EKSPLORASI ILUSTRASI VISUAL SULTAN ALAUDDIN RAJA GOWA KE XIV DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL MENGGUNAKAN BANTUAN *ARTIFICIAL INTELEGENCE*

Zul Fiqhri [1]* Afdal Anas[2] Riki Umar Tono[3]

[1,2] Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta*
[3]ITB Ahmad Dahlan Jakarta
[1]zulfiqhri@polimedia.ac.id[1*], [2]afdalanas@polimedia.ac.id,*
[3]rikiumar19mei@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan efektivitas penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif dalam menciptakan ilustrasi visual yang akurat dan menarik untuk komik digital, dengan fokus pada figur sejarah Sultan Alauddin (I Mangngarangi Daeng Manrabbia), Raja Gowa ke-14 (1593–1639). Sultan Alauddin merupakan tokoh kunci dalam sejarah Islamisasi di Sulawesi Selatan. Media komik digital dipilih karena relevansinya dalam menarik minat generasi muda terhadap sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana teknologi AI (seperti *image generation model*) diuji coba untuk memvisualisasikan narasi historis dan deskripsi karakter dari sumber primer dan sekunder. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan model visualisasi karakter sejarah yang optimal menggunakan AI, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan AI pada produksi media edukasi sejarah berbasis komik digital.

Kata kunci: Sultan Alauddin, Komik Digital, *Artificial Intelligence*

Abstract

This study aims to explore the potential and effectiveness of using generative Artificial Intelligence (AI) technology in creating accurate and engaging visual illustrations for digital comics, focusing on the historical figure of Sultan Alauddin (I Mangngarangi Daeng Manrabbia), the 14th King of Gowa (1593–1639). Sultan Alauddin was a key figure in the history of Islamization in South Sulawesi. Digital comic media was chosen because of its relevance in attracting the interest of the younger generation in history. The research method used is Research and Development (R&D) with a qualitative descriptive approach, where AI technology (such as image generation models) is

tested to visualize historical narratives and character descriptions from primary and secondary sources. The results of the study are expected to demonstrate an optimal visualization model for historical characters using AI, as well as identify challenges and opportunities in integrating AI in the production of digital comic-based historical education media.

Keywords: *Sultan Alauddin, Digital Comics, Generative Artificial Intelligence*

PENDAHULUAN

Visualisasi menjadi salah satu elemen penting untuk menyampaikan informasi sejarah secara menarik dan efektif. Tokoh-tokoh sejarah lokal, termasuk Sultan Alauddin, sering kali hanya diungkapkan melalui teks, sedangkan representasi visual yang beragam dan mudah diakses masih terbatas. Sultan Alauddin, sebagai raja Gowa yang pertama memeluk Islam dan yang sangat berperan dalam penyebaran agama di Sulawesi Selatan (Patunru, 1969; Kila, 2016), memiliki banyak narasi epik yang kaya untuk divisualisasikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, komik digital telah muncul sebagai salah satu media yang banyak diminati yang mampu menjembatani kesenjangan antara teks sejarah yang padat dengan kebutuhan pembaca akan konten yang lebih ringan dan menarik secara visual (Habibi et al. , 2024). Di samping itu, kemajuan pesat Kecerdasan Buatan (AI) generatif memberikan solusi baru dalam pembuatan ilustrasi, menawarkan efisiensi dan variasi gaya visual yang menarik. Penelitian ini mengarah kepada eksplorasi dan pengujian kemampuan dari AI generatif untuk menciptakan ilustrasi yang secara sejarah informatif untuk komik digital tentang Sultan Alauddin. Pertanyaan utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana cara optimalai penggunaan AI generatif untuk memvisualisasikan sosok Sultan Alauddin serta konteks waktu hidupnya dalam format komik digital, sekaligus apa saja tantangan dan peluang yang ada untuk mempertahankan akurasi sejarah? Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pada metodologi dalam pembuatan konten edukasi sejarah yang berbasis visual dengan dukungan dari teknologi terkini.

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini terdiri dari tiga pilar pokok: Sejarah Sultan Alauddin, Digital Comics sebagai Sarana Pendidikan, dan Fungsi Kecerdasan Buatan Generatif dalam Ilustrasi.

