BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang ada, peneliti menggunakan tekhnik analisis semiotika untuk menelaah Komik Muhammad Al-Fatih #1 perang Varna. Kesimpulan yang didapat dari hasil analisis tinjaun aspek visual dan juga pesan-pesan dakwah dari 14 gambar yang ditemukan pada komik Muhammad Al-Fatih #1 Perang Varna karya dari Handri Satria tahun 2016. Dalam komik Muhammad Al-Fatih ini terdapat *Representamen* yang didalamnya terdapat (*ikon, indeks, simbol*), *object,* dan *interpretant*. Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Ikon yang sering muncul dalam komik ini adalah Sultan Murad, Mehmet, dan juga Syaikh Ahmad. Munculnya Mehmet disetiap panel gambar komik menjadi indeks bahwa Mehmet adalah pemeran utama dibandingkan dengan Sultan Murad dan juga Syaikh Ahmad di dalam komik Muhammad Al-Fatih ini. Peran Mehmet yang menjadi

tokoh utama komik ini menjadi simbol tentang perjuangan anak Sultan yang tinggal satu-satunya untuk dapat menggantikan Kesultanan ayahnya nanti dan menjadi pemimpin yang baik dan dapat menaklklukan Konstantinopel seperti yang sudah ditakdirkan oleh Allah SWT.

2. Object yang sering muncul dalam komik Muhammad Al-Fatih ini adalah, rumah Sultan Murad (kota Edirne), rumah Syaikh Ahmad (kota Amasya), kastel Boldogkovralja, padang Varna.
3. *Interpretant* atau pesan yang ingin disampaikan dalam komik ini secara umum ialah, bagaimana perjuangan seorang anak Sultan untuk menjadi seorang pemimpin yang baik, pemimpin yang sudah ditakdirkan dapat menaklukan sesuatu yang besar seperti Konstantinopel. Betapa kerja kerasnya anak ini, dengan belajar ilmu pengetahuan dan juga ilmu agama terus menerus agar dapat melaksanakan amanat dari ayahnya. Senang dan sedih pun ia rasakan dalam perjalanan hidupnya, seperti kehilangan sudara-saudara kandungnya yang dibunuh oleh orang jahat.

4. Kemudian kalau dilihat dari aspek visual. Cukup banyak gambar yang didalamnya mengandung sebuah makna atau sebuah tanda. Ada gambar yang kita dengan melihatnya saja dapat mengetahui maksud dari gambar tersebut. Yang paling jelas maksud atau tanda dalam gambar tersebut ialah pada pemilihan warna latar gambar tersebut. Pertama, jika pada bagian yang menceritakan tentang perjuangan atau menceritakan bangsa Turki dan juga Kesultanan maka warna latar gambar berwarna merah kekuning-kuningan. Kedua, apabila sedang menceritakan bangsa Eropa maka warna latar gambar menjadi warna biru. Kenapa demikian, karena tiap-tiap benua memiliki ciri khas atau identik dengan sebuah warna. Kita sering mendengar kalau benua Eropa disebut dengan benua biru, sedangkan benua Asia identik dengan warna kuning.

B. Saran – Saran

1. Untuk para komikus dan juga creator-creator komik lainnya agar terus mengasah kemampuan membuat komiknya. Agar komik lokal Indonesia bisa bersaing dengan komik yang

dibuat oleh negara pembuat komik yang sudah terkenal. Lebih menyesuaikan lagi segi bahasa dalam komiknya jika memang ditunjukanuntuk anak-anak, dewasa/remaja, atau semua gender. Jangan pernah bosan untuk membuat komik dengan bertemakan Islami.

2. Untuk para Mubaligh / Da'I dapat membantu memberikan ide atau tema tentang pembuatan komik Islami. Karena berdakwah dapat melalui media ini. Kita lebih dapat menyuasaikan zaman saat berdakwah.
3. Untuk para penikmat komik, jangan jadikan sebuah komik hanya sebagai bacaan biasa saja. Tapi ambil pelajaran yang ada dalam setiap komik tersebut, karena didalam komik pasti ada wawasan edukatif didalamnya.