengan pembaca, menekankan pada penyampaian informasi sejarah secara objektif. Tata letak panel menunjukkan hirarki visual yang jelas dan menonjol dengan karakter utama pada adegan tersebut di sisi kanan. Kontras warna pada seragam ksatria dengan lambang salib juga menjadi elemen yang mencolok. Narasi penolakan Godfrey de Bouillon untuk memakai mahkota dan memilih untuk disebut sebagai penjaga makam suci di bandingkan dengan Raja merupakan bentuk upaya membangun legitimasi religius, hal ini mencerminkan kompleksitas hubungan antara kekuasaan politik dan agama pada masa tersebut.

Peristiwa ini menandai awal era baru di Yerusalem di bawah kekuasaan Kristen Latin, yang akan berlangsung hampir dua abad lamanya. Meskipun singkat, pemerintahan Godfrey

sebagai Pelindung Makam Suci meletakkan dasar bagi pembentukan Kerajaan Yerusalem yang akan dipimpin oleh adiknya, Baldwin I, setelah kematiannya pada tahun 1100.

5. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Pembebasan Edessa



Gambar 3. 11 - Penaklukan Edessa

(Sumber: Komik volume 1 hal. 164-165)

Adegan ini menggambarkan konfrontasi dramatis antara dua tokoh, ditandai dengan efek suara "SREEK" yang menambah ketegangan. Gerakan dan posisi tubuh kedua karakter tersebut menunjukkan sikap siaga dan defensif. Alur visual bergerak dari adegan pertarungan fisik menuju dialog yang intens. Kostum hitam panjang dengan salib putih menunjukkan identitas Ksatria Templar. Selain itu, ekspresi wajah yang detail menggambarkan emosi yang mendalam. Pedang menjadi simbol dominasi militer, tetapi dialog Nuruddin mengindikasikan solusi damai yang diutamakan.

Tatapan Nuruddin Zanki diarahkan langsung kepada lawan, menunjukkan hubungan langsung dan personal. Ekspresi lawan mencerminkan kekalahan, tetapi juga rasa percaya terhadap janji Sultan. Dialog musuh yang mempertanyakan janji Sultan "Benarkah apa yang engkau katakan?" menambah dimensi moral, menekankan pentingnya kepercayaan dalam konflik. karakter-karakter tidak melakukan kontak mata langsung dengan pembaca, namun fokus pada interaksi antar karakter dalam adegan. Jarak gambar berada pada *medium shot*,

cukup untuk menampilkan detail karakter dan senjata mereka tanpa menciptakan kedekatan emosional yang berlebihan dengan pembaca. Sudut pandang frontal yang digunakan memberikan posisi netral bagi pembaca untuk mengamati konflik yang terjadi.

Imaduddin Zanki, pemimpin terkuat di Suriah saat itu, berhasil menaklukkan kota Edessa pada tahun 1144. Penaklukan ini terjadi setelah pengepungan selama 28 hari. Edessa merupakan negara salib terlemah dan terakhir yang didirikan bangsa Latin di wilayah Timur. Penaklukan Edessa oleh Imaduddin Zanki dan upaya mempertahankannya oleh Nuruddin Zanki menjadi awal kebangkitan kaum Muslim dalam menghadapi Pasukan Salib. Peristiwa ini membuka jalan bagi pembebasan wilayah-wilayah Islam lainnya yang dikuasai Pasukan Salib dan menjadi pemicu terjadinya Perang Salib II (Tsani, 2016). Pada saat jatuhnya Odessa dipimpin oleh Jocelyn II, yang naik tahta pada tahun 1131. Jocelyn dikenal karena kemampuan militernya, tetapi sering kali tidak berada di Odessa, membuat kota tersebut rentan.

Al-Dzahabi (1274-1348), seorang sejarawan dan ahli hadits terkemuka, dalam karyanya *Siyar A'lam al-Nubala* (Biografi Tokoh-Tokoh Mulia), memberikan pujian yang tinggi kepada Imaduddin Zanki atas pencapaiannya. Ad-Dzahabi menyoroti karakter Zanki sebagai seorang pemimpin yang saleh dan berani, serta mengakui penaklukan Edessa sebagai bukti kehebatannya dalam membela kepentingan umat Islam.



Gambar 3. 12 -Adean Penyerahan Kunci Edessa kepada Imaduddin

(Sumber: Komik Volume 1 hal 168-169)

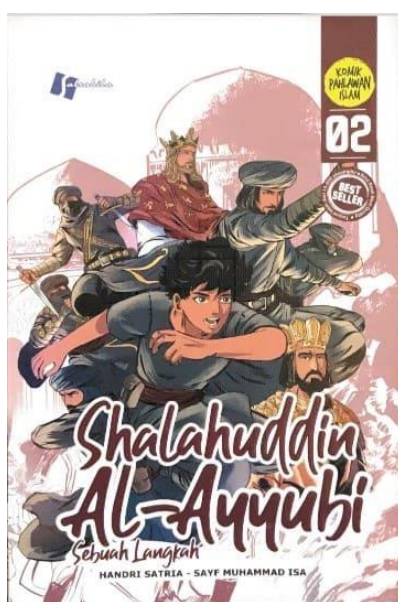
Pada adegan ini Sultan beserta tentaranya dan pihak lawan (penduduk kota yang menyerah). *Vektor* terbentuk dari arah pandangan dan posisi tubuh kedua kelompok. Sultan berdiri tegak sebagai tokoh sentral, menunjukkan kekuasaan dan kendali. Penyerahan kunci kota menjadi titik fokus visual, merepresentasikan momen transisi kekuasaan yang dilakukan secara damai. Sultan digambarkan sebagai pemimpin yang bijaksana, sedangkan lawannya ditampilkan sebagai pihak yang kalah tetapi tetap dihormati. Kalimat “Aku serahkan kunci kota ini kepada Anda, Sultan...” menunjukkan narasi penyerahan kekuasaan yang disertai rasa hormat.

Sudut pandang yang diambil mengajak pembaca untuk terlibat dengan narasi. Jarak sosial ditampilkan melalui medium shot yang membangun hubungan formal namun tidak terlalu jauh dengan pembaca. Sudut pandang diambil dari posisi netral, memberikan kesan objektif dalam penyampaian peristiwa historis ini. Kunci kota menjadi elemen yang ditonjolkan melalui detail. Pembingkai (*framing*) menciptakan pemisahan yang jelas antara kelompok-kelompok yang terlibat.

Wacana yang ditampilkan menggambarkan model kepemimpinan Islami yang adil dan bermoral. Sultan tidak hanya menang secara militer tetapi juga membangun legitimasi melalui tindakan damai dan perlindungan terhadap pihak yang kalah, menantang stereotip agresif dalam narasi sejarah. Kita melihat representasi yang kuat dari nilai-nilai keadilan dan hak asasi manusia yang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan menyatu secara menyeluruh dengan tradisi Islam.

B. Volume 2: Sebuah Langkah

1. Sampul



Gambar 3. 13 – Sampul komik volume 2

(Sumber: Komik volume 2)

Dalam sampul ini, Shalahuddin Al-Ayyubi digambarkan sebagai seorang pemuda yang bersemangat, dengan ekspresi wajah penuh tekad dan fokus. Penempatan karakter ini di bagian depan menunjukkan bahwa ia adalah pusat dari cerita. Selain itu, posisi tubuhnya yang seolah akan bergerak cepat mengindikasikan energi untuk menghadapi tantangan besar. Karakter-karakter di latar belakang, seperti para pemimpin, prajurit, dan tokoh berjenggot, digambarkan dalam posisi yang serius. Memberi kesan sebagai representasi dari kekuatan atau ancaman yang harus dihadapi oleh Shalahuddin. Meskipun tidak menjadi fokus utama, mereka memperkaya cerita dengan memberikan kontras terhadap karakter utama. Pedang yang

digenggam oleh beberapa karakter serta bangunan besar yang membentuk latar belakang mengisyaratkan bahwa komik ini berkisah tentang peperangan, kekuasaan, dan dominasi wilayah. Hal ini memperkuat tema utama mengenai pertempuran besar yang akan dihadapi oleh Shalahuddin.

Tatapan Shalahuddin yang lurus ke depan menggambarkan tekad dan kesiapan untuk menghadapi apapun yang datang. Gaya visual yang dinamis dan penuh aksi, dengan elemen-elemen diagonal dan ekspresi kuat, mendorong pembaca untuk mengeraskan ketegangan dan semangat perjuangan. Karakter yang bergerak, serta penggunaan warna yang kontras, meningkatkan perasaan dramatis dan mendalam terhadap kisah yang akan diceritakan. Melalui narasi visual ini, komik ini menekankan sejarah Islam yang penuh dengan perjuangan dan kekuatan. Ini juga memperkenalkan nilai-nilai kepemimpinan Islam kepada generasi muda sebagai sumber inspirasi dalam kehidupan mereka.

2. Sosok di Balik Cerita



Gambar 3. 14 - Halaman pengenalan tokoh

(Sumber: Komik seri ke-2)

Setiap tokoh disertai dengan penjelasan yang menggambarkan karakteristik dan peran mereka dalam sejarah, seperti Raja Konrad III, Raja Louis VII, dan Kaisar Manuel Komnenos. Gambar-gambar ini menggambarkan mereka dengan cara yang realistis dan formal, yang

menciptakan kesan mereka sebagai tokoh-tokoh yang memiliki peran besar dalam konflik besar seperti Perang Salib. Peran dalam Narasi: Penjelasan teks di bawah gambar menyoroti peran masing-masing tokoh dalam perjuangan sejarah yang lebih besar, seperti Raja Konrad III yang memimpin pasukan Jerman dan Raja Louis VII yang terlibat dalam Perang Salib Kedua. Ini menghubungkan visual tokoh dengan narasi konflik yang mengarah pada Shalahuddin sebagai lawan utama. Semua tokoh ditampilkan dengan wajah yang cukup jelas dan menghadap ke arah pembaca, dengan ekspresi yang tegas dan serius. Hal ini menunjukkan bahwa mereka adalah pemimpin yang memiliki pengaruh besar dalam sejarah, sekaligus menciptakan hubungan visual yang kuat antara pembaca dan tokoh-tokoh ini.

Penempatan teks di bawah gambar dengan *font* yang sederhana memperkuat keterhubungan antara visual dan informasi tekstual, menjadikan narasi lebih mudah dipahami. Penyajian tokoh-tokoh sejarah secara visual dan tekstual memberikan kedalaman bagi pembaca untuk memahami lebih lanjut peran setiap individu dalam cerita besar tentang Perang Salib. Ini memberikan konteks historis yang memperkaya narasi dan memberi wawasan mengenai dinamika politik dan sosial pada masa itu.



Gambar 3. 15 - Ilustrasi dan deskripsi Assassin

(Sumber: Komik volume 2 hal. 124-125)

Gambar ini menggambarkan seorang anggota kelompok Hashshashin, juga dikenal sebagai kelompok "Assassin" yang berasal dari sekte Syi'ah Ismailiyah. Tokoh ini digambarkan mengenakan pakaian gelap dan penutup wajah, memegang senjata tajam, dan menunjukkan

ekspresi yang menunjukkan profesionalisme dan keseriusan. Gambar ini menjelaskan kemampuan luar biasa yang dimiliki oleh kelompok ini, termasuk keahlian dalam penyamaran, penguasaan banyak bahasa, serta kemampuan bertindak dengan sangat hati-hati. Narasi teks memberi informasi tentang kemampuan anggota Hashshashin yang sangat berfokus pada misi dan memiliki dedikasi yang kuat terhadap tujuannya. Pembahasan yang panjang tentang Assasin pada komik ini menyinggung tentang seorang pendeta yang memberikan informasi tentang assasin dan informasi sejarah lainnya tentang Assasin, namun dalam catatan tersebut tidak menyebutkan sumber yang menjadi rujukan catatan sejarah yang disajikan pada pengenalan tokoh tersebut. Tanpa sumber yang jelas, ada risiko bahwa komik tersebut mungkin menyajikan sudut pandang yang bias atau terlalu subjektif tentang peristiwa sejarah.

Assasin, juga dikenal sebagai Nizari Ismailis, sebuah sekte Syiah ekstrim yang didirikan oleh Hassan bin Sabbah sekitar tahun 1090. Dari abad ke-11 hingga abad ke-13, mereka menguasai banyak benteng di pegunungan Persia dan Suriah. Benteng Alamut di Pegunungan Alborz, Persia, adalah markas utama mereka. Assassin merupakan cabang-cabang dari sekte Syiah Ismaili yang lebih besar. Setelah perselisihan dinasti dalam Kekhalifahan Fatimiyah, mereka berpecah³². Tujuan utama mereka adalah menghancurkan sistem politik Sunni saat ini dan menempatkan pemerintahan Ismaili di atasnya. (Cartwright, 2019). Para Assasin melakukan misi tanpa memikirkan jalan keluar atau keselamatan pribadi, namun berbeda dengan pembom bunuh diri modern, mereka sangat presisi dalam eksekusi target. Pembunuhan biasanya dilakukan di tempat ramai dan pada saat festival untuk memaksimalkan dampak politik. Para assasin akan berbaur dengan kerumunan, mendekati target, dan menusuknya dengan belati pendek yang disembunyikan dalam pakaian mereka. Kesabaran menjadi nilai yang sangat dihargai di kalangan Assasin, mereka hanya akan menyerang saat momentum yang tepat (Longo M. , 2006). Bahkan Sultan Shalahuddin pernah mendapat peringatan berupa pisau yang ditinggalkan di bawah bantalnya. Taktik ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan politik, seperti ketika Shalahuddin akhirnya membuat perjanjian damai dengan pemimpin Assasin setelah beberapa upaya pembunuhan.

3. Simbol-Simbol



Gambar 3. 16 - Lambang kerajaan Jerman era Raja Konrad III

(Sumber: Komik volume 2)

Gambar ini menampilkan lambang kerajaan Jerman dengan dua ekor burung hitam, yang mengacu pada simbol kekuasaan dan kejayaan yang menggambarkan kekuatan politik dan militer pada era tersebut. Lambang ini menghubungkan pembaca dengan konteks sejarah abad pertengahan di Eropa, khususnya pada masa kepemimpinan Raja Konrad III, yang berperan penting dalam sejarah perang Salib. Penggambaran ini mengindikasikan relevansi perang Salib dengan cerita Shalahuddin, mengingat posisi Shalahuddin sebagai lawan utama dalam konflik tersebut. Penggunaan burung hitam dengan dua kepala dalam lambang ini mengarah pada simbol kekuasaan absolut dan visi kerajaan yang kuat. Simbol ini mungkin berfungsi untuk menegaskan pentingnya kerajaan Jerman dalam cerita, yang berhubungan dengan latar belakang sejarah Shalahuddin yang terlibat dalam konflik melawan pasukan Eropa selama Perang Salib. Warna yang dipilih, yaitu hitam dan emas, menggambarkan otoritas, kekuasaan, dan kedigdayaan. Kombinasi hitam dan emas memang sering digunakan untuk menggambarkan kekuasaan dan keagungan (Alabamachanin.com, 2015).

Lambang kerajaan Jerman pada era Raja Konrad III (1138-1152) belum dapat dipastikan, namun ada beberapa elemen yang kemungkinan digunakan adalah elang hitam (Reichsadler). Elang hitam telah menjadi simbol kekaisaran Jerman sejak era Charlemagne, dan sekitar tahun 1200 elang hitam pada latar belakang emas sudah diakui secara umum sebagai

lambang kekaisaran¹. Meskipun penggunaan resminya pada era Konrad III belum pasti, elang hitam kemungkinan sudah mulai digunakan sebagai simbol kekaisaran.