1. Sultan Alauddin: Penguasa Gowa ke-14 dan Penyebaran Islam

Sultan Alauddin, yang dikenal sebagai I Mangngarangi Daeng Manrabbia, memimpin Kerajaan Gowa dari tahun 1593 hingga 1639. Ia merupakan raja pertama di Gowa yang secara resmi memeluk agama Islam pada tahun 1605 M (Kila, 2016; Patunru, 1969). Peranannya sangat krusial, bukan hanya sebagai pemimpin spiritual, tetapi juga sebagai sosok yang mereformasi tatanan sosial politik Makassar (Kila, 2016). Ia bekerja sama dengan Raja Tallo, I Malingkaang Daeng Nyonri (Sultan Abdullah Awwalul Islam), dalam menyebarkan ajaran Islam. Visualisasi sosok Sultan Alauddin harus mempertimbangkan:

- Konteks Pakaian: Baju kebesaran Raja Gowa pada akhir era 16 dan awal abad 17.
- Akurasi Latar: Representasi Benteng Somba Opu dan lingkungan Kerajaan Gowa-Tallo. Narasi Penting: Momen penolakan terhadap monopoli perdagangan Eropa dan Perang Pengislaman (musu selleng) (Kila, 2016).\

2. Digital Comics Sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah

Komik digital (e-comic) merupakan bentuk media naratif visual yang memanfaatkan alat digital, menawarkan interaksi, akses yang mudah, dan daya tarik visual yang tinggi (Angga et al. , 2020; Satria & Hastuti, 2021). Dalam konteks pendidikan sejarah, komik digital terbukti berhasil dalam meningkatkan minat baca serta hasil belajar kognitif siswa karena mampu menyajikan peristiwa sejarah yang rumit dalam bentuk cerita yang terstruktur dan menarik (Habibi et al. , 2024; Christyowati et al. , 2024).

3. Fungsi Kecerdasan Buatan Generatif dalam Ilustrasi Visual

Kecerdasan Buatan (AI) generatif, terutama model Text-to-Image (T2I), telah mengubah cara kreatif dengan memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi hanya dari instruksi teks (Ishmah et al. , 2024). Teknologi ini memberikan kecepatan yang sangat tinggi dalam proses iterasi visual, yang sangat relevan untuk pembuatan komik digital memerlukan banyak panel gambar. Tantangan dalam Penerapan AI:

- Akurasi Sejarah: Kesulitan yang dihadapi AI dalam menciptakan detail budaya, pakaian, dan arsitektur khusus dari masa lalu tanpa instruksi yang sangat mendetail dan penyesuaian manual (Ishmah et al. , 2024).
- Konsistensi Gaya Visual: Memastikan konsistensi visual karakter (termasuk wajah dan busana Sultan Alauddin) di seluruh panel komik. Penerapan AI dalam studi ini berada dalam bidang Generative Art, yang memicu perdebatan mengenai peran ilustrator manusia sebagai pemicu ide dan kurator terhadap hasil AI (Ishmah et al. , 2024).

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development - R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang berfokus pada pembentukan prototipe ilustrasi serta analisis kualitatif terhadap hasil visual AI.

2. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model modifikasi 3D (Definisikan, Rancang, Kembangkan) yang sesuai untuk pengembangan media berbasis AI (Dewi et al. , 2025).

a. Define (Definisi Narasi dan Karakter)

Pada tahap ini, penulis melakukan kajian literatur mengenai biografi Sultan Alauddin, budaya Gowa pada abad ke-17, serta sumber visual yang ada. Selain itu, penulis menyiapkan naskah komik dan lembar karakter yang

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

menjelaskan secara rinci mengenai Sultan Alauddin, Raja Tallo, dan konteks sekitarnya.

b. Design (Perancangan Prompt dan Mock-up Visual)

Pada fase ini, mencakup perancangan prompt spesifik untuk AI berdasarkan data sejarah yang telah ditetapkan (Contohnya "Seorang Raja Gowa, Sultan Alauddin, mengenakan busana adat Bugis-Makassar, bergaya abad ke-17, di Benteng Somba Opu, dalam gaya seni komik").

c. Develop (Pengembangan dan Validasi Prototipe)

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan ilustrasi terbaik dari hasil AI serta proses in-painting atau koreksi manual untuk menjaga konsistensi dan keakuratan sejarah (validasi konten). Selanjutnya adalah proses pengembangan prototipe panel komik digital.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Studi Dokumentasi, yang mencakup pengumpulan sumber sejarah (buku, jurnal, arsip) mengenai Sultan Alauddin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Eksplorasi Konsep Visual Sultan Alauddin terbagi jadi tiga poin utama yaitu:

1. Analisis sumber Sejarah dan ikonografi dan juga
2. Gaya Visual dan Perumusan *Prompt* dalam Eksplorasi Karakter
3. Hasil Generasi Ilustrasi Per-Panel/Per-Adegan

1. Analisis Sumber Sejarah dan Ikonografi:

Sultan Alauddin, yang dikenal juga dengan nama I Mangngarangi Daeng Manrabbia, merupakan sosok penting karena membawa Islam sebagai agama yang diakui dalam kerajaan Gowa. Konsep visualnya harus menunjukkan peralihan dari kepemimpinan tradisional Makassar menuju model kesultanan yang berlandaskan Islam.

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

a. Pakaian dan Atribut Kekuasaan (Tradisional dan Islam)

Visualisasi pakaian harus menggabungkan elemen kebesaran Kerajaan Gowa dengan simbol-simbol keislaman yang baru ia miliki (gelar Sultan).

- Pakaian:

Busana adat Makassar yang mewah, dibuat dari kain sutra atau beludru dengan warna gelap (seperti merah marun, hitam, atau hijau tua), yang melambangkan kewibawaan dan keberanian.

- Atribut Kerajaan:

Kepala: Menggunakan Salokoa (mahkota emas Gowa) atau Destar/Passapu (penutup kepala tradisional Makassar) yang mencerminkan posisinya sebagai Raja. Sementara itu, Pusaka: Memegang Sudanga (senjata sakti berbentuk kelewang) atau Tatarapang (keris bersarung emas, hadiah dari Demak/Islam Jawa) sebagai lambang kekuatan militer dan persahabatan Islam.

b. Simbol Islam

Menambahkan elemen yang mencerminkan gelar Sultan dan Alauddin (yang berarti 'di atas agama'). Ini bisa berupa kalung atau aksesori yang memiliki tulisan Arab dengan halus, serta pose yang lebih tenang dan berwibawa, mencerminkan sifat lembut tetapi tegas dan religius.

c. Gerbang Islam di Timur Nusantara

Konteks Utama: Sultan Alauddin adalah Raja Gowa pertama yang memeluk Islam pada tanggal 22 September 1605 M. Peristiwa ini mengubah wajah Kesultanan Gowa-Tallo (Makassar) menjadi pusat penyebaran Islam di Sulawesi Selatan.

Konsep Visual Latar:

Adanya ulama dari Minangkabau (Datuk ri Bandang) di lingkungan istana. Menggambarkan ikonografi Islam yang berada di Benteng Somba Opu (yang direnovasi dan diperkuat pada masanya) sebagai latar belakang utama, melambangkan pusat kekuasaan yang kini juga berlandaskan Islam.

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

d. Kekuatan Maritim dan Militer

Di bawah kepemimpinan Sultan Alauddin dan Mangkubumi Karaeng Matoaya, Gowa melakukan ekspansi besar-besaran dan terlibat dalam Perang Pengislaman (Musu' Selleng) untuk memaksa kerajaan-kerajaan Bugis (seperti Bone, Wajo, dan Soppeng) untuk menerima Islam.

Konsep Visual Latar:

Dari sudut pandang militer, penampilan armada kapal Gowa, seperti perahu Pinisi atau simbol ayam jago yang melambangkan keberanian, terlihat di lautan. Situasi konflik atau peta yang menunjukkan penaklukan area di Sulawesi Selatan untuk menyebarluaskan ajaran Islam.

e. Latar Belakang: Politik "Laut Bebas" (Mare Liberum)

Pada periode ini, Gowa mengedepankan politik pintu terbuka (Mare Liberum), menjadikan pelabuhan Gowa sebagai pusat perdagangan internasional yang aman dan terbuka untuk semua pedagang asing, bersaing dengan pengaruh Portugis di Malaka.

Konsep Visual Latar:

Suasana pelabuhan Gowa yang sibuk, dipenuhi dengan kapal-kapal dagang dari berbagai bangsa (Asia, Timur Tengah, dan Eropa) berjejer bersama dengan kapal-kapal milik Gowa, mencerminkan kesejahteraan dan kebijakan perdagangan terbuka yang diterapkannya.

2. Gaya Visual dan Perumusan *Prompt* dalam Eksplorasi Karakter

a. Gaya Visual

Pada tahap ini penulis menetapan gaya visual komik digital (misalnya: realistis, semi-kartun, atau terinspirasi seni lokal). Di sini penulis menggunakan gaya komik *anime* jepang agar bisa menjangkau generasi di masa sekarang.

Prompt gaya visual: *Buatkan gambar dengan style anime jepang dari foto terlampir menggunakan baju dari foto terlampir*

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424





b. Perumusan *Prompt* AI Menggunakan Gemini AI dan ChatGPT

Pada tahap ini penulis menjelaskan bagaimana deskripsi sejarah diterjemahkan menjadi *prompt* (perintah) spesifik untuk AI (misalnya, gaya seni, komposisi, *mood*). Pada tahap ini penulis menggunakan Gemini AI dan Chat GPT untuk mengubah visualisasi dari foto yang ada di internet dan menyesuaikan dengan sumber sejarah yang ditemukan,







Gambar 1. Eksplorasi karakter Sultan Alauddin
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Alauddin_I_dari_Gowa dan Gemini AI/Chatgpt AI

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id



Gambar 1. Eksplorasi karakter Sultan Alauddin
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Alauddin_I_dari_Gowa dan Gemini AI/Chatgpt AI

4. Hasil Generasi Ilustrasi Per-Panel/Per-Adegan

Pada tahap ini penulis menggunakan prompt yang diolah ke AI berdasarkan sumber Sejarah yang berkaitan dengan Sultan Alauddin. Adapun berbagai peristiwa, penulis mengambil beberapa bagian yang penting dan ikonik tentang cerita dari Sultan Alauddin dan cerita agama islam masuk ke tanah Sulawesi.