Gambar 3. 17 – Ilustrasi lambang Arms of the Hohenstaufen Dynasty

(Sumber: Ilustrasi oleh Heraldry, World history encyclopedia)

Sebagai anggota dinasti Hohenstaufen, Konrad III mungkin juga menggunakan elemen dari lambang keluarganya. Lambang dinasti Hohenstaufen menampilkan tiga singa hitam berjalan pada latar belakang emas.



Gambar 3. 18 – Ilustrasi lambang Kerajaan Perancis Era Raja Louis VII

(Sumber: Komik volume 2)

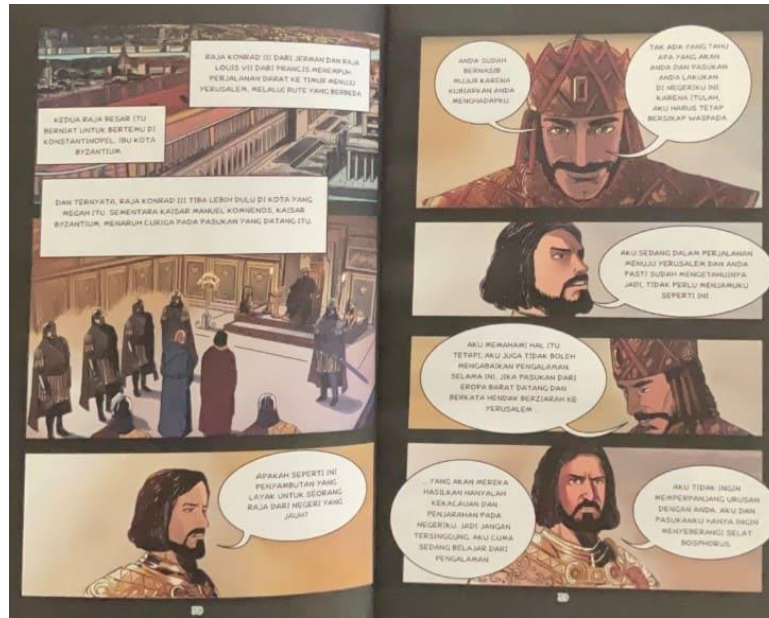
Seperti halnya lambang Jerman, lambang ini menghubungkan pembaca dengan sejarah Perang Salib, mengingat Raja Louis VII adalah salah satu tokoh penting yang berpartisipasi dalam Perang Salib Kedua. Inirelevan dengan narasi Shalahuddin Al-Ayyubi, yang bertempur

melawan pasukan Eropa termasuk tentara Perancis. Lambang ini memproyeksikan kekuasaan dan prestise, terutama dengan adanya mahkota dan *fleur-de-lis*, yang tidak hanya menunjukkan status kerajaan, tetapi juga memberi kesan bahwa kerajaan Perancis adalah lawan yang tangguh dalam perang.

Ketika kita menganalisis kedua lambang kerajaan ini dalam konteks komik “Shalahuddin Al-Ayyubi,” ada kesan yang kuat mengenai gambaran perang Salib dan keterlibatan dunia Barat dalam konflik tersebut. Kedua lambang ini menggambarkan kekuasaan dan otoritas dari dua kerajaan besar yang berperan dalam sejarah Shalahuddin, yaitu Jerman dan Perancis. Dalam narasi komik, ini membantu menciptakan kesan tentang konfrontasi antara kekuatan timur (Shalahuddin) dan kekuatan barat (kerajaan-kerajaan Eropa). Simbolisme dalam Konteks Shalahuddin: Lambang-lambang ini memberikan penguat visual terhadap narasi sejarah yang menggabungkan pertempuran besar antara pasukan Islam dan pasukan Salib. Shalahuddin digambarkan melawan kekuatan militer ini, dan lambang-lambang tersebut memperjelas identitas pihak lawan dalam konflik tersebut.

Untuk pembaca yang mungkin tidak terlalu familiar dengan simbol-simbol sejarah ini, komik ini dapat berfungsi untuk memperkenalkan mereka pada kontras antara kekuatan timur dan barat melalui simbolisme visual yang kuat. Secara keseluruhan, kedua gambar lambang ini menambah kedalaman historis pada komik “Shalahuddin Al-Ayyubi,” memperkaya pemahaman pembaca tentang dinamika perang Salib dan peran Shalahuddin sebagai pemimpin militer yang menghadapi tantangan besar dari Eropa. Dengan demikian, lambang-lambang kerajaan Jerman dan Perancis dari abad ke-12 tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif dalam komik, tetapi juga sebagai alat naratif yang efektif untuk menyampaikan kompleksitas sejarah dan konflik yang terjadi selama era Perang Salib

4. Rangkain Cerita dalam Bingkai: Ketegangan Politik

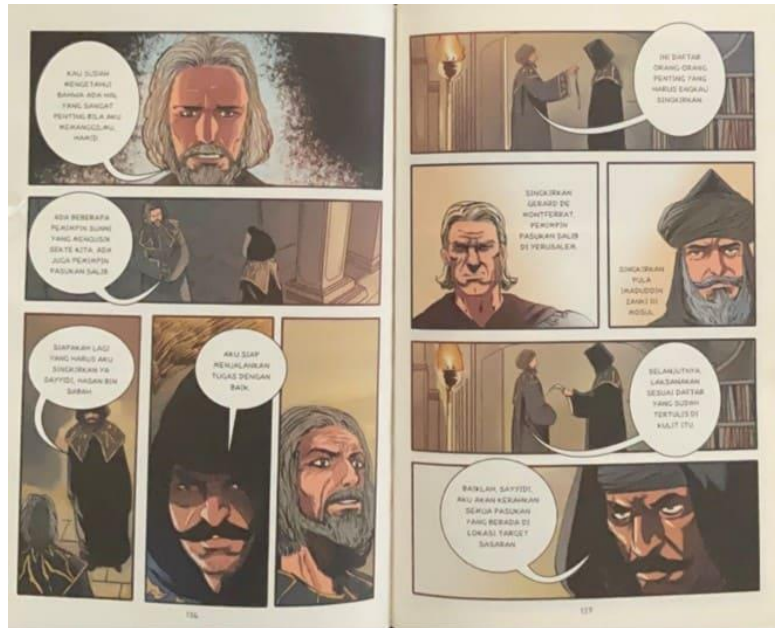


Gambar 3. 19 - Adegan Raja Konrad III dan Kaisar Komnenos

(Sumber: Komik Vovlume 2, hal 38-39)

Melalui teks, kita mengetahui bahwa Raja Konrad III mengungkapkan kekhawatiran tentang sambutan yang tidak sesuai dengan kedudukan mereka, sementara Kaisar Manuel Komnenos menunjukkan kecurigaan tentang perjalanan tersebut. Raja Konrad III, berada di posisi yang menonjol dengan ekspresi yang serius dan ekspresi wajah yang terlihat jelas. Dialog yang kuat dan penuh ketegangan ini menyoroti bahwa gambar tidak hanya bertujuan untuk menggambarkan peristiwa, tetapi juga untuk mengkomunikasikan emosi dan niat dari karakter-karakter yang terlibat.

Social distance yang dipertahankan antara Raja Konrad III dan Kaisar Manuel Komnenos menunjukkan tingkat kedekatan yang profesional dan penuh rasa hormat. Keduanya saling berhadapan dengan ketegasan, mencerminkan hubungan yang lebih formal dan penuh perhitungan. Jarak visual ini menambah kesan ketegangan dan formalitas. Panel-panel diatur untuk memandu pembaca melalui percakapan yang sedang berlangsung, dengan Raja Konrad III diletakkan pada posisi pusat, yang memberi perhatian penuh pada dirinya sebagai pemimpin yang sedang mengambil keputusan penting. Teks di dalam balon ucapan menambah kedalaman naratif dengan memberikan informasi tentang pemikiran dan strategi yang ada dalam pikiran karakter.



Gambar 3. 20 - Adegan tentang Assasin

(Sumber: Komik volume 2 hal. 136-137)

Gambar ini menunjukkan dua tokoh yang sedang berdiskusi. Satu karakter berbicara mengenai orang-orang yang harus disingkirkan, memberikan daftar nama-nama pemimpin yang harus dibunuh, seperti Gerard de Montserrat dan Imaduddin Zanki. Dalam percakapan antara dua tokoh, gambar ini memperlihatkan peran penting dari tugas yang diberikan, dengan salah satu tokoh memberikan instruksi mengenai siapa yang harus disingkirkan.

Perkataan ini menunjukkan peran Hashshashin sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara yang sangat efisien dan dingin. *social distance* sedikit lebih terjaga, *Point of view* lebih terfokus pada dua karakter yang berbicara dengan ekspresi serius menunjukkan bahwa mereka sedang berdiskusi secara serius dan mendalam. Latar belakang dibuat lebih detail, tidak hanya menunjukkan tokoh-tokoh yang sedang berbicara. meskipun latar ditampilkan luas, fokus tetap pada tokoh-tokoh yang berbicara dengan menggambar mereka lebih detail atau menempatkan mereka di posisi strategis dalam panel.

Dalam komik ini, Hashshashin digambarkan sebagai kelompok pembunuh yang sangat efisien, dengan tujuan yang sangat terfokus. Ini mengarah pada wacana tentang cara-cara yang

digunakan oleh kelompok ini dalam pertempuran besar, serta bagaimana mereka seringkali menjadi alat dalam perang politik.

5. Rangkain Cerita dalam Bingkai: Kekuatan Fisik dan Moral



Gambar 3. 21 - Shalahuddin berguru dengan Nuruddin Zanki

(Sumber: Komik Volume 2 hal.116-117)

Panel-panel komik menampilkan narasi visual yang kuat tentang proses pembelajaran penggunaan pedang dan perisai. Secara naratif, komik ini menggambarkan tokoh utama yang sedang berlatih menggunakan senjata sambil menerima pembelajaran nilai-nilai moral. pedang dan perisai tidak hanya berfungsi sebagai senjata fisik, tetapi juga melambangkan instrumen perjuangan dalam menegakkan keadilan dan membela agama. Dialog-dialog di dalamnya memperkuat konsep ini dengan mengaitkan penggunaan senjata untuk tujuan yang mulia.

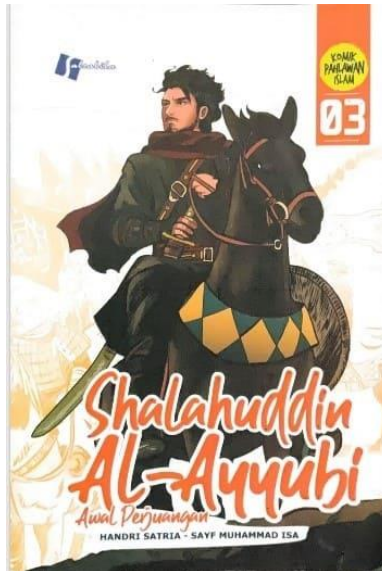
Dari segi *image act*, tokoh dalam panel tidak melakukan kontak mata langsung sehingga pembaca mengamati tanpa merasa terlibat langsung dalam adegan. *Social distance* ditampilkan melalui medium shot, Jarak pandang ini memungkinkan pembaca untuk melihat detail ekspresi dan gerakan tokoh, namun tetap menjaga objektivitas cerita. *Point of view* menggunakan sudut pandang *eye level*, menciptakan posisi setara antara pembaca dengan tokoh, sehingga memudahkan pembaca untuk mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai yang disampaikan. Information value diatur dengan menempatkan tokoh dan dialog di tengah panel,

menekankan pentingnya pesan yang disampaikan. *Salience* ditunjukkan melalui efek visual gerakan pedang dan perisai yang dinamis, menarik perhatian pembaca pada momen-momen kunci. *Framing* antar panel menciptakan alur yang mengalir, menghubungkan aspek fisik latihan dengan nilai-nilai spiritual dan moral, Sejalan dengan Konsep "*closure*" McCloud (McCloud, 2001, hal. 63-67). Teks dialog memberikan konteks yang memperdalam makna visual, mengintegrasikan aspek keagamaan dengan tindakan fisik.

Sejalan dengan konsep kepemimpinan Al Ghazali dalam karyanya *Ihya' Ulumuddin*. Imam Al-Ghazali menekankan keseimbangan antara kekuatan fisik dan nilai moral-spiritual. Ghazali mengidealkan pemimpin berintelektualitas luas, pemahaman agama mendalam, berakhlak mulia, serta mampu menggerakkan anggota melalui iman dan ilmu. Idealnya, pemimpin mampu menjaga masyarakat dari bahaya, menjunjung keadilan, serta menjauhi tirani, dengan integritas dan penguasaan ilmu yang memadai. (Maharan, Muzakk, & islam, 2024)

C. Volume 3: Awal Perjuangan

1. Sampul



Gambar 3. 22 - Sampul volume 3

(Sumber: Komik volume 3)

Gambar pada sampul ini menyampaikan kisah perjuangan awal Shalahuddin al-Ayyubi melalui representasi visual seorang pahlawan yang bersiap untuk sebuah misi besar. Elemen naratif terletak pada penempatan Shalahuddin di atas kuda, membawa senjata, yang menyimbolkan kesiapan, keberanian, dan tujuan perjuangan. Karakter utama (Shalahuddin) tidak melakukan *direct gaze* ke audiens, melainkan melihat ke kejauhan. Hal ini menciptakan efek reflektif dan aspiratif, menggambarkan visi dan fokus pada tujuan yang lebih besar. Sudut pandang *eye-level* menunjukkan hubungan yang sejajar antara audiens dan karakter. Hal ini menciptakan rasa keterlibatan, seolah audiens berada di posisi yang sama untuk menyaksikan perjuangan yang akan dimulai.

Shalahuddin dan kudanya mendominasi komposisi. Elemen sekunder, seperti latar dengan siluet prajurit, mendukung narasi utama tanpa mengalihkan perhatian. Elemen paling mencolok adalah figur Shalahuddin dan detail pada pakaian, kuda, serta senjatanya. Penempatan teks judul di bagian bawah mendukung keterbacaan tanpa mengurangi fokus pada elemen visual

utama. Kata “awal perjuangan” memberikan konteks bahwa cerita ini adalah pengantar ke misi besar yang akan datang.

2. Sosok di Balik Cerita



Gambar 3. 23 - Pengenalan tokoh pada komik Volume 3

(Sumber: Komik volume 3)

Gambar ini memberikan informasi tentang karakter dalam narasi yang terkait dengan konflik Perang Salib. Setiap tokoh digambarkan melalui deskripsi singkat yang mencakup latar belakang, karakteristik, dan kontribusinya. Tokoh-tokoh Muslim seperti Shalahuddin Al-Ayyubi dan Nuruddin Zanki direpresentasikan sebagai pemimpin yang adil, bijak, dan religius. Ini mencerminkan nilai-nilai Islam sebagai inti dari identitas mereka. Tokoh Kristen seperti Edward de Montferrat dan Raja Louis VII digambarkan sebagai pemimpin yang berjuang keras tetapi sering terjebak dalam konflik moral atau strategis. Tokoh-tokoh ini ditampilkan sebagai subjek yang diamati. Gaya gambar yang lebih realistis menekankan keseriusan narasi sejarah, mendorong audiens untuk melihat karakter ini dalam konteks historis. Penggunaan *close-up* pada wajah tokoh menciptakan kedekatan visual, memungkinkan audiens untuk memahami emosi dan karakteristik masing-masing tokoh.

Teks pada sisi kiri (tokoh Muslim) menyoroti nilai-nilai moral seperti keadilan, kepemimpinan, dan pengabdian kepada rakyat. Deskripsi seperti “karakter jujur” dan “suka membantu orang yang kesusahan” menunjukkan keunggulan moral dan religius tokoh-tokoh ini. Teks pada sisi kanan (tokoh Kristen) menggambarkan kompleksitas politik dan moral mereka, seperti “merasa bersalah dan gagal menjaga negeri,” mencerminkan konflik batin dan perjuangan ideologis mereka. Wacana ini mencerminkan bagaimana narasi sejarah digunakan untuk membangun identitas moral dan ideologis. Tokoh Muslim digambarkan sebagai pahlawan moral, sementara tokoh Kristen lebih sering direpresentasikan sebagai individu yang terjebak dalam ambisi atau kesalahan strategis.



Gambar 3. 24 – Ilustrasi Sicilian Saracen Oleh Wraithdt (Devian Art)

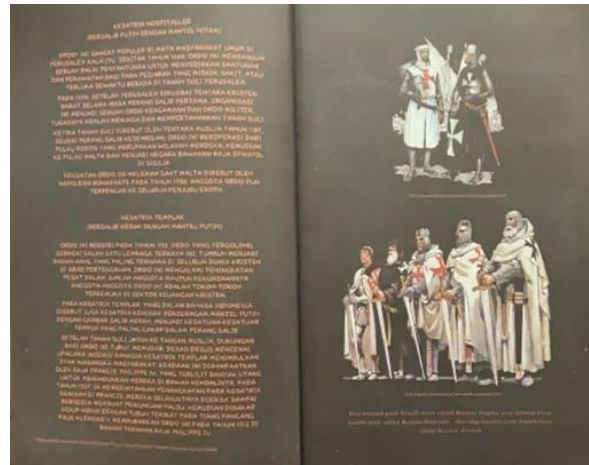
(Sumber: Komik volume 3)

Ilustrasi menampilkan dua pemanah dengan gaya siap tempur. Hal ini menunjukkan kemampuan pasukan dalam menggunakan busur dan anak panah, Pakaian dan perlengkapan yang dikenakan para pemanah dalam ilustrasi mencerminkan pakaian khas yang digunakan oleh pasukan muslim, dengan ciri-ciri seperti turban, jubah, dan busur panah. Judul di bawah gambar tersebut berbunyi "Pemanah Saracen Sisilia oleh wraithdt di DeviantArt" yang menunjukkan bahwa karya seni ini dibuat oleh seorang seniman bernama "wraithdt".

Apabila ditelusuri lebih lanjut tentang sicilian saracen merujuk pada Saracen, sebutan untuk pengikut Islam di Eropa saat itu, mulai melakukan serangan ke Sisilia sejak tahun 655 M. Namun invasi besar-besaran baru dimulai pada tahun 827 M ketika pasukan Saracen dari Afrika Utara mendarat di Mazara. Sumber lain berupa Jurnal berjudul “*The Sicilian Crucible and Lucaera Sarcenorum*” oleh Nils Visser menyebutkan bahwa Pemanah Saracen Lucera adalah seorang *camera regie* atau disebut sebagai pelayan mahkota yang berbasis di Kastil Lucera. Meskipun terikat dalam dinas militer kepada penguasanya, ia menerima bayaran 15 keping emas tarani per bulan. Keluarganya tinggal di kota Lucera, dan pada masa damai ia mungkin bekerja di industri persenjataan sebagai pembuat busur atau pembantu pemanah.

Pemanah ini merupakan seorang Muslim yang taat, sebagai bagian dari komunitas Muslim yang kuat di Lucera. Bagi mereka, memanah dianggap sebagai kewajiban suci (Visser, hal. 19). Komunitas Muslim Lucera dibentuk ketika Frederick II memindahkan sekitar 20,000 Muslim Sisilia ke Lucera dan 30,000 lainnya ke berbagai wilayah Apulia pada tahun 1239. (Alvarez, 2013). Pemanah Saracen memiliki peran penting dalam berbagai pertempuran besar Pertempuran Cortenuova (1237) dengan 7.000 hingga 10.000 pemanah, Pengepungan Parma (1248) dengan 4,000 pasukan, dan pertempuran Benevento (1266) dengan 10,000 pemanah.

Shalahuddin Al-Ayyubi menggunakan pemanah berkuda dalam pasukannya, mirip dengan taktik yang digunakan oleh Sicilian Saracen. Dalam Pertempuran Hattin (1187), pasukan Shalahuddin menggunakan pemanah untuk melemahkan pasukan Salib. Antara Shalahuddin Al-Ayyubi dengan Sicilian Saracen tidak secara langsung terkait namun dalam konteks keberadaan ilustrasi tersebut dalam komik dapat memberikan gambaran sekilas tentang taktik dan strategi militer yang digunakan. Hal ini dapat membantu memberikan konteks sejarah.



Gambar 3. 25 - Ilustrasi cara berpakaian Ksatria Templar

(Sumber: Komik Volume 3 yang merujuk pada medievalwarfare.info)

Halaman tersebut menyajikan Ilustrasi dan deskripsi informatif tentang ksatria hopitaler dan ksatria templar. Ksatria Hospitaller didirikan pada tahun 1080 untuk membantu para peziarah di Yerusalem. Para ksatria mengenakan jubah hitam dan memakai salib putih sebagai tanda. Mereka bertugas merawat orang sakit dan membantu para peziarah yang membutuhkan pertolongan. Ksatria Templar didirikan pada tahun 1119 untuk melindungi para peziarah yang melakukan perjalanan ke Tanah Suci. Mereka mengenakan jubah putih dan memakai salib merah berbentuk persegi panjang. Kedua kelompok ini memainkan peran penting dalam Perang Salib, tetapi mereka juga terlibat dalam konflik politik dan militer yang kompleks.



Gambar 3. 26 – Dokumen foto terkait ksatria templar dan Ksatria Hospitaller

(Sumber: www.medievalwarfare.info)



Gambar 3. 27 - Ilustrasi cara berpakaian Pasukan Salib yang terinspirasi Knight Templar 1120- 1312 oleh Wayne Reynolds

(Sumber: Komik Volume 3, hal.134-135)

Ilustrasi tersebut divisualisasikan melalui pose dinamis prajurit yang memegang tombak dan pedang, menunjukkan karakter siap bertempur. Atribut simbolik berupa salib merah pada jubah putih mengidentifikasi mereka sebagai *Knight Templar*. Para Ksatria Templar memiliki seragam dan aturan berpakaian yang sangat spesifik yaitu mengenakan surcoat (jubah luar) berwarna putih dengan salib merah, di atasnya mengenakan mantel putih yang juga berhiaskan salib merah. Mantel putih ditetapkan sebagai seragam resmi pada Konsili Troyes tahun 1129. Salib merah ditambahkan pada jubah mereka menjelang Perang Salib II tahun 1147. (medievalwarfare.info, 2013)

Pada Bagian ini tidak ada teknik penggambaran visual yang dramatis, namun bersifat informatif sehingga peneliti lebih berfokus pada konteks keberadaan ilustrasi-illustrasi tersebut dalam komik dan tujuan penyajiannya. Ilustrasi tersebut digunakan untuk memberikan informasi historis kepada pembaca tentang keberadaan kedua ordo ksatria ini yang memainkan peran penting dalam sejarah Perang Salib. Memberikan pemahaman mendalam tentang kompleksitas Perang Salib melalui penggambaran detail seragam dan atribut musuh.

3. Simbol – simbol



Gambar 3. 28 – Lambang Kerajaan Perancis

(Sumber: Komik Volume 3)

Gambar pada halaman tersebut merupakan lambang dari Kerajaan Perancis. Penggunaan lambang ini dalam komik tidak hanya memberikan konteks historis yang akurat, tetapi juga menekankan skala konflik yang dihadapi Shalahuddin. Ia tidak hanya berhadapan dengan pasukan lokal, tetapi dengan kekuatan besar Eropa yang didukung oleh ideologi keagamaan dan klaim kekuasaan ilahi. Pada lambang tersebut terdapat simbol *Fleur-de-lis* yang menjadi simbol utama Kerajaan Prancis sejak abad ke-12. Penggunaan resminya dimulai pada masa pemerintahan Louis VI (1108-1137) (Pine & Hogarth, 2024). Dibagian atas tertulis motto "*Montjoie Saint Denis*", Motto ini merupakan seruan perang Kerajaan Prancis yang berasal dari sejarah kerajaan.



Gambar 3. 29 - Pada abad kedua belas, baik Raja Louis VI atau Raja Louis VII menjadi raja Prancis pertama yang menggunakan fleur-de-lis pada perisainya.

(Sumber: AncientPages.com, 2016)

4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Warisan Perjuangan



Gambar 3. 30 – Adegan Wafatnya Imaduddin Zanki

(Sumber: Komik volume 3, hal. 50-51)

Narasi pada gambar ini menggambarkan peristiwa historis, yaitu pembunuhan Sultan Imaduddin Zanki oleh para pembunuh dari Syiah Ismailiyah. Alur narasi divisualisasikan melalui transisi dari adegan keramaian (adegan pembunuhan) ke adegan personal yang fokus pada emosi tokoh (tangisan Nuruddin Zanki). Tidak ada tatapan langsung dari tokoh kepada

audiens, sehingga interaksi bersifat tidak langsung. Hal ini menciptakan suasana seolah audiens hanya sebagai saksi dari peristiwa tersebut. Ekspresi wajah Nuruddin Zanki yang menangis memberikan kesan empati dan mengundang perasaan emosional audiens. Gambar pertama menggunakan sudut pandang jarak jauh (*long shot*) untuk menggambarkan keramaian, menunjukkan hubungan sosial yang bersifat umum antara sultan dan rakyat. Gambar berikutnya menggunakan *medium shot* dan *close-up* untuk menggambarkan interaksi lebih intim antara tokoh dan audiens, terutama untuk menyoroti emosi dan situasi kritis.

Elemen visual yang paling menonjol adalah panel close-up wajah Nuruddin Zanki yang menangis. Ini memperkuat fokus pada emosi duka sebagai inti dari cerita. Warna latar belakang lebih terang pada panel tokoh utama, yang menarik perhatian dibandingkan dengan warna latar belakang yang lebih gelap pada panel pembunuhan. Setiap panel memiliki framing yang jelas, memisahkan narasi aksi pembunuhan dengan narasi emosional. Ini membantu audiens untuk mengikuti alur cerita secara terstruktur. Teks pada panel kiri atas menjelaskan latar belakang aksi para pembunuh Syiah Ismailiyah. Hal ini memberikan konteks ideologis dan politis terhadap tindakan mereka. Teks pada panel kanan bawah menyoroti dampak personal dari peristiwa tersebut terhadap Nuruddin Zanki. Frasa seperti “kegagalan menjaga keselamatan ayahnya” memperkuat konflik emosional yang dialami tokoh.

Gambar ini juga merepresentasikan ketegangan antara dua ideologi, yaitu Sunni yang diwakili oleh Sultan Imaduddin Zanki dan Syiah Ismailiyah yang diwakili oleh para pembunuh (Kelompok Assassin). Tindakan pembunuhan menjadi simbol konflik ideologis yang melibatkan kekerasan. Fokus pada tangisan Nuruddin Zanki menggambarkan sisi humanis dari seorang pemimpin yang biasanya digambarkan kuat. Ini bertujuan untuk membangun empati pembaca terhadap tokoh tersebut. Penggunaan teks dan visual bersama-sama memperkuat narasi yang mengutamakan sisi korban (Nuruddin Zanki) dan mengecam tindakan para pembunuh.



Gambar 3. 31 – Momen Shalahuddin dengan keluarganya

(Sumber: Komik Volume 3 hal. 98-99)

Panel kiri menampilkan aksi permainan antara ayah dan anak, ditunjukkan melalui gerakan melempar ke udara yang menciptakan narrative reaction, Panel kanan menunjukkan proses transformasi Shalahuddin dari anak-anak menjadi pemuda, digambarkan melalui sequence temporal. Ekspresi wajah karakter yang ceria dan terbuka menciptakan demand picture yang mengajak pembaca terlibat secara emosional. Variasi *shot* dari *medium shot* hingga *long shot* membangun kedekatan sekaligus konteks yang lebih luas. *Close-up* pada ekspresi wajah memperkuat aspek emosional cerita. Penempatan teks dialog dalam balon kata terintegrasi secara harmonis dengan elemen visual. Penggunaan warna-warna *soft* dan gradasi menciptakan mood yang sesuai dengan narasi. Transisi antar panel menggunakan teknik *blending* untuk memperhalus perpindahan temporal. Teks dialog menekankan nilai-nilai ketaatan pada agama dan orang tua..



Gambar 3. 32 – Dendam Edward terhadap Muslim

(Sumber: Komik volume 3 hal 116-117)

Edward digambarkan sebagai representasi dari kebencian yang ditanamkan oleh trauma, menggambarkan dendam Edward terhadap Muslim akibat kematian ayahnya. Hal ini menekankan konflik emosional yang mendorong tindakan balas dendamnya. Panel-panel menunjukkan demand gaze, menciptakan keterlibatan langsung dengan pembaca melalui ekspresi wajah yang intens dan dialog internal. Sudut pandang bervariasi, dengan dominasi *eye-level angle* yang menciptakan kesejajaran antara pembaca dan karakter. Fokus visual diberikan pada karakter Edward dan adegan pertarungan melalui kontras warna dan ukuran panel.

Teks dialog seperti kalimat “Aku selalu ingat kematian ayahku di tangan Muslim” menunjukkan akar konflik personal. Pada kalimat “Seperti itulah nasib anak seorang kesatria Templar” menegaskan identitas dan warisan konflik. “Ini kesempatanku membalas dendam kepada Muslim” kalimat ini menyampaikan gagasan tentang pembalasan dendam yang melanggengkan siklus kekerasan. Wacana yang dibangun menggambarkan kompleksitas hubungan antar agama dan dampak trauma antargenerasi. Penggunaan bahasa dan visual secara simultan memperkuat pesan tentang konsekuensi dari kebencian dan dendam yang diwariskan.



Gambar 3. 33 – Edward melawan Shalahuiddin

(Sumber: Komik volume 3, hal. 188-189)

Adegan ini menampilkan narasi pertarungan yang melibatkan Shalahuiddin dan Edward dalam adegan yang dinamis. Proses naratif ditunjukkan melalui *vektor* gerakan yang kuat, terutama pada panel pertama dengan efek “BLEGAAR” yang menunjukkan benturan atau serangan. kostum dan atribut karakter mengklasifikasikan identitas dan peran masing-masing tokoh dalam konteks Perang Salib. *Close-up* wajah karakter menunjukkan ekspresi emosional, menciptakan keterlibatan langsung dengan pembaca. Variasi jarak pengambilan gambar dari *long shot* hingga *close-up* menciptakan dinamika keterlibatan emosional yang berbeda-beda. Kontras visual yang kuat antara karakter dengan latar belakang, didukung efek visual dinamis dan tipografi ekspresif. Dialog seperti “Aku memilih memaafkanmu agar engkau tahu bahwa kami bukan pembunuh seperti yang engkau katakan” merefleksikan superioritas moral dan kekuatan pemaafan.