Adegan dalam persitiwa Sultan Alauddin dibagi atas beberapa kisah antara Lain :

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

1. **Bertemunya Sultan Alauddin dengan Datu Ri Bandang dan menerima agama islam di lingkungan Kerajaan Gowa.**



Gambar 2. Eksplorasi karakter Datu Ri Bandang
Sumber: https://www.kompas.com/stori/read/2021/11/15/080000179/datuk-ri-bandang-tokoh-penyebar-islam-di-indonesia-timur dan Gemini AI/Chatgpt AI

***Prompt* Adegan 1**: *Buatkan naskah komik 4 panel tentang kisah kedatangan datuk ri bandang membawa agama islam ke tanah sulawesi dan diterima oleh raja gowa sultan Alauddin*
Hasil :

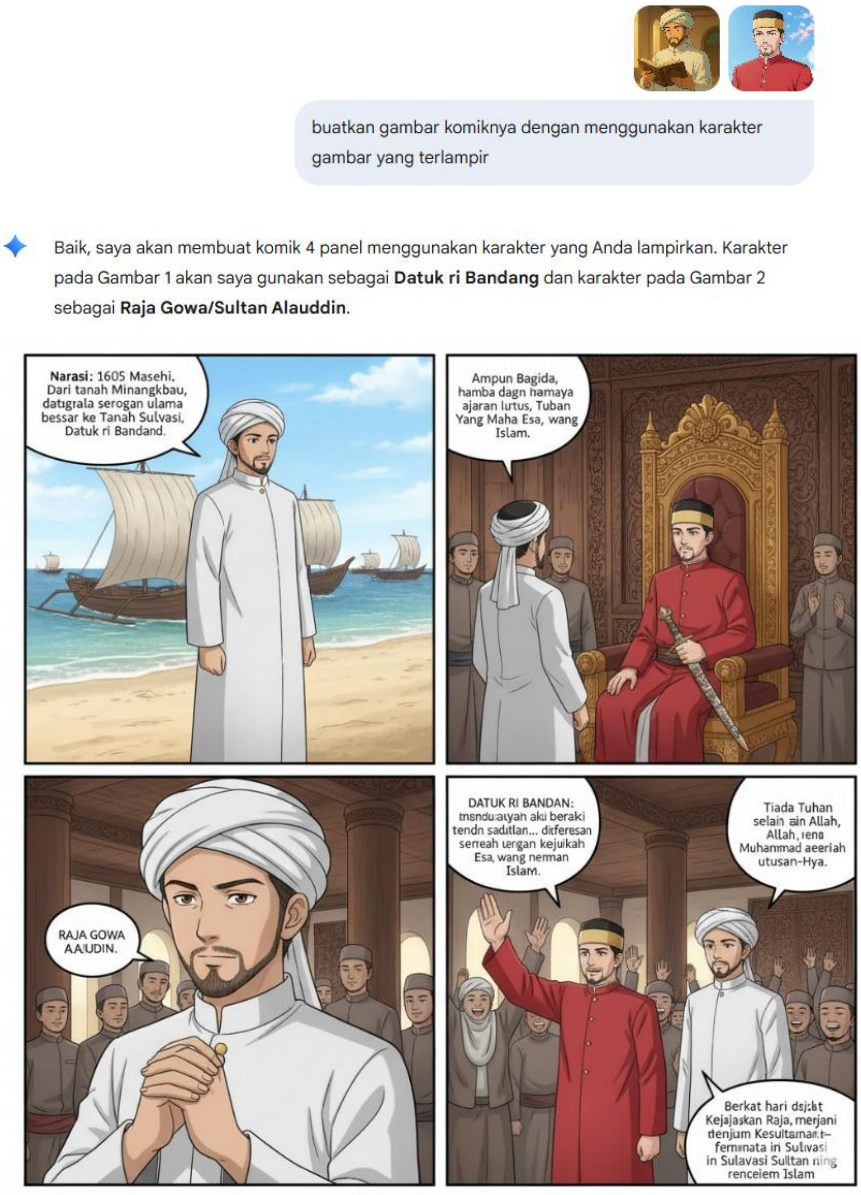
Panel	Gambar/Visual	Teks (Narasi/Dialog)	Catatan Khusus
Panel 1	Latar pantai Makassar yang ramai. Perahu-perahu tradisional bersandar. Sosok Datuk ri Bandang (dengan pakaian khas ulama/pendakwah) berdiri di tepi pantai, tampak gagah	NARASI: (Sisi Kiri Atas) Tahun 1605 Masehi. Dari tanah Minangkabau, datanglah seorang ulama besar ke Tanah Sulawesi, Datuk ri Bandang.	*Menekankan kedatangan dan identitas ulama.*