Wacana ini mencerminkan upaya untuk mengkonstruksi citra Islam yang positif dalam konteks konflik historis. Shalahuiddin Al-Ayyubi diposisikan sebagai representasi ideal nilai-nilai Islam, menampilkan kebijaksanaan, kasih sayang, dan moralitas tinggi. Hal ini dapat dilihat sebagai *counter-narrative* terhadap stereotip negatif tentang Islam yang sering dikaitkan dengan kekerasan, terutama dalam konteks Perang Salib. Tentu hal ini senada dengan wacana utama pada setiap bagian seri komik ini yang menarasikan Kebanggaan kolektif umat Islam dengan

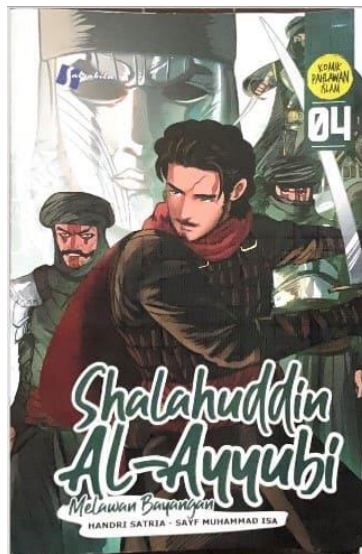
dikotomi “kita” versus “Mereka”. Jika kita melihat dari sudut pandang sejarah secara umum, Strategi ini berpotensi problematik karena cenderung menyederhanakan kompleksitas sejarah. Penggambaran seperti ini bisa dilihat sebagai bentuk orientalisme terbalik, di mana "Timur" (Islam) diidealkan sementara "Barat" (Kristen) dimarginalisasi secara moral.

Apabila menilik media visual lain, film "Kingdom of Heaven" (2005) merupakan salah satu contoh media visual yang berupaya menyajikan narasi yang lebih berimbang tentang Islam dan Perang Salib. Dalam film ini, Shalahuddin digambarkan sebagai pemimpin yang terhormat dan toleran, bahkan terhadap musuh-musuhnya. Adegan di mana Shalahuddin memperlakukan simbol-simbol Kristen dengan hormat, seperti mengangkat salib yang jatuh, menjadi representasi visual yang kuat dari nilai-nilai toleransi dalam Islam . Film ini dapat memberikan pelajaran bahwa tidak semua muslim itu buruk di tengah gencarnya media massa mengekspos hal buruk tentang Islam setelah peristiwa 9/11.

Film “Kingdom of Heaven” diproduksi di Hollywood sehingga dapat ditonton oleh khalayak luas. Dengan demikian, Hollywood menggunakan kekuatan ini untuk mengubah persepsi masyarakat internasional tentang ajaran Islam yang sebenarnya . Menurut studi oleh Tariq Jamil (2020), film-film yang menampilkan citra positif Islam dapat membantu mengurangi Islamofobia dan meningkatkan pemahaman lintas budaya. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media visual efektif dalam menyampaikan pesan dakwah dan nilai-nilai Islam (Liu, 2017)

D. Volume 4: Melawan Bayangan

1.Sampul



Gambar 3. 34 – Sampul Komik

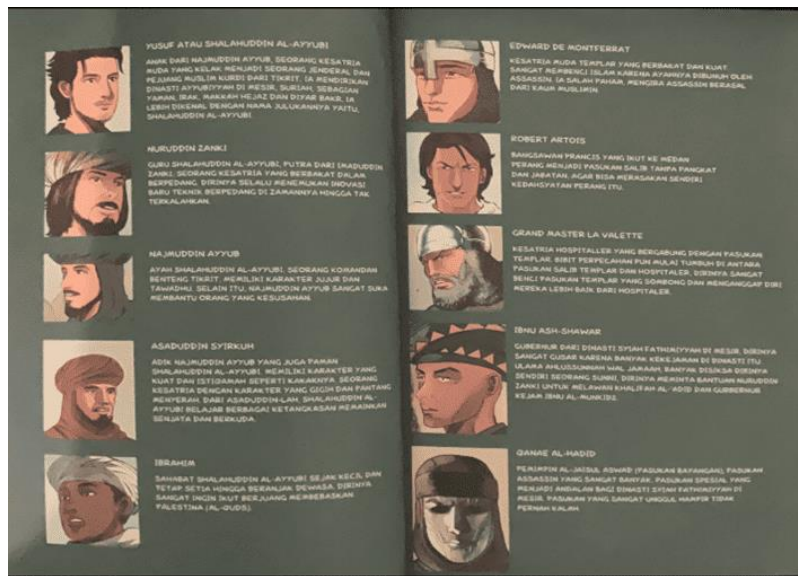
(Sumber: Komik volume 4)

Gambar menunjukkan aksi yang melibatkan karakter utama yang sedang bersiap dengan senjata, menggambarkan peristiwa naratif berupa perlawanan atau konflik. Komposisi ini menunjukkan hubungan sebab-akibat, di mana karakter utama terlihat memimpin perjuangan melawan musuh yang digambarkan berada di belakang. Karakter utama digambarkan sebagai sosok heroik dengan detail wajah yang penuh ekspresi tegas dan bekas luka sebagai simbol perjuangan. Posisi karakter utama yang menghadap diagonal menciptakan apa yang McCloud sebut sebagai "*dynamic tension*" atau ketegangan dinamis. Hal ini membantu menciptakan energi visual dan mengarahkan perhatian pembaca (McCloud, 2001).

Karakter utama ditempatkan dalam jarak medium-close, membuat audiens merasa dekat dengan emosi karakter tanpa kehilangan detail latar. Karakter utama ditempatkan di tengah sebagai pusat perhatian, dengan musuh di latar belakang yang mendukung cerita. Nama "Shalahuddin Al-Ayyubi" menjadi penekanan utama. Warna merah pada jubah dan luka karakter utama menjadi elemen yang paling mencolok, menunjukkan kekuatan dan keberanian. Tatapan mata tegas juga menambah fokus visual pada karakter utama. Elemen visual seperti senjata dan garis diagonal dari pedang membantu membingkai narasi aksi, menciptakan fokus

dinamis. Judul “Shalahuddin Al-Ayyubi: Melawan Bayangan” menciptakan makna simbolik tentang perjuangan melawan musuh tersembunyi atau internal.

2. Sosok di Balik Cerita



Gambar 3. 35 – Pengenalan tokoh volume 4

(Sumber: Komik Volume 4)

Setiap karakter ditampilkan dengan detail wajah yang jelas dan ekspresi tegas, menciptakan koneksi langsung dengan pembaca. Penggunaan *close-up shot* dan sudut pandang frontal memperkuat kesan kedekatan dan keterlibatan. *Layout* disusun secara seimbang, dengan tokoh Muslim di sisi kiri dan tokoh Eropa di sisi kanan, menunjukkan upaya memberikan perspektif yang berimbang. Warna kontras antara latar belakang hijau dan ilustrasi karakter, serta teks deskriptif yang jelas, membantu menarik perhatian pembaca. Setiap profil dibingkai secara individual dengan jarak yang konsisten, menciptakan ritme visual yang menarik. Deskripsi teks menekankan pencapaian dan karakteristik personal tokoh, memberikan konteks historis dan sosial yang penting.

Narasi sejarah Islam dalam komik ini disajikan dengan pendekatan yang berimbang, terlihat dari representasi karakter dari kedua pihak, Muslim dan non-Muslim. Deskripsi tekstual menekankan pencapaian dan karakteristik personal setiap tokoh, memberikan konteks historis dan sosial yang penting untuk pemahaman komprehensif.



Gambar 3. 36 – Pengenalan tokoh yang disebut Al-Jaisul Aswad

(Sumber: Komik volume 4. Hal 88-89)



Gambar 3. 37 – Pengenalan tokoh Jaisul Aswad

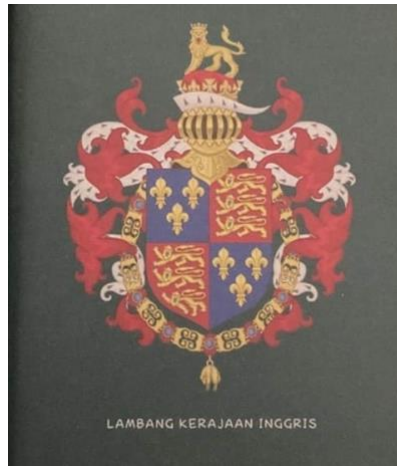
(Sumber: Komik Volume 4)

Pada gambar “Al-Jaisul Aswad” menunjukkan sekelompok pasukan dengan senjata, mencerminkan narasi aksi atau konflik. Pada pengenalan tokoh sebelumnya disebut sebagai pasukan khusus Dinasti Fatimiyah di Mesir. Kehadiran senjata dan postur mereka menyiratkan kesiapan untuk bertempur. kelompok ini direpresentasikan sebagai “pasukan bayangan” yang

tangguh dan misterius. Pemilihan pakaian gelap, penutup wajah, dan senjata berat menggambarkan identitas kolektif mereka sebagai ancaman yang kuat, sebagian besar menghadap ke depan dengan postur siap tempur. Ini menciptakan hubungan yang intens dengan audiens, seolah menantang atau mempersiapkan mereka untuk konflik. Jarak medium memberikan pandangan menyeluruh tentang kelompok, memungkinkan audiens memahami hierarki dan kekuatan kolektif mereka.

Setiap individu dari kelompok ini diperkenalkan dengan nama mereka. Hal ini memberikan narasi yang lebih personal, memperlihatkan masing-masing anggota memiliki peran spesifik dalam tim. Potret karakter *close-up* untuk menampilkan ekspresi wajah dan detail pakaian, menciptakan kedekatan emosional dengan audiens dan membuat audiens merasa lebih dekat dan lebih memahami detail personal masing-masing karakter. Nama-nama seperti Qanae, Zariq, Kazar, dan Naqul memperkuat identitas individu dalam tim, membangun narasi tentang keberagaman peran dalam pasukan tersebut, namun tidak dijelaskan secara tekstual peran pada setiap individu tersebut. Penamaan kelompok Al- Jaisul Aswad dan nama setiap individu dalam kelompok ini merupakan fiksi kreatif untuk kebutuhan visualisasi dan dramatisasi.

3. Simbol - Simbol



Gambar 3. 38 – Lambang Inggris pada komik

(Sumber: Komik volume 4)



Gambar 3. 39 - Lambang kebesaran kerajaan Inggris terdahulu.

diapit gambar singa dan naga sebagai pendukung, dari lukisan Raja Edward VI. 1547

(Sumber: p2k.stekom.ac.id)

Lambang Kerajaan Inggris yang ditampilkan dalam komik merupakan simbol yang kaya akan makna historis dan politis. Perisai utama yang terbagi menjadi empat kuartal menggambarkan persatuan berbagai wilayah kekuasaan, dengan tiga singa emas pada latar merah melambangkan keagungan Inggris, sementara *fleur-de-lis* keemasan pada latar biru mencerminkan klaim historis atas Prancis.

Dalam konteks komik Shalahuddin Al-Ayyubi, lambang ini berperan sebagai penanda visual yang kuat untuk menggambarkan pertentangan antara kekuatan Eropa Kristen dan dunia Islam selama periode Perang Salib. Penggunaan lambang ini untuk membantu pembaca memahami kompleksitas hubungan politik dan religius pada masa tersebut, sekaligus memberikan dimensi otentik pada narasi sejarah yang disampaikan melalui medium komik. Keberadaan lambang ini menjadi jembatan visual yang menghubungkan pembaca dengan realitas historis pertarungan ideologi dan kekuasaan antara Timur dan Barat pada masa Perang Salib.



Gambar 3. 40 – Gambar kalimat syahadat pada komik

(Sumber: komik volume 4)

Kaligrafi syahadat yang ditampilkan memiliki makna spiritual yang mendalam sebagai simbol keimanan dalam Islam. Kaligrafi tersebut ditampilkan dengan gaya yang indah dan

mencolok, menggunakan warna terang di atas latar belakang gelap. Hal ini mencerminkan prinsip keseimbangan dan keharmonisan dalam seni kaligrafi Islam. Penggunaan kaligrafi syahadat ini sangat relevan dengan kisah Shalahuddin Al-Ayyubi sebagai tokoh Islam yang berjuang mempertahankan dan menyebarkan ajaran Islam. Penempatan kaligrafi ini di awal komik juga berfungsi sebagai pengingat spiritual bagi pembaca, sesuai dengan tujuan komik yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik tentang sejarah dan nilai-nilai Islam

4.Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Wasiat Kepemimpinan



Gambar 3. 41 – Adegan wafatnya Najmudin Ayub

(Sumber: Komik Volume 4, Hal.36-37)

Gambar menunjukkan adegan emosional di mana seorang ayah (Najmuddin Ayyub) memberikan wasiat kepada anaknya (Shalahuddin). Narasi ini mencerminkan momen transisi penting, di mana nilai-nilai agama, moral, dan tanggung jawab diturunkan. tatapan langsung Najmuddin kepada anaknya dan isyarat tangan mengarahkan pesan secara langsung kepada audiens, menguatkan hubungan emosional. Jarak yang digunakan adalah medium-close, memungkinkan audiens merasakan kedekatan emosional tanpa kehilangan konteks, memberikan kesan personal dan intim, seolah audiens menjadi bagian dari percakapan.

Teks wasiat ditempatkan di sekitar Najmuddin, menunjukkan hubungan langsung antara tokoh dan pesan yang disampaikan. gestur tangan Najmuddin yang menunjuk ke atas dan

wajahnya menjadi elemen yang menonjol, menarik perhatian audiens. pembedaan yang jelas melalui batas panel, memisahkan percakapan dan adegan. Teks pada gambar menyampaikan pesan religius yang mendalam, seperti menjalankan sunnah dan menjauhi kezaliman. Wasiat ini menggarisbawahi pentingnya nilai-nilai Islam dalam kehidupan seorang pemimpin. visual dan teks bekerja bersama untuk membangun karakter Shalahuddin sebagai pemimpin yang tidak hanya kuat, tetapi juga didasarkan pada nilai-nilai moral dan spiritual.

5. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Pertikaian Internal



Gambar 3. 42 – Kekhalifahan Dinasti Fathimiyah

(Sumber: Komik Volume 4 hal.50-51)

Situasi politik yang tegang dengan tokoh Khalifah Al-Adid dan Perdana Menteri Ibnu Al-Munkidz yang menonjol sebagai pemimpin tanpa keadilan. Tangan yang menggenggam cahaya simbolis menegaskan harapan umat Islam yang hancur akibat konflik dan ketidakadilan. postur Khalifah dan Perdana Menteri menghadap audiens dengan ekspresi tegas, menciptakan hubungan emosional yang menegaskan otoritas mereka. jarak medium digunakan untuk memberikan fokus pada konteks situasi politik dan sosial. elemen visual seperti bangunan dan latar belakang gelap untuk membingkai perbedaan antara otoritas dan penderitaan rakyat.



Gambar 3. 43 – Fathimiyah dan Salibis.