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

Panel	Gambar/Visual	Teks (Narasi/Dialog)	Catatan Khusus
	didampingi pengikutnya.		
Panel 2	Pengaturan dalam istana Kerajaan Gowa (mewah, khas kerajaan Sulawesi). Datuk ri Bandang berdiri menghadap Raja Gowa (I Mangarangi Daeng Manrabia) yang duduk di singgasananya. Raut wajah Raja tampak serius dan ingin tahu.	DATUK RI BANDANG: Ampun Baginda, hamba datang membawa ajaran yang lurus, bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa, yang bernama Islam.	*Fokus pada pertemuan dan inti pesan dakwah.*
Panel 3	Jarak pandang lebih dekat. Wajah Raja Gowa terlihat merenung dalam, tangannya memegang keris atau benda pusaka, menunjukkan pertimbangan yang berat. Para pembesar kerajaan di belakangnya tampak berbisik-bisik.	RAJA GOWA: (Dalam hati) Ajaran ini membawa kedamaian dan keadilan... berbeda dengan keyakinan kita selama ini. DATUK RI BANDANG: Tiada Tuhan selain Allah, dan Muhammad adalah utusan-Nya.	*Menunjukkan momen kritis pengambilan keputusan Raja.*
Panel 4	Suasana meriah di Istana. Raja Gowa kini mengenakan pakaian yang lebih tertutup atau sorban (sebagai simbol keislaman), berdiri bersama Datuk ri Bandang. Raja mengangkat tangan, disaksikan oleh rakyat dan pembesar yang bersorak.	RAJA GOWA: Mulai hari ini, aku bersaksi dan memeluk Islam! Namaku kini Sultan Alauddin! NARASI: Berkat kebijaksanaan Raja, Kerajaan Gowa menjadi Kesultanan yang pertama di Sulawesi Selatan	*Momen penutup: Proklamasi keislaman Raja dan perubahan gelar.*

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

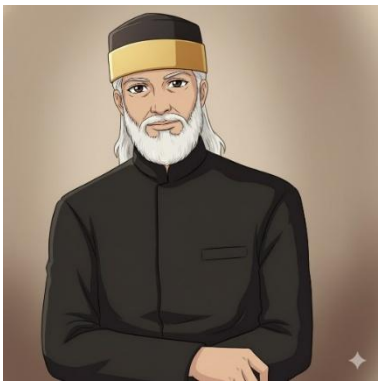
Panel	Gambar/Visual	Teks (Narasi/Dialog)	Catatan Khusus
		yang menerima Islam.	



Gambar 3. Eksplorasi visual komik penyebaran Islam di Kerajaan Gowa
Sumber: Gemini AI

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

2. Sultan Alauddin dan Karaeng Matoaya menginvasi dan menyebarkan Agama islam di Tanah Sulawesi

Gambar 4. Eksplorasi karakter Karaeng Matoaya
Sumber: https://fajar.co.id/2025/08/12/api-perjuangan-pahlawan-islam-sulawesi-dari-karaeng-matoaya-hingga-opu-daeng-risadju/dan Gemini AI

Prompt adegan 2 : *Buatkan dialog komik 4 panel 2 halaman peristiwa Di bawah kepemimpinan Sultan Alauddin dan Mangkubumi Karaeng Matoaya, Kerajaan Gowa melakukan ekspansi besar-besaran dan menghadapi Perang Pengislaman (Musu' Selleng) untuk memaksa kerajaan-kerajaan Bugis (seperti Bone, Wajo, dan Soppeng) menerima Islam.*

Musu' Selleng: Perang Pengislaman Gowa
Halaman 1: Tekad dan Seruan

Panel	Gambar/Deskripsi	Tokoh	Dialog
1	Setting: Balai Rung (Istana) Gowa yang megah. Sultan Alauddin (berwibawa) dan Mangkubumi Karaeng Matoaya (bersemangat) berdiri di depan para pembesar dan panglima.	Karaeng Matoaya	"Saudara-saudara! Sudah saatnya cahaya *Tauhid* menyinari seluruh Tanah Sulawesi! Gowa telah menerima kebenaran, kini kita harus memastikan Bone, Wajo, dan Soppeng mengikuti jalan yang sama!"
2	Setting: Sudut pandang lebih dekat ke Sultan Alauddin, wajahnya menunjukkan ketegasan. Di latar belakang, para panglima mengangguk setuju.	Sultan Alauddin	"Ini bukan lagi sekadar perang wilayah, tapi *Perang Pengislaman*! Kita menawarkan kedamaian dalam Islam, namun jika mereka menolak... maka pedang yang akan berbicara."
3	Setting: Pasukan Gowa yang besar dan perkasa sedang	Panglima Gowa	(Berteriak keras, mengangkat badik) "Hidup Gowa! Hidup