(Sumber: Komik volume 4 hal. 52-53)

Panel komik menampilkan dua adegan yang saling terhubung. Adegan pertama menunjukkan interaksi antara Perdana Menteri Ibnu Al-Munkidz dengan perwakilan pasukan Salib, ditandai dengan gesture penyerahan dokumen. Adegan kedua memperlihatkan para Assassin dan pasukan Salib yang berkuda. Elemen-elemen visual seperti pakaian resmi, ornamen, peti harta, dan pasukan berkuda menjadi penanda simbolik yang merepresentasikan kekuasaan, kemakmuran, dan kekuatan militer. Pandangan dan postur tubuh para tokoh menciptakan kesan interaksi diplomatik yang formal. Penggunaan *medium shot* dan *long shot* pada panel-panel yang berbeda menghasilkan variasi keterlibatan pembaca. Dengan gaya gambar dan cerita yang menarik, komik ini berhasil menjelaskan situasi politik yang kompleks pada masa Islam pertengahan, terutama tentang bagaimana para pemimpin harus berjuang mempertahankan kekuasaan mereka di tengah berbagai tantangan dari dalam dan luar.



Gambar 3. 44 – Rencana pengepungan Mesir

(sumber: Komik volume 54-55)

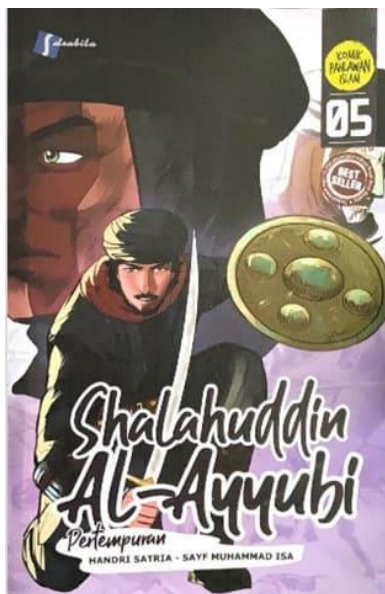
Gambar ini menunjukkan diskusi strategis dengan Nuruddin Zanki memberikan arahan kepada pasukannya. Narasi ini menekankan respons terhadap ancaman kolaborasi Ibnu Al-Munkidz dengan pasukan salib. Nuruddin berdiri di depan audiens (pasukannya), mencerminkan kepemimpinan dan komitmen untuk mengambil tindakan. Gambar ini juga memperlihatkan konsep kepemimpinan dan tanggung jawab moral, di mana pemimpin menggerakkan pasukannya untuk melindungi umat dari ancaman eksternal. Keberadaan beberapa tokoh dengan ekspresi serius menekankan konsep kolektivitas dan pentingnya solidaritas dalam menghadapi ancaman. Tokoh utama ditampilkan dalam postur berdiri dengan gestur tangan yang kuat, memberikan kesan tegas dan otoritatif. Ini mengarahkan audiens untuk memandang tokoh ini sebagai pemimpin yang mampu. Panel yang menampilkan kelompok pasukan dalam jarak lebih jauh menunjukkan kolektivitas dan kepentingan tim. Sudut pandang frontal pada tokoh utama menempatkan audiens sebagai pengamat langsung, memberikan kesan seolah-olah mereka adalah bagian dari diskusi tersebut.

Tokoh utama diletakkan di bagian kiri atas (given), menunjukkan fokus utama pada otoritas dan instruksinya. Pasukan ditempatkan di bawah dan kanan (new), memberikan informasi tentang bagaimana mereka akan terlibat dalam tindakan yang akan datang. Tokoh

utama diletakkan di bagian kiri atas (*given*), menunjukkan fokus utama pada otoritas dan instruksinya. Pasukan ditempatkan di bawah dan kanan (*new*), memberikan informasi tentang bagaimana mereka akan terlibat dalam tindakan yang akan datang. Tokoh utama diposisikan sebagai simbol kepemimpinan yang adil, berlawanan dengan Ibnu Al-Munkidz yang digambarkan sebagai pemimpin korup. Wacana ini juga menekankan pentingnya solidaritas dan keberanian dalam melawan ancaman eksternal yang melibatkan kekuatan militer dan politik. Representasi ini tidak hanya memperkuat identitas tokoh, tetapi juga memotivasi audiens untuk memahami nilai-nilai moral yang mendasari perjuangan tersebut.

E. Volume 5: Pertempuran

1. Sampul



Gambar 3. 45 – Sampul volume 5

(Sumber: Komik volume 5)

Sampul ini menggambarkan adegan aksi yang menonjolkan Shalahuddin sebagai tokoh utama yang siap bertempur. Hal ini ditunjukkan oleh ekspresi wajah serius, pedang terangkat, dan posisi tubuh yang dinamis. Keberadaan tameng dan karakter tambahan di latar belakang menyiratkan pertempuran yang intens, menciptakan narasi konflik yang menegangkan. Shalahuddin direpresentasikan sebagai seorang pejuang yang kuat dan berkarisma. Pedang melambangkan keberanian dan kekuatan, sedangkan tameng menunjukkan perlindungan dan

pertahanan. Karakter latar belakang memberikan konteks pada skala konflik, memperkuat ide tentang pertempuran sebagai bagian penting dari perjalanan tokoh utama.

Tatapan langsung Shalahuddin kepada audiens menciptakan hubungan yang kuat, seolah-olah mengundang audiens untuk mendukung perjuangannya. Gerakan pedang yang diarahkan ke depan menciptakan kesan keterlibatan langsung dengan situasi pertempuran. Gambar menampilkan Shalahuddin dalam jarak *medium-close*, menciptakan kedekatan emosional dengan audiens tanpa kehilangan elemen aksi dan intensitas. Tokoh utama ditempatkan di bagian tengah bawah, menarik perhatian utama audiens. Elemen seperti tameng di sisi kanan memberikan informasi tambahan tentang peralatan dan perlengkapan pertempuran. Teks judul di bagian bawah memperkuat identitas cerita, dengan fokus pada “Pertempuran.” Wajah Shalahuddin dan pedangnya menjadi elemen yang paling mencolok karena pencahayaan dan posisi yang menonjol, menarik perhatian pertama audiens. Tameng berwarna emas juga memberikan daya tarik visual yang kuat.

2. Sosok di Balik Cerita



Gambar 3. 46 – Pengenalan tokoh

(Sumber: Komik volume 5)

Setiap karakter hadir dengan ekspresi wajah tegas dan karakteristik visual yang mencerminkan status dan peran mereka dalam narasi sejarah Islam. Penggunaan portrait dengan detail yang kuat ini memperkuat identitas dan signifikansi setiap tokoh dalam alur cerita.

Interaksi visual dalam komik ini dibangun melalui beberapa elemen penting. Tatapan langsung (demand) dari karakter-karakter ke arah pembaca menciptakan keterlibatan personal dan koneksi emosional yang kuat. Penggunaan close-up shot untuk setiap karakter menghadirkan kedekatan dengan pembaca, sementara sudut pandang frontal yang dominan menekankan kesetaraan posisi antara pembaca dan karakter yang ditampilkan. Tata letak komik menunjukkan pertimbangan yang matang dalam aspek information value, dengan *layout grid* yang seimbang antara sisi kiri dan kanan. Tokoh-tokoh Muslim seperti Shalahuddin dan Nuruddin Zanki ditempatkan di sisi kiri, sementara tokoh-tokoh Eropa seperti Edward de Montferrat berada di sisi kanan. Pada dasarnya pengenalan tokoh ini sudah disajikan pada komik volume 4, namun karena tokoh-tokoh yang terdapat pada narasi kisah masih sama tentu tokoh yang dikenalkan tetap sesuai pada narsi kisah yang dibawakan.



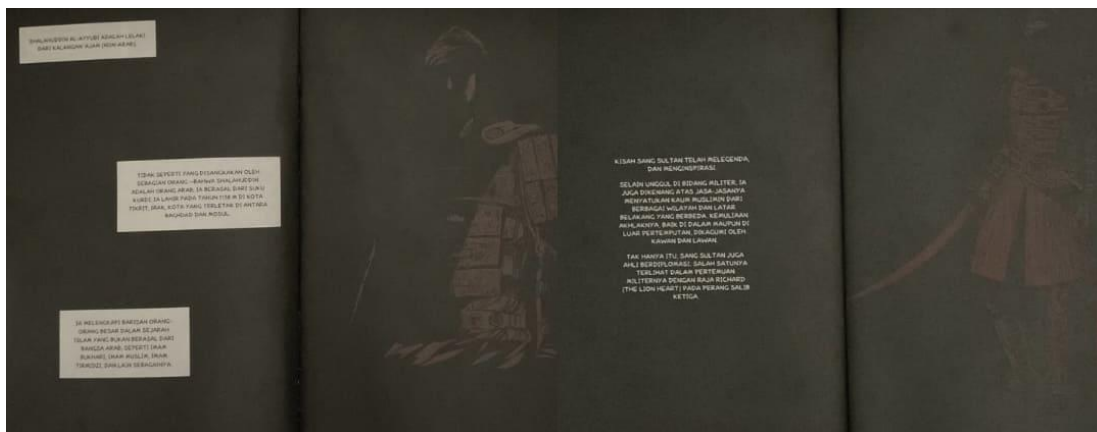
Gambar 3. 47 – Pendalaman tokoh Shalahuddin

(Sumber: Komik volume 5)

Gambar menampilkan sosok pejuang dengan pose siap bertempur, memegang pedang dan perisai, menunjukkan aksi transaksional yang mengindikasikan kesiapan untuk berperang. Gambar karakter menghadap ke depan dengan tatapan tajam menciptakan keterlibatan langsung dengan pembaca. Pengambilan gambar *medium shot* menunjukkan jarak sosial yang seimbang antara karakter dengan pembaca. Sudut pandang *eye-level* menciptakan hubungan setara antara karakter dengan pembaca. Teks kutipan ditempatkan di sisi kiri sebagai informasi *given*,

sementara ilustrasi di sisi kanan sebagai informasi *new*. Fokus visual tertuju pada figur pejuang dengan kostum dan senjatanya. Pembengkaian teks dalam kotak-kotak terpisah menciptakan segregasi informasi yang terstruktur.

Teks kutipan menunjukkan tiga aspek penting dari kepemimpinan Shalahuddin yaitu tentang akidah dan ketaatan kepada Allah, Komitmen terhadap ajaran Sunni dan kepedulian terhadap pendidikan dan kaum lemah. Kombinasi teks dan gambar ini menciptakan narasi tentang pemimpin Islam yang ideal dengan menggabungkan kekuatan militer dengan nilai-nilai spiritual dan sosial. Pemilihan kutipan dari Prof. Ali Muhammad Ash Shallabi dan Ibnu Jubair memberikan kredibilitas pada narasi yang disampaikan.



Gambar 3. 48 – Pendalaman tokoh Shalahuddin

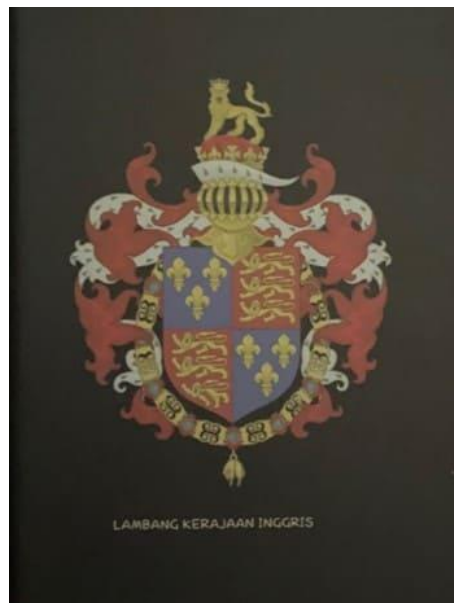
(Sumber: Komik Volume 5)

Secara naratif, komik ini menampilkan sosok Shalahuddin Al-Ayyubi dalam pose yang dinamis dengan gaya ilustrasi siluet yang dramatis. Proses naratif terlihat dari vector gerakan yang menunjukkan aksi dan dinamisme tokoh. Secara konseptual, penggunaan warna gelap dan bayangan menciptakan kesan misterius dan heroik, memperkuat karakterisasi Shalahuddin sebagai tokoh historis yang kuat. Image act dalam ilustrasi ini bersifat "*offer*", di mana subjek tidak bertatap langsung dengan pembaca. Social distance menggunakan teknik medium shot yang memungkinkan pembaca melihat gesture dan bahasa tubuh karakter. *Point of view* diambil dari sudut *eye-level*, menciptakan relasi setara antara pembaca dengan subjek. nformation value

menempatkan teks di sisi kiri sebagai informasi "*given*" dan ilustrasi di sisi kanan sebagai "*new*". Saliency dicapai melalui kontras pencahayaan yang dramatis pada figur utama. *Framing* menggunakan ruang kosong dan pembagian halaman untuk memisahkan elemen teks dan visual. Teks yang menyertai menunjukkan narasi *counter-hegemonic* dengan menekankan asal-usul non-Arab Shalahuddin, sekaligus menggarisbawahi perannya dalam menyatukan umat Islam.

Teks seperti "Kisah Sang Sultan telah melegenda" hingga "Dikagumi oleh kawan dan lawan" merefleksikan upaya untuk menghidupkan kembali sosok Shalahuddin sebagai teladan kepemimpinan Islam yang relevan di era modern. Dalam konteks sejarah, pertemuan diplomatik antara Shalahuddin dan Raja Richard (The Lionheart) pada Perang Salib Ketiga menunjukkan kemampuan Shalahuddin untuk menjunjung tinggi nilai-nilai moral bahkan di tengah konflik besar.

3. Simbol-Simbol



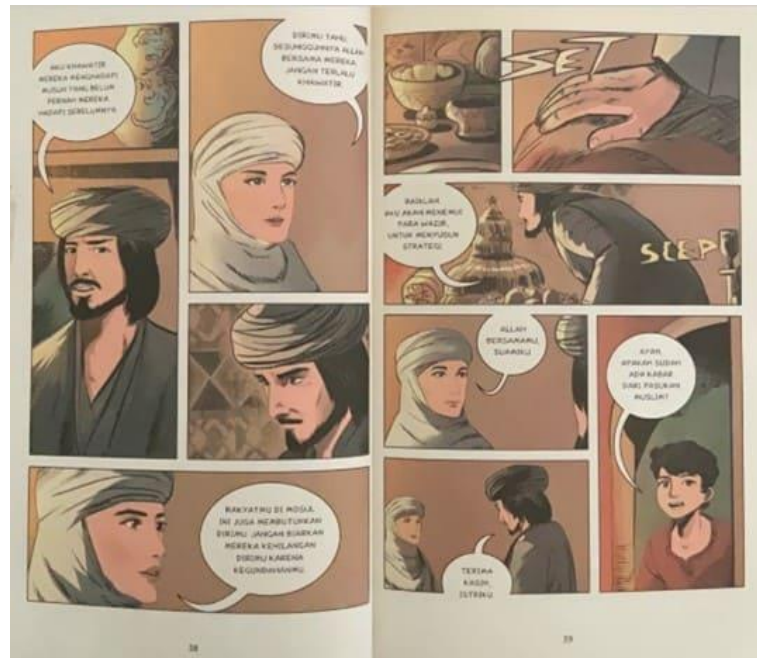
Gambar 3. 49 – Lambang Kerajaan Inggris

(Sumber: Komik Volume 5)

Lambang-lambang yang digunakan tidak sekadar berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi berperan sebagai penanda visual yang membantu pembaca memahami dinamika konflik. Dalam konteks Perang Salib, simbol-simbol ini menjadi representasi visual dari pertentangan

ideologi antara kekuatan Islam yang dipimpin Shalahuddin dan pasukan Kristen Eropa. Kehadiran simbol yang konsisten dari volume ke volume menciptakan benang merah naratif yang kuat. Begitu pula dengan lambang Kerajaan Inggris diatas yang juga ditampilkan pada volume 4.

4. Rangkaian Cerita dalam Bingkai: Pembebasan Mesir



Gambar 3. 50 – Nuruddin Zanki dan istrinya

(Sumber: Komik Volume 5 hal.38-39)

Terlihat adanya *vector-vektor* yang menghubungkan tokoh melalui arah pandang dan gesture tubuh, khususnya dalam dialog antara Nuruddin dengan istrinya. Secara konseptual, penggunaan turban dan pakaian tradisional Arab mengklasifikasikan setting temporal dan kultural cerita pada masa kepemimpinan peradaban Islam.

Dari segi *image act*, panel-panel menampilkan *demand gaze*. dimana tokoh-tokoh memandang langsung ke arah pembaca, menciptakan keterlibatan emosional. Social distance dibangun melalui variasi *shot size*, dari *close-up* wajah yang menunjukkan intimasi hingga medium shot yang memperlihatkan interaksi antar tokoh. *Point of view horizontal angle* menunjukkan keterlibatan maksimal pembaca dengan cerita melalui *eye-level angle*. Tata letak

panel mengikuti prinsip information value dimana informasi "given" (yang telah diketahui) ditempatkan di kiri dan "new" (informasi baru) di kanan. Framing yang kuat melalui border panel hitam memisahkan setiap adegan namun tetap terhubung dalam kesatuan naratif.

Dialog dalam komik ini mengandung wacana kepemimpinan Islam yang kuat, terlihat dari penggunaan kata-kata seperti "Allah bersamamu" dan referensi terhadap "pasukan muslim". Hal ini mencerminkan ideologi religius dan nilai-nilai kepemimpinan Islam yang ingin disampaikan kepada pembaca.



Gambar 3. 51 - Pertarungan Shalahuddin dengan Zariq

(Sumber: Komik volume 5 hal. 76-77 dan 94-95)

Duel antara Shalahuddin dan Zariq digambarkan sebagai pertarungan yang intens, dengan dialog yang menekankan kesamaan kemampuan mereka. Narasi ini menunjukkan persaingan yang seimbang dan penuh penghormatan di antara dua pejuang. Aksi semakin memuncak dengan gerakan pedang yang cepat, interaksi verbal, dan elemen visual seperti pedang patah, yang menunjukkan peningkatan ketegangan narasi. Pertarungan ini merepresentasikan konsep ksatria sejati yang mengapresiasi kemampuan lawan, sekaligus memperlihatkan kualitas kepemimpinan Shalahuddin dalam menghadapi musuh yang tangguh. Zariq direpresentasikan sebagai tokoh antagonis yang memiliki kemampuan sebanding, menciptakan dinamika konflik yang menantang.

Tatapan tajam dan gerakan tegas dari kedua tokoh menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan audiens, menarik mereka ke dalam intensitas duel. Gerakan pedang dan efek visual seperti garis cepat memberikan kesan aksi yang langsung dan dinamis. Gambar menggunakan jarak *medium-close up* untuk menonjolkan detail ekspresi wajah dan postur tubuh kedua tokoh, menciptakan kedekatan yang memungkinkan audiens merasakan ketegangan emosional. Beberapa panel menunjukkan jarak lebih jauh, memberikan pandangan luas tentang konteks pertempuran. Sudut pandang sejajar pada sebagian besar panel membuat audiens merasa berada di tengah aksi, seolah-olah menjadi saksi langsung duel ini. Panel dengan sudut pandang lebih rendah memberikan kesan heroik kepada Shalahuddin.

Shalahuddin sering ditempatkan di sisi kanan (*new*), menunjukkan bahwa dialah fokus utama dari narasi. Zariq di sisi kiri (*given*) memberikan konteks tentang siapa lawannya. Gerakan pedang dan dialog diletakkan di tengah untuk menonjolkan inti aksi dan interaksi. Elemen visual seperti pedang, sorot mata, dan efek gerakan menjadi pusat perhatian, menciptakan fokus pada intensitas pertempuran. Efek visual seperti “ZZZZ” dan “TANK” menambahkan lapisan dramatis pada aksi. Teks seperti “Aku memperhatikan teknikmu!” dan “Pantas saja hebat!” menunjukkan penghormatan antar-ksatria, yang menambah dimensi moral pada pertempuran. Dialog Zariq yang menantang Shalahuddin menekankan keyakinan bahwa kekuatannya adalah hasil dari perjuangan kolektif, bukan semata kemampuan individu.

Wacana tentang ksatria sejati direpresentasikan melalui penghormatan terhadap kemampuan lawan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kejujuran dan pengakuan terhadap kemampuan adalah elemen penting dalam pertempuran. Konflik fisik ini tidak hanya menggambarkan persaingan, tetapi juga memperlihatkan kekuatan kolektif dan individual dalam konteks perjuangan yang lebih besar. Patah pedang simbolis menunjukkan bahwa kemenangan sejati membutuhkan lebih dari sekadar kekuatan fisik.



Gambar 3. 52 - Ketegangan politik Fathimiyah

(Sumber: Komik Volume 5 hal.150-151)

Adegan di dalam istana menunjukkan interaksi antara Khalifah Fatimiyah Al-Adid dan pejabatnya, yang menegaskan ketegangan politik. Dialog mereka memperlihatkan konflik interpersonal yang mencerminkan dinamika kekuasaan dan tanggung jawab. Khalifah Al-Adid digambarkan sebagai simbol otoritas yang sensitif, memperlihatkan dinamika konflik internal di dalam istana Fatimiyah. Tatapan tajam dan dialog langsung dari Khalifah kepada pejabatnya menciptakan hubungan konfrontatif dengan audiens, menekankan ketegangan dalam situasi tersebut. Kombinasi jarak medium dan *close-up* memungkinkan audiens untuk melihat baik keseluruhan interaksi maupun detail emosi masing-masing tokoh. Sudut pandang frontal memberikan fokus pada ekspresi emosi tokoh, terutama Khalifah dan pejabatnya. Fokus utama adalah Khalifah dengan pakaian dan posisi duduknya yang menonjol di tengah latar yang mewah. Elemen latar seperti singgasana dan dekorasi istana digunakan untuk membingkai kekuasaan Khalifah, menekankan dinamika otoritas. Dialog Khalifah seperti “Apa kau menyadari kesalahanmu?” memperkuat wacana tanggung jawab pemimpin, sementara dialog pejabat lainnya menunjukkan dinamika konflik kekuasaan. Wacana konflik internal di dalam kekuasaan dipertegas melalui interaksi antara Khalifah dan pejabatnya. Ketegangan ini menunjukkan bagaimana kelemahan struktural dalam sistem politik dapat mengarah pada keruntuhan kekuasaan.

Dari analisis mendalam yang telah dilakukan terhadap komik Shalahuddin Al-Ayyubi, representasi jejak peradaban Islam dan tokoh-tokoh di dalamnya terwujud dalam elemen multimodal yang saling berinteraksi. Dimensi Representasi, interaktif, dan komposisional bekerjasama membentuk wacana tentang Islam dan sejarahnya. Tokoh-tokoh Islam, seperti Nuruddin Zanki, Imaduddin Zanki, Najmuddin Ayub dan Shalahuddin Al-Ayyubi, digambarkan sebagai figur heroik, berwibawa, dengan busana khas Timur Tengah yang menegaskan identitas budaya dan peran historis mereka. Sedangkan tokoh-tokoh Kristen terkadang dinarasikan secara negatif atau netral, memperkuat dikotomi “kita” versus “mereka”. Simbol-simbol keagamaan, seperti Salib Yerusalem, tidak hanya memperkaya informasi historis tetapi juga menggambarkan konflik historis antara pasukan Salib dan Muslim, menyoroti kekuatan agama dan bentrokan Islam dengan Barat. Adegan-adegan seperti Konsili Clermont dan perebutan Yerusalem divisualisasikan untuk menekankan momen-momen krusial dalam Perang Salib. Lebih jauh, adegan perjodohan Najmuddin dan Sarah, merepresentasikan nilai-nilai Islam mengenai adab dan peran gender dalam keluarga, yang membangun wacana tentang idealisme keluarga Muslim.

Representasi dalam komik ini tidak hanya bergantung pada teks, melainkan juga pada elemen visual seperti gambar, warna, komposisi, dan tata letak. Sampul komik seri pertama, misalnya, menempatkan Nuruddin Zanki sebagai figur sentral dan heroik, mencerminkan wacana Islam sebagai kekuatan yang penuh keberanian dan kepemimpinan. Penggunaan label "Best Seller" juga mencerminkan popularitas dan kebutuhan pasar akan produk yang mempromosikan identitas Islam. Adegan pidato Paus Urbanus II pada Konsili Clermont menunjukkan bagaimana seorang pemimpin agama memobilisasi massa, menciptakan hierarki visual yang memperkuat wacana kekuasaan. Di sisi lain, penggambaran perebutan Yerusalem oleh pasukan Salib menyoroti aksi kekerasan dan penderitaan penduduk, divisualisasikan melalui dominasi pasukan bersenjata dan kota yang terbakar. Semua elemen ini berpadu untuk membangun wacana tentang kekuatan, keberanian, identitas Islam, serta konflik dan nilai-nilai yang melekat dalam sejarah Islam. Dengan demikian, komik ini berfungsi sebagai media yang tidak hanya menghibur tetapi juga merepresentasikan dan mengkonstruksi identitas dan sejarah Islam, serta menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada pembaca melalui kombinasi elemen visual dan naratif.

BAB IV

PEMBAHASAN

Perkembangan komik di Indonesia sempat mengalami kemunduran akibat masuknya komik-komik asing yang dianggap dapat merusak moral dan mengancam peradaban. Bahkan terjadi aksi penyitaan dan pembakaran komik yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai lokal. Fenomena ini menunjukkan kekhawatiran akan pengaruh negatif konten asing terhadap generasi muda. Sebagai respons, muncul upaya untuk menghadirkan konten dakwah visual yang sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui berbagai media. Selain komik, media lain seperti animasi, novel grafis, film dan konten Instagram juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan keislaman. Handri Satria dan Saif Muhammad Isa memanfaatkan Dampak berbagai karakter fiktif heroik yang berpengaruh pada perilaku penikmatnya yang dapat menjadi peluang untuk dakwah dengan menciptakan sebuah komik yang mengangkat kisah tokoh atau pahlawan Islam yaitu Shalahuddin Al-Ayyubi.

Selain komik "Shalahuddin Al-Ayyubi", beberapa karya komik dakwah Islam lainnya telah muncul sebagai alternatif terhadap komik yang dianggap merusak moral. "Komik 10 Pahlawan Islam" menghadirkan kisah inspiratif tentang 10 sahabat Nabi yang berjuang menegakkan Islam, memberikan teladan kepahlawanan dan pengorbanan dalam konteks sejarah Islam awal. Sementara itu, "Komik Wow Subhanallah: Amazing Islam" mengambil pendekatan yang berbeda dengan membahas fakta-fakta menarik tentang Islam, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan apresiasi terhadap ajaran Islam. Perkembangan komik dakwah Islam di Indonesia semakin pesat pada periode 2015-2020, ditandai dengan munculnya komunitas-komunitas seperti Lingkar Komik, Liqomik, dan Iqomic yang aktif memproduksi dan mendistribusikan komik Islam baik secara cetak maupun digital (Bhaskara, 2024). Fenomena ini juga didorong oleh tren hijrah dan demokratisasi ilmu agama yang terjadi pada kurun waktu tersebut. Fenomena ini mencerminkan dinamika antara kekhawatiran akan pengaruh negatif konten asing dan upaya untuk menghadirkan alternatif konten yang sesuai dengan nilai-nilai lokal dan agama.

Setelah peneliti melakukan analisis pada 5 volume seri komik "Shalahuddin Al-Ayyubi" dengan menggunakan analisis wacana multimodal dari Kress dan Van Leeuwen yang telah dijabarkan pada bab temuan penelitian, Peneliti memperoleh klasifikasi-klasifikasi yang dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana komik Shalahuddin Al-Ayyubi merepresentasikan jejak peradaban Islam dan tokoh-tokoh di dalamnya dalam bentuk komik. Berikut adalah pembahasan dari klasifikasi yang sudah peneliti dapatkan dari hasil analisis pada bab 3.

A. Wajah Keadilan dan Kebijaksanaan Islam

Konsep kepemimpinan Islam memang terus berkembang dan menimbulkan berbagai perspektif di kalangan pemikir Muslim kontemporer. Yusuf Qardhawi berpendapat bahwa demokrasi sejalan dengan nilai-nilai Islam, seperti hak rakyat untuk memilih pemimpin dan mengkritik penguasa jika melakukan kesalahan (Ramadan & Muzammil, 2024). Sementara itu, pemikir lain seperti Sayyid Qutb dalam bukunya "Keadilan Sosial dalam Islam" mengajukan gagasan sistem Islam sebagai alternatif dari liberalisme dan sosialisme Barat (Hendri, 2012). Perbedaan pandangan ini menunjukkan dinamika pemikiran tentang kepemimpinan Islam yang terus berkembang. Sebagaimana dinyatakan Nadzmi Akbar (2018), pemimpin Islam ideal harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai dasar keislaman dengan tuntutan zaman. Hal ini mencerminkan kebutuhan akan pendekatan yang lebih inklusif dan kontekstual dalam memahami kepemimpinan Islam di era modern (Akbar, 2018).

Komik Shalahuddin Al-Ayyubi berhasil menggambarkan tokoh-tokoh Muslim, terutama Shalahuddin sendiri, sebagai pemimpin yang adil, bijaksana, dan berpegang teguh pada nilai-nilai Islam. Penggambaran karakter dan dialog-dialog dalam komik menekankan pentingnya keadilan, kebijaksanaan, dan ketaatan pada ajaran agama. Salah satu contoh yang menonjol adalah adegan wasiat Najmuddin Ayyub kepada Shalahuddin pada unit analisis komik volume 4 halaman 36-37, di mana nilai-nilai kepemimpinan Islam disampaikan dengan jelas dan mendalam. Wacana kepemimpinan yang ideal juga direpresentasikan dalam penggunaan kekuatan fisik yang harus diimbangi dengan nilai-nilai moral dan spiritual. Contoh adegan yang menunjukkan kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai Islam juga di lukiskan dalam adegan Pembebasan Edessa pada komik volume 1 yang merepresentasikan momen transisi kekuasaan

yang dilakukan secara damai. Sultan digambarkan sebagai pemimpin yang bijaksana, sedangkan lawannya ditampilkan sebagai pihak yang kalah tetapi tetap dihormati. Ibnu Khaldun (1332-1406 M) dalam Muqaddimah, Bab tentang "Kerajaan dan Kekuasaan" menyatakan bahwa.