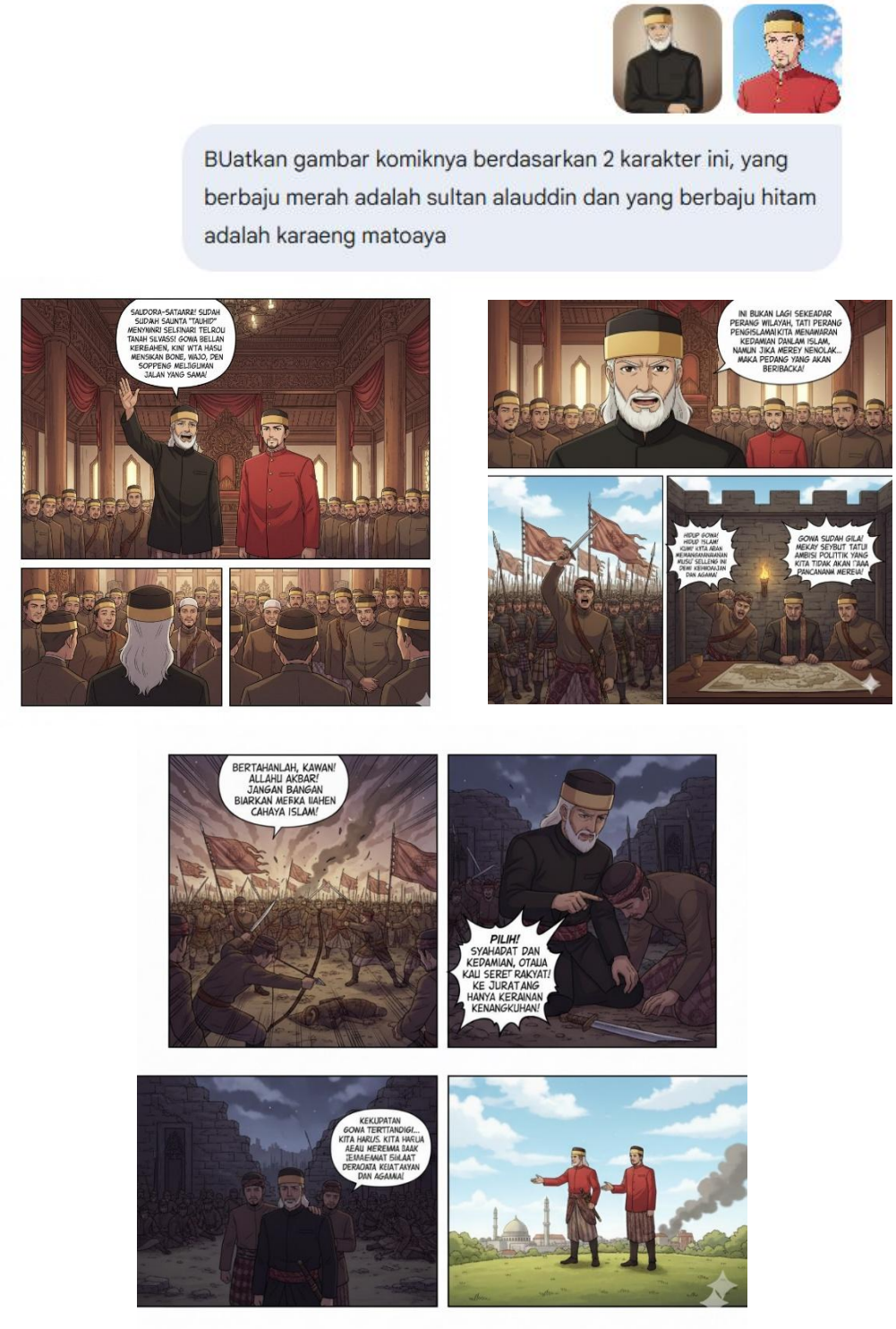
ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

Panel	Gambar/Deskripsi	Tokoh	Dialog
	bersiap. Mereka memegang tombak dan badik, dengan bendera Gowa berkibar di belakang. Mereka terlihat siap tempur dan yakin.		Islam! Kita akan memenangkan *Musu' Selleng* ini demi kehormatan kerajaan dan agama!"
4	Setting: Perubahan lokasi. Tiga pemimpin kerajaan Bugis (Raja Bone, Raja Wajo, dan Raja Soppeng) bertemu di sebuah benteng, terlihat tegang dan cemas. Mereka melihat peta.	Raja Bone	(Memukul meja) "Gowa sudah gila! Mereka menyebutnya 'perang suci', tapi ini hanyalah ambisi politik yang dibungkus agama! Kita tidak akan menyerah pada ancaman mereka!"

Halaman 2: Konflik dan Konsekuensi

Panel	Gambar/Deskripsi	Tokoh	Dialog
5	Setting: Adegan pertempuran yang intens. Pasukan Gowa berhadapan dengan pasukan Bugis. Pedang beradu, panah beterbangan. Terlihat Karaeng Matoaya memimpin dari garis depan.	Prajurit Gowa	(Membidik panah) "Bertahanlah, kawan! Allahu Akbar! Jangan biarkan mereka menahan cahaya Islam!"
6	Setting: Adegan dramatis. Karaeng Matoaya berhadapan satu lawan satu dengan seorang bangsawan Bugis. Bangsawan itu jatuh berlutut, pedangnya patah. Karaeng Matoaya menatapnya tajam.	Karaeng Matoaya	(Sambil menunjuk) "Pilih! Syahadat dan kedamaian, atau kematian! Jangan kau seret rakyatmu ke jurang kehancuran hanya karena keangkuhan!"
7	Setting: Raja Bone (atau salah satu Raja Bugis) terlihat mundur ke dalam benteng yang hancur, melihat pasukannya yang kocar-kacir. Wajahnya menunjukkan kekalahan dan keputusasaan.	Raja Wajo	(Kepada Raja Bone) "Kekuatan Gowa tak tertandingi... Kita harus menerima kenyataan. Lebih baik menerima Islam dan menyelamatkan rakyat kita daripada terus melawan."
8	Setting: Adegan penutup. Sultan Alauddin dan Karaeng Matoaya berdiri di atas bukit yang menghadap ke sebuah kerajaan Bugis yang kini terlihat damai. Langit cerah.	Sultan Alauddin	(Melihat ke kejauhan) "Akhirnya... Sulawesi Selatan akan bersatu di bawah *Kallimatullah*. Musu' Selleng telah membawa Gowa pada puncak kejayaannya, dan Islam pada hati seluruh Bugis."

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id



Gambar 5. Eksplorasi visual komik penyebaran Islam di Kerajaan Gowa
Sumber: Gemini AI

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

3. Kebijakan *Mare Liberum* dari Sultan Alauddin menjadikan menjadikan pelabuhan Gowa sebagai pusat niaga internasional pada masa itu.

Prompt adegan 3 : *"Buatkan naskah dialog komik 4 panel tentang peristiwa Sultan Alauddin Raja Gowa pada masa ini menjunjung tinggi politik pintu terbuka (Mare Liberum), menjadikan pelabuhan Gowa sebagai pusat niaga internasional yang aman dan bebas bagi semua pedagang asing, menyaingi dominasi Portugis di Malaka".*

Panel 1: Di Istana Gowa - Menentukan Kebijakan

- **Latar:** Interior istana yang megah, menampilkan ukiran khas Gowa. Sultan Alauddin duduk di singgasananya, berdiskusi dengan seorang Tumalompo (Menteri Utama).

Karakter	Dialog	Aksi/Visual
Sultan Alauddin	"Tumalompo, dominasi **Portugis di Malaka** terlalu mencekik. Kita harus menawarkan alternatif. Sampaikan titahku!"	Sultan menunjuk dengan ekspresi berwibawa dan penuh keyakinan.
Tumalompo	"Ampun Baginda, titah apakah itu?"	Tumalompo membungkuk, menanti instruksi.
Sultan Alauddin	"Kita akan menjalankan **Politik Pintu Terbuka**! Tiada lagi monopoli, tiada diskriminasi."	Sultan menekankan kata-katanya.

Panel 2: Pengumuman di Pelabuhan

- **Latar:** Pelabuhan Somba Opu yang ramai. Kapal-kapal dagang dari berbagai negara sudah bersandar (Jawa, Gujarat, Tiongkok). Seorang *Juru Bicara* berdiri di atas panggung kecil.

Karakter	Dialog	Aksi/Visual
Juru Bicara	"Dengarkanlah! Raja Gowa menjamin **Mare Liberum**! Pelabuhan ini adalah **pusat niaga internasional** yang aman dan bebas! Siapa pun boleh berdagang!"	Juru Bicara berteriak lantang, sambil mengangkat gulungan maklumat.
Pedagang Tiongkok	*(Berbicara pada Pedagang Gujarat)* "Lihat, saudagar! Tidak ada bea yang memberatkan. Ini jauh lebih **aman** daripada Malaka!"	Pedagang Tiongkok tersenyum lebar sambil memegang karung dagangan.

Panel 3: Di Malaka - Keresahan Portugis

- **Latar:** Benteng Portugis di Malaka. Seorang Kapten Portugis yang gusar berbicara kepada seorang Letnan.

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

Karakter	Dialog	Aksi/Visual
Kapten Portugis	"Kutukan! Kapal-kapal dagang mulai membelok ke selatan! Mereka memilih **Gowa**!"	Kapten memukul meja, raut wajahnya marah dan panik, melihat peta jalur dagang.
Letnan Portugis	"Sire, Sultan Alauddin menjadikan pelabuhan Gowa sebagai **saingan utama** kita. Politik dagang bebasnya sungguh licik!"	Letnan menggaruk kepala, menunjukkan kekalahan.
Kapten Portugis	"Dominasi kita terancam!"	Kapten memandang ke luar jendela, melihat pelabuhan yang kini sepi.

Panel 4: Gowa - Puncak Kemakmuran

- **Latar:** Pemandangan luas Pelabuhan Somba Opu yang kini sangat padat. Berbagai jenis bendera dan kapal bersandar. Aktivitas jual-beli sangat ramai.