Kekuasaan dan politik memiliki tujuan substansial yang seharusnya diformulasikan untuk kemanusiaan karena keduanya secara naluri berkait dengan fitrah manusia dan pola pikirnya yang condong kepada maslahat. Dalam cakupan ini kebutuhan manusia terhadap perlindungan keamanan, kesejahteraan dan lain-lain, adalah termasuk bagian tanggung jawab politik dan kekuasaan. (hal,7)

Keadilan dan Kebijaksanaan dalam memimpin merupakan upaya dakwah yang bersifat perilaku dan cenderung lebih efektif karena merupakan wujud aksi nyata dari nilai-nilai keislaman itu sendiri, banyak media seperti film yang menyusupi tindakan-tindakan yang didasari dengan nilai-nilai islam sebagai wujud dakwah visual melalui film secara langsung maupun tidak langsung. Representasi kepemimpinan Islam dalam media kontemporer seperti komik, film, atau serial TV juga perlu dilihat secara kritis. Misalnya, serial Ms. Marvel mencoba menampilkan representasi Islam yang lebih moderat, namun juga menuai kontroversi terkait akurasi representasi tersebut (Assiddiqi, Awaludin, & Hanifah, 2024). Menunjukkan bahwa upaya merepresentasikan nilai-nilai Islam dalam media populer masih menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan antara autentisitas, relevansi, dan penerimaan audiens yang beragam. Representasi kepemimpinan Islam dalam media populer dapat menjadi sarana untuk mempromosikan nilai-nilai positif, namun juga perlu dilihat secara kritis untuk memastikan keseimbangan antara idealisasi dan realitas historis.

B. Kompleksitas di Balik Perang Salib

Komik Shalahuddin Al-Ayyubi berhasil menggambarkan kompleksitas politik dan konflik pada masa Perang Salib. Penggambaran dinamika politik serta strategi diplomasi yang digunakan memberikan dimensi yang lebih kaya pada narasi, melampaui sekadar pertempuran fisik. Contohnya seperti Pidato Paus Urbanus II pada komik Volume 1 hal. 28-29 yang memuat Retorika yang menggambarkan Muslim sebagai "bangsa terlaknat" menunjukkan proses dehumanisasi yang sering digunakan untuk membenarkan konflik. Dibalik retorika keagamaan, seruan Perang Salib juga Mencerminkan kepentingan politik dan ekonomi Gereja dan penguasa

Eropa. Ini termasuk upaya untuk memperluas pengaruh gereja, mengalihkan konflik internal Eropa, dan membuka rute perdagangan baru (Rooney & Miller, 2012). Dampak Jangka Panjang Perang Salib yang diinisiasi oleh pidato ini memiliki konsekuensi yang jauh melampaui tujuan awalnya, termasuk pertukaran budaya yang signifikan antara Eropa dan dunia Islam, serta pembentukan narasi historis yang terus mempengaruhi hubungan antar agama hingga saat ini. (Dickson & Madden, 2024).

Contoh lain juga terlihat jelas dalam penggambaran interaksi antara Perdana Menteri Ibnu Al-Munkidz dengan perwakilan pasukan Salib pada unit analisis volume 4 hal 52-53 , serta perencanaan dan eksekusi pembunuhan tokoh-tokoh penting seperti Gerard de Montserrat dan Imaduddin Zanki oleh kelompok Hashshashin komik volume 2 hal 136- 137, menunjukkan bahwa konflik tidak hanya terjadi antara Muslim dan Kristen, tetapi juga di antara berbagai faksi dalam umat Islam sendiri.

Penggambaran interaksi antara Raja Konrad III dan Kaisar Manuel Komnenos pada komik volume 2 halaman 38-39 memperdalam pemahaman kita tentang kompleksitas hubungan politik dan diplomasi pada masa itu. Dialog antara kedua pemimpin ini mencerminkan ketegangan dan kecurigaan yang ada di antara kekuatan-kekuatan Eropa, bahkan ketika mereka seharusnya bersatu dalam misi bersama. Social distance yang dipertahankan antara kedua tokoh, serta postur mereka yang saling berhadapan dengan ketegangan, mencerminkan dinamika kekuasaan yang kompleks. Adegan ini berhasil menangkap esensi dari politik Perang Salib yang rumit, di mana aliansi, kecurigaan, dan kepentingan pribadi saling bersilangan.

Pendekatan narasi visual ini sejalan dengan tren yang lebih luas dalam media komunikasi visual kontemporer yang berupaya menggambarkan kompleksitas sejarah dan politik. Misalnya, film "Kingdom of Heaven" (2005) karya Ridley Scott juga berusaha menampilkan nuansa politik yang rumit selama periode Perang Salib, meskipun dengan tingkat akurasi historis yang diperdebatkan namun tetap berhasil mengubah persepsi masyarakat internasional tentang ajaran Islam yang sebenarnya dan mengurangi Islamofobia (Dickson & Madden, 2024). Dari sini dapat dilihat jika dakwah visual melalui media populer tidak hanya berlaku untuk menguatkan nilai-nilai Islam pada umat Islam tetapi juga berpeluang untuk membuka pemahaman pihak lain terkait citra Islam. Dari sudut pandang kritis. Penting untuk

mempertimbangkan bagaimana representasi visual ini dapat membentuk pemahaman publik tentang sejarah dan politik. Penggunaan media visual seperti komik atau film untuk menggambarkan peristiwa historis yang kompleks dapat membantu mempopulerkan topik-topik yang mungkin sulit diakses melalui teks akademis, tetapi juga berisiko menyederhanakan atau mendramatisasi peristiwa sejarah (Milles, 2023).

Dari perspektif analisis visual, penggunaan teknik-teknik seperti framing, salience, dan information value dalam komik ini berkontribusi pada pembentukan narasi. Misalnya, penempatan tokoh-tokoh kunci dalam panel-panel tertentu, penggunaan warna dan bayangan untuk menekankan momen-momen dramatis, serta komposisi visual yang menggambarkan hierarki kekuasaan, semuanya berperan dalam menyampaikan nuansa politik dan ideologis yang kompleks.

C. Simbol dan Atribut sebagai Jendela Masa Lalu

Penggunaan simbol dan atribut visual dalam komik sejarah seperti Shalahuddin Al-Ayyubi memang memiliki peran penting dalam menciptakan konteks historis dan membantu pembaca memahami *setting* cerita dengan lebih baik. Namun, analisis yang lebih mendalam menunjukkan bahwa peran simbol-simbol ini jauh lebih kompleks dan multidimensi. Dari perspektif analisis visual, simbol dan atribut dalam komik sejarah berfungsi sebagai penanda yang kaya makna. Contohnya penggunaan lambang kerajaan Inggris dan Prancis tidak hanya berfungsi sebagai penanda waktu, tetapi juga sebagai indeks kekuasaan dan legitimasi politik pada era tersebut. Contoh lain yang relevan adalah penggambaran kostum Ksatria Hospitaler dan Ksatria Templar dalam komik tersebut seperti yang disajikan dalam volume 3. Penyajian ilustrasi informatif tentang kedua ordo kesatria ini dalam komik berfungsi lebih dari sekedar memberikan latar belakang sejarah. Dengan menampilkan detail seragam dan atribut kedua kelompok, komik ini membantu pembaca memvisualisasikan perbedaan dan persamaan antara kedua ordo. penggambaran visual ini juga berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi tema-tema yang lebih luas seperti identitas, loyalitas, dan konflik ideologi. Scott McCloud, teoritikus komik dan penulis *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) menyatakan bahwa, “Gambar tidak hanya mewakili dunia, tetapi juga menafsirkannya. Setiap pilihan visual dari

gaya gambar hingga komposisi halaman adalah sebuah pernyataan, sebuah argumen, sebuah cara untuk membimbing pembaca menuju pemahaman tertentu”. (McCloud, 2001)

Penggunaan ilustrasi pemanah juga membuka wawasan tentang kompleksitas hubungan dan pengaruh antar kelompok pada masa itu. Meskipun tidak ada hubungan langsung antara Shalahuddin Al-Ayyubi dan Sicilian Saracen, kesamaan dalam penggunaan pemanah berkuda menunjukkan adanya pertukaran pengetahuan dan taktik militer antar berbagai kelompok. Ini memperkaya pemahaman pembaca tentang dinamika geopolitik dan transfer teknologi militer pada era tersebut. Dalam konteks komik Shalahuddin Al-Ayyubi, penggunaan simbol-simbol Islam seperti kalimat Syahadat tidak hanya menandakan identitas religius, tetapi juga menjadi representasi visual dari konflik ideologis antara Islam dan Kristen selama Perang Salib. (jewell, 2017). Dalam praktik dakwah visual simbol-simbol seperti kalimat syahadat juga menjadi simbol penegasan terhadap nilai yang diperjuangkan.

Penggunaan simbol dan atribut historis dalam komik Shalahuddin Al-Ayyubi dapat dibandingkan dengan karya-karya serupa dalam media lain. Misalnya, novel grafis "Habibi" karya Craig Thompson juga menggunakan simbol-simbol Islam dan Arab untuk membangun narasi visual yang kaya, meskipun dengan pendekatan yang lebih fiksi. Film "Kingdom of Heaven" (2005) juga menggunakan simbol-simbol visual serupa untuk menggambarkan era Perang Salib namun dengan pendekatan yang lebih realistis dan sinematik. Perbedaan penggunaan simbol-simbol ini di berbagai media menunjukkan bagaimana konteks produksi dan tujuan naratif mempengaruhi representasi sejarah.

D. Narasi Heroik Perjuangan Umat Islam dalam Bingkai Visual

Komik Shalahuddin Al-Ayyubi memang berhasil membangun narasi heroik tentang perjuangan umat Islam melawan penjajahan, dengan Shalahuddin sebagai tokoh sentralnya. Penggambaran yang konsisten dari awal hingga akhir cerita menciptakan kesan kuat tentang kepahlawanan Islam, memberikan inspirasi dan kebanggaan bagi pembaca Muslim. komik ini menggunakan berbagai teknik untuk memperkuat narasi heroiknya. Penggunaan sudut pandang eye-level dalam menggambarkan Shalahuddin menciptakan hubungan setara antara tokoh dan pembaca, memungkinkan pembaca untuk lebih mudah mengidentifikasi diri dengan sang pahlawan. Kontras pencahayaan yang dramatis pada figur Shalahuddin memperkuat kesan

heroik dan karismatiknnya. Seperti yang digambarkan dalam adegan pertarungan antara Shalahuddin dan Zariq pada volume 5 halaman 76-77 atau 94-95. Komposisi panel yang cermat menempatkan Shalahuddin di sisi kanan (new) dan Zariq di sisi kiri (given), menegaskan Shalahuddin sebagai fokus utama narasi. Elemen visual seperti gerakan pedang, sorot mata, dan efek gerakan ditempatkan di tengah, menciptakan fokus pada intensitas pertempuran dan menambah lapisan dramatis pada aksi. Penggambaran yang konsisten dari awal hingga akhir cerita tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga inspirasi dan kebanggaan bagi pembaca Muslim, sekaligus menyampaikan nilai-nilai penting seperti penghormatan terhadap lawan dan kekuatan perjuangan kolektif. Melalui dramatisir aksi heroik seperti ini juga menjadi salah satu jalan dakwah melalui perilaku nyata yang direpresentasikan dalam bentuk komik. Seperti halnya dengan seorang anak yang mengidolakan karakter superhero tertentu. Dengan pengenalan kisah heroik pahlawan Islam akan menjadi dorongan untuk memahami sosoknya lebih dalam terutama terhadap nilai-nilai Islam yang tertanam pada perilaku dan prinsip tokoh tersebut.

Karya-karya serupa seperti komik "The 99" karya Naif Al-Mutawa yang juga menampilkan superhero Muslim, namun dengan pendekatan yang lebih kontemporer dan global. "The 99" mencoba menggabungkan nilai-nilai Islam dengan narasi superhero modern, menciptakan representasi Islam yang lebih inklusif dan beragam (Karunakaran, 2017). Di sisi lain, media seperti "South Park" telah mengambil pendekatan yang sangat berbeda dan kontroversial dalam menggambarkan tokoh-tokoh Islam, seringkali memicu perdebatan dan protes. Penting untuk dicatat bahwa representasi Islam dalam media populer seperti komik masih sering menghadapi tantangan dan kritik. Penelitian menunjukkan bahwa media mainstream cenderung menggambarkan Islam dan Muslim secara negatif, sering dikaitkan dengan kekerasan atau ekstremisme. Dalam konteks ini, komik seperti Shalahuddin Al-Ayyubi dapat dilihat sebagai upaya untuk mengimbangi narasi negatif tersebut, meskipun dengan risiko terjebak dalam idealisasi yang dianggap berlebihan dari perspektif lain.



Gambar 4. 1 - Komik "The 99" karya Naif Al-Mutawa
(Sumber: www.comicsbeat.com)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui perpaduan elemen representasi, interaksi, dan komposisi. Komik Shalahuddin Al-Ayyubi menghadirkan jejak peradaban Islam dalam bentuk representasi keadilan dan kebijaksanaan dalam islam melalui representasi penggambaran karakter dan dialog-dialog dalam komik yang menekankan pentingnya keadilan, kebijaksanaan, dan ketaatan pada ajaran agama. Komik ini juga mampu memvisualisasi kompleksitas di balik perang Salib dalam bentuk tekstual yang multi tafsir maupun visual, simbol-simbol yang menjadi jendela masa lalu yang memiliki fungsi kontekstual untuk memahami setting cerita. Komik Shalahuddin AL-Ayyubi juga mampu mampu menciptakan narasi heroik perjuangan Islam sebagai alat dakwah agar pembaca terkesan dengan kehebatan tokoh Shalahudin sehingga mendorong untuk meneladani perilaku tokoh yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Representasi ini tak hanya bertumpu pada teks, namun juga pada elemen visual seperti gambar, warna, komposisi, dan tata letak. Secara keseluruhan, komik ini berfungsi sebagai media yang menghibur sekaligus merepresentasikan dan mengkonstruksi identitas serta sejarah Islam, menyampaikan pesan-pesan tertentu melalui kombinasi visual dan narasi.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, beberapa keterbatasan perlu diakui yang berpotensi memengaruhi keluasan dan kedalaman analisis yang dilakukan. keterbatasan peneliti dalam menganalisis secara detail setiap unit analisis menjadi tantangan signifikan. Mengingat kompleksitas elemen multimodal dalam komik Shalahuddin Al-Ayyubi dan banyaknya panel serta adegan yang terkandung di dalamnya. Peneliti harus membuat prioritas dan fokus pada elemen-elemen yang paling relevan dengan rumusan masalah.

C. Saran

Mempertimbangkan keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini, maka penelitian selanjutnya dapat menganalisis lebih mendalam pada setiap unit analisis, dengan fokus pada

detail elemen visual dan naratif. Penelitian selanjutnya juga dapat menelusuri sumber data yang lebih beragam dan mendalam sehingga memberikan konteks yang lebih kaya untuk interpretasi wacana. mungkin penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda seperti melibatkan pembaca komik dalam penelitian, melalui survei atau wawancara yang dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mereka menginterpretasikan representasi dalam komik dan bagaimana representasi tersebut mempengaruhi pandangan mereka tentang Islam dan sejarah. Dengan demikian penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pemahaman kita tentang bagaimana identitas, sejarah, dan peradaban Islam direpresentasikan dan dikonstruksi dalam media populer.

Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk meneliti proses produksi komik Shalahuddin Al-Ayyubi secara mendalam. Hal ini dapat mencakup analisis terhadap peran penulis, ilustrator dan editor dalam membentuk representasi dalam komik. Wawancara dengan para pelaku di balik layar dapat mengungkap motivasi, ideologi, dan pertimbangan artistik yang mempengaruhi proses kreatif. Dengan memahami proses produksi, penelitian dapat mengungkap makna yang lebih dalam serta memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pemahaman kita tentang bagaimana identitas, sejarah, dan peradaban Islam direpresentasikan dalam media populer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, S. G. (2005). *Tiga Panji Tengkorak*. Universitas Indonesia.
- Ajidarma, S. G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Fauzan, U. (2013). Analisis Wacana Kritis Model Fairclough. *Pendidik*.
- Ghazali, M. S. (2021). E-Komik Hikayat Patani: Putera pewaris Kerajaan (Satu Analisis Tekstual, Kepentingan dan Cabaran). *Journal of Communication Jilid 37*.
- Hermawan, B. (2013). MULTIMODALITY: MENAFSIR VERBAL, MEMBACA GAMBAR, . *Bahasa & Sastra*.
- Immerry, T., & Nur, H. H. (2018). MAN'GA, KOMIK, DAN LITERASI. *Prosiding Seminar Nasional "Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora"*, 200.
- Kurniawan, R. A. (2017). Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia . *Jurnal Invensi Vol 2*.
- Kusuma, A. E., & Linda, G. (2022). Multimodalitas Wacana Kritis Keagamaan Dalam Komik Aji Prasetyo. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*.
- Mustofa, M. I. (2023). *Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Komik Shalahuddin Al-Ayyubi Karya Handri Satria & Sayf Mumahhad Isa dan Relevansinya Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar*. Yogyakarta.
- Nasrullah, R., & Sari, N. I. (2012). Komik Sebagai Media Dakwah.
- Ni'mah, N. (2016). DAKWAH KOMUNIKASI VISUAL. *Islamic Communication Journal* .
- Sadewo, A. (2017). *Analisis Semiotika: Representasi Industri Rokok dalam Komik "Perusahaan Rokok Untung Besar"*. Yogyakarta.
- Al-Maqassy, A. (2017, Desember 20). Komik. Diambil kembali dari www.ejournal.com: <http://www.e-jurnal.com/>
- Nasrullah, R., & Sari, N. I. (2012). Komik sebagai Media Dakwah:. Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies, 25.
- Shofi, A. L. (2009). Peran Salahuddin Al-Ayyubi Dalam Perang Salib III 91187-1192). 38.
- Al-qamar, A. E. (2018). ANALISIS SEMIOTIKA KOMIK. Banten: UIN SMH BANTEN.
- Setiawan, M. N., Menakar Panji Koming Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi Tahun 1998. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2002.
- Satria, H., & Isa, S. M. (2018). *Shalahuddin Al Ayyubi 01 : Rahim Sang Pembebas*. Pustaka Al-Kautsar.

- Satria, H., & Isa, S. M. (2018). *Shalahuddin Al Ayyubi 02: Sebuah langkah*. Pustaka Al-Kautsar.
- Satria, H., & Isa, S. M. (2018). *Shalahuddin Al Ayyubi 03: Awal Perjuangan*. Pustaka Al-Kautsar.
- Satria, H., & Isa, S. M. (2018). *Shalahuddin Al Ayyubi 04: Melawan Bayangan*. Pustaka Al-Kautsar.
- Satria, H., & Isa, S. M. (2018). *Shalahuddin Al Ayyubi 05: Pertempuran* . Pustaka Al-Kautsar.
- Wibowo, A. (2020). DIGITALISASI DAKWAH DI MEDIA SOSIAL BERBASIS . *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 188.
- Karunakaran, S. (2017). Muslimahs in Comics and Graphic . *The iJournal*, 17.
- Ramadan, R. A., & Muzammil, S. (2024). DEMOCRACY AS POLITICAL JIHAD: EVALUATING YUSUF QARADHAWI'S VISION AND ITS APPLICATION IN INDONESIA . *Islamic Thought Review*.
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The Effect of Digital Learning of Historical Comics on Students' Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 13.
- Akbar, N. (2018). *KEPEMIMPINAN ISLAM KEPEMIMPINAN YANG MEMBIMBING*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Alabamachanin.com. (2015, Januari 8). *INSPIRATION: BLACK AND GOLD*. Diambil kembali dari Alabamachanin.com:
<https://alabamachanin.com/journal/2015/01/inspiration-black-and-gold>
- Alvarez, S. (2013, july 11). *Saracen Archers in Southern Italy*. Diambil kembali dari De Re Militar: The Society for Medieval Military History:
<https://deremilitari.org/2013/07/saracen-archers-in-southern-italy/>
- Assiddiqi, H., Awaludin, L., & Hanifah, A. (2024). The Portrayal of Moderate Islam Representations . *Jurnal of English Development Vol.4*.
- Bhaskara , H. A. (2024). *PERKEMBANGAN VISUAL KOMIK DAKWAH* . YOGYAKARTA: PROGRAM PASCASARJANA .
- Britannica. (t.thn.). *Godfrey of Bouillon*. Diambil kembali dari britannica.com:
<https://www.britannica.com/biography/Godfrey-of-Bouillon>
- Buchori, M. N. (2013, maret 29). *Propadganda Paus Urbanus 11, Sejarah Perang Salib dalam Perspektif Penulis Barat*. Diambil kembali dari mazinov.wordpress.co.
- Cartwright, M. (2019, october 29). *The Assasins*. Diambil kembali dari Word History Enncyclopedia: https://www.worldhistory.org/The_Assassins/

- Dickson, G., & Madden, T. (2024, Desember 4). *Crusades*. Diambil kembali dari britannica.com: <https://www.britannica.com/event/Crusades>
- Ensign, A. (2020, August 21). *The Fleur-de-lis and Its Meanings and Uses*. Diambil kembali dari Family Search: <https://www.familysearch.org/en/blog/fleur-de-lis-symbolism-and-meaning>
- Hendri. (2012). *KONSEP KEADILAN SOSIAL DALAM ISLAM*. Riau: FAKUTAS USHULUDDIN UIN SULTAN SYARIF KASIM.
- Hendri, E. (2011). PERANG SALIB: KONTESTASI ANTARA KESHOLEHAN . *Jurnal Khatulistiwa*.
- Ibnu Khaldun. (2001). *Mukaddimah*. Jakarta: Pustaka Al Kautsat.
- Jamil, S. T. (2020). Media representation of Muslims and Islam from 2011-2019: A meta-analysis. *David Publishing*, 23-35.
- jewell, K. (2017, Maret 28). *Digital Reconstructions and Historical "Accuracy"*. Diambil kembali dari sites.temple.edu: <https://sites.temple.edu/tudsc/2017/03/28/digital-reconstructions-and-historical-accuracy/>
- Liu, Y. (2017). Kingdom of Heaven and its ideological message. *CINEJ Cinema Journal*, 85-93.
- Longo, M. (2006, February). *Blood in the Sand: Shiite Assassins*. Diambil kembali dari warfarehistorynetwork.com: <https://warfarehistorynetwork.com/article/blood-in-the-sand-shiite-assassins/>
- Longo, M. S. (t.thn.). *How Assassins Got Their Name*. Diambil kembali dari Warfare History Network: <https://warfarehistorynetwork.com/how-assassins-got-their-name/>
- Maharan, N. I., Muzakk, A., & islam, S. (2024). Kriteria Pemimpin Perspektif Imam Al-Ghazali Dalam Kitab Ihya' Ulumuddin. *Jurnal Keislaman*, 157.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- medievalwarfare.info. (2013). *The Templar: and other Monastic Military Orders*. Diambil kembali dari .medievalwarfare.info: <https://www.medievalwarfare.info/templars.htm#dress>
- Milles, C. (2023). Visual rhetoric and the analysis of persuasive political communication. Dalam D. Lilleker, & A. Veneti, *Research handbook on visual politics* (hal. 2-14). Northampton: Edward Elgar Publishing.
- Pastoral & Ecclesiastical News Agency. (2024, November 20). *Salib Yerusalem: Sejarah dan Maknanya*. Diambil kembali dari penakatolik.com: <https://penakatolik.com/2024/11/20/salib-yerusalem-sejarah-dan-maknanya/>

- Pine, L. G., & Hogarth, F. (2024, Desember 3). *Fleur-de-lis*. Diambil kembali dari Britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/fleur-de-lis>
- Rooney, R., & Miller, A. (2012, juni 25). *The Crusades: Motivations, Administration, and Cultural Influence*. Diambil kembali dari dcc.newberry.org: <https://dcc.newberry.org/?p=14390>
- Susanna A, T. (2015). Anne Lombard-Jourdan membahas asal-usul dan makna ungkapan "Montjoie Saint Denis" dalam bukunya yang berjudul "Montjoie et saint Denis! Le centre de la Gaule aux origines de Paris et de Saint-Denis", yang diterbitkan oleh Presses du CNRS pada tahun 1989. *History Faculty Publications*.
- Tsani, A. F. (2016, Januari Rabu). *Imaduddin Zanki Peletak Pondasi Pembebasan Al-Aqsha*. Diambil kembali dari minanews.net: <https://minanews.net/imaduddin-zanki-peletak-pondasi-pembebasan-al-aqsha/>
- Visser, N. (t.thn.). The Sicilian Crucible and Lucera Saracenorum. *Medieval Warfare*, 19.
- Zainuddin. (2012, Desember Sabtu). *Nuruddin Zanki dan Perang Salib*. Diambil kembali dari Uin-malang.ac.id: <https://uin-malang.ac.id/r/131101/nuruddin-zanki-dan-perang-salib.html>
- Karunakaran, S. (2017). Muslimahs in Comics and Graphic . *The iJournal*, 17.
- Ramadan, R. A., & Muzammil, S. (2024). DEMOCRACY AS POLITICAL JIHAD: EVALUATING YUSUF QARADHAWI'S VISION AND ITS APPLICATION IN INDONESIA . *Islamic Thought Review*.
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The Effect of Digital Learning of Historical Comics on Students' Critical Thinking Skills. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 13.
- Akbar, N. (2018). *KEPEMIMPINAN ISLAM KEPEMIMPINAN YANG MEMBIMBING*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Alabamachanin.com. (2015, Januari 8). *INSPIRATION: BLACK AND GOLD*. Diambil kembali dari Alabamachanin.com: <https://alabamachanin.com/journal/2015/01/inspiration-black-and-gold>
- Alvarez, S. (2013, July 11). *Saracen Archers in Southern Italy*. Diambil kembali dari De Re Militar: The Society for Medieval Military History: <https://deremilitari.org/2013/07/saracen-archers-in-southern-italy/>
- Assiddiqi, H., Awaludin, L., & Hanifah, A. (2024). The Portrayal of Moderate Islam Representations . *Jurnal of English Development Vol.4*.
- Bhaskara , H. A. (2024). *PERKEMBANGAN VISUAL KOMIK DAKWAH* . YOGYAKARTA: PROGRAM PASCASARJANA .

- Britannica. (t.thn.). *Godfrey of Bouillon*. Diambil kembali dari britannica.com: <https://www.britannica.com/biography/Godfrey-of-Bouillon>
- Buchori, M. N. (2013, maret 29). *Propaganda Paus Urbanus 11, Sejarah Perang Salib dalam Perspektif Penulis Barat*. Diambil kembali dari mazinov.wordpress.co.
- Cartwright, M. (2019, october 29). *The Assassins*. Diambil kembali dari Word History Enncyclopedia: https://www.worldhistory.org/The_Assassins/
- Dickson, G., & Madden, T. (2024, Desember 4). *Crusades*. Diambil kembali dari britannica.com: <https://www.britannica.com/event/Crusades>
- Ensign, A. (2020, August 21). *The Fleur-de-lis and Its Meanings and Uses*. Diambil kembali dari Family Search: <https://www.familysearch.org/en/blog/fleur-de-lis-symbolism-and-meaning>
- Hendri. (2012). *KONSEP KEADILAN SOSIAL DALAM ISLAM*. Riau: FAKUTAS USHULUDDIN UIN SULTAN SYARIF KASIM.
- Hendri, E. (2011). PERANG SALIB: KONTESTASI ANTARA KESHOLEHAN . *Jurnal Khatulistiwa*.
- Ibnu Khaldun. (2001). *Mukaddimah*. Jakarta: Pustaka Al Kautsat.
- Jamil, S. T. (2020). Media representation of Muslims and Islam from 2011-2019: A meta-analysis. *David Publishing*, 23-35.
- jewell, K. (2017, Maret 28). *Digital Reconstructions and Historical "Accuracy"*. Diambil kembali dari sites.temple.edu: <https://sites.temple.edu/tudsc/2017/03/28/digital-reconstructions-and-historical-accuracy/>
- Liu, Y. (2017). Kingdom of Heaven and its ideological message. *CINEJ Cinema Journal*, 85-93.
- Longo, M. (2006, February). *Blood in the Sand: Shiite Assassins*. Diambil kembali dari warfarehistorynetwork.com: <https://warfarehistorynetwork.com/article/blood-in-the-sand-shiite-assassins/>
- Longo, M. S. (t.thn.). *How Assassins Got Their Name*. Diambil kembali dari Warfare History Network: <https://warfarehistorynetwork.com/how-assassins-got-their-name/>
- Maharan, N. I., Muzakk, A., & islam, S. (2024). Kriteria Pemimpin Perspektif Imam Al-Ghazali Dalam Kitab Ihya' Ulumuddin. *Jurnal Keislaman*, 157.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- medievalwarfare.info. (2013). *The Templar: and other Monastic Military Orders*. Diambil kembali dari .medievalwarfare.info: <https://www.medievalwarfare.info/templars.htm#dress>

- Milles, C. (2023). Visual rhetoric and the analysis of persuasive political communication. Dalam D. Lilleker, & A. Veneti, *Research handbook on visual politics* (hal. 2-14). Northampton: Edward Elgar Publishing.
- Pastoral & Ecclesiastical News Agency. (2024, November 20). *Salib Yerusalem: Sejarah dan Maknanya*. Diambil kembali dari penakatolik.com: <https://penakatolik.com/2024/11/20/salib-yerusalem-sejarah-dan-maknanya/>
- Pine, L. G., & Hogarth, F. (2024, Desember 3). *Fleur-de-lis*. Diambil kembali dari Britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/fleur-de-lis>
- Rooney, R., & Miller, A. (2012, juni 25). *The Crusades: Motivations, Administration, and Cultural Influence*. Diambil kembali dari dcc.newberry.org: <https://dcc.newberry.org/?p=14390>
- Susanna A, T. (2015). Anne Lombard-Jourdan membahas asal-usul dan makna ungkapan "Montjoie Saint Denis" dalam bukunya yang berjudul "Montjoie et saint Denis! Le centre de la Gaule aux origines de Paris et de Saint-Denis", yang diterbitkan oleh Presses du CNRS pada tahun 1989. *History Faculty Publications*.
- Tsani, A. F. (2016, Januari Rabu). *Imaduddin Zanki Peletak Pondasi Pembebasan Al-Aqsha*. Diambil kembali dari minanews.net: <https://minanews.net/imaduddin-zanki-peletak-pondasi-pembebasan-al-aqsha/>
- Visser, N. (t.thn.). The Sicilian Crucible and Lucera Saracenorum. *Medieval Warfare*, 19.
- Zainuddin. (2012, Desember Sabtu). *Nuruddin Zanki dan Perang Salib*. Diambil kembali dari Uin-malang.ac.id: <https://uin-malang.ac.id/r/131101/nuruddin-zanki-dan-perang-salib.html>