Karakter	Dialog	Aksi/Visual
Narator/Teks Panel	"Berkat kebijaksanaan Raja Gowa, **Sultan Alauddin**, pelabuhan Gowa menjadi bandar terbesar di Timur Nusantara. **Mare Liberum** telah mengalahkan monopoli!"	Teks ditulis di bagian atas panel. Tunjukkan Sultan Alauddin melihat dari kejauhan, tersenyum bangga.
Pedagang Gujarat	"Untung berlipat! Gowa memang **pelabuhan terbaik** di dunia!"	Pedagang Gujarat sedang menimbang rempah-rempah dengan gembira.



buatkan komik dari cerita di atas dengan menggunakan karakter dari gambar terlampir



Gambar 6. Eksplorasi visual komik kebijakan *Mare Liberum* oleh Sultan Alauddin
Sumber: Gemini AI

KESIMPULAN

Eksplorasi mengenai visualisasi Sultan Alauddin sebagai Raja Gowa yang ke-14 dalam bentuk komik digital dengan bantuan Kecerdasan Buatan (AI) generatif menunjukkan kemungkinan besar dalam efisiensi pembuatannya, tetapi juga mengungkapkan sejumlah kelemahan mendasar yang perlu diperhatikan untuk memastikan kualitas serta ketepatan informasi sejarah. Kelemahan utama yang terdeteksi dalam penelitian ini, terutama yang berkaitan dengan penggunaan model Text-to-Image, terdiri dari:

1. Ketidakstabilan Visual dan Gaya: AI generatif menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan konsistensi visual bagi karakter utama seperti Sultan Alauddin di berbagai panel dan adegan. Wajah, postur, serta pakaian karakter seringkali tidak konsisten antara satu prompt dan lainnya. Selain itu, gaya visual dari komik juga menunjukkan variasi yang mencolok, yang membuat keseluruhan narasi visual menjadi tidak menyatu dan kurang terintegrasi, yang sangat penting dalam

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

bercerita melalui media. Contoh dari penelitian ini adalah ketidakkonsistenan yang terjadi pada desain karakter dari Sultan Alauddin yang berubah dari punya kumis dan tidak mempunyai kumis dan perubahan bentuk janggut pada karakter. Seperti gambar yang ada di bawah ini.

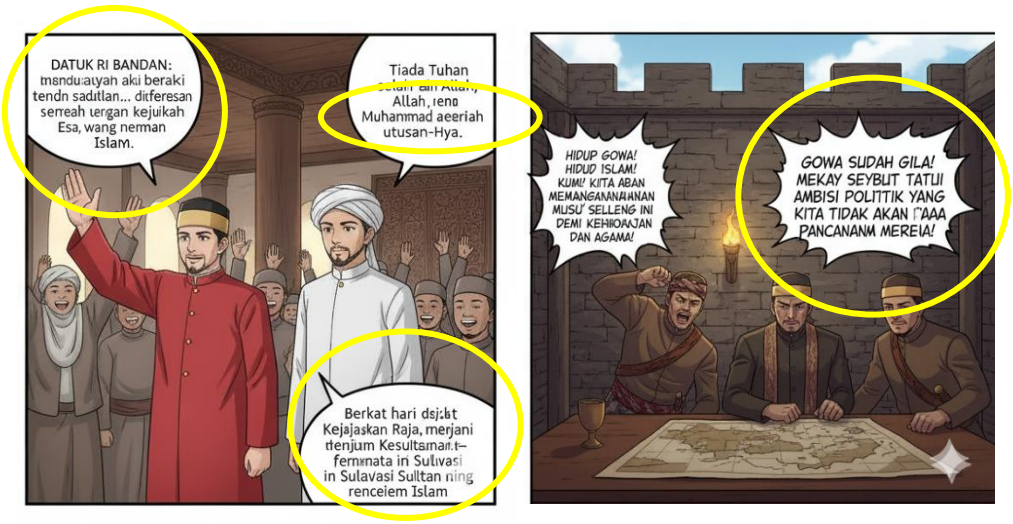


Gambar 7. Gambar karakter Sultan Alauddin yang tidak konsisten
Sumber: Gemini AI

2. Masalah Teks dan Tipografi yang amburadul: Meskipun fokus utama dari AI adalah aspek visual, usaha untuk menambahkan teks dialog, efek suara, atau tulisan lain ke dalam gambar yang dihasilkan sering kali menghasilkan teks yang kacau, sulit dibaca, atau artefak yang memerlukan banyak perbaikan secara manual. Hal ini menunjukkan bahwa AI belum efisien dalam menangani elemen tipografi yang merupakan komponen penting dalam komik. Kita bisa melihat susunan teks yang

ARTIKA Vol.9,No.2 November (2025)
DOI: 10.34148/artika.v9i2.1424

berantakan bahkan sampai menjadi teks yang tidak punya makna karena huruf dari teksnya berantakan yang ada pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. Teks dalam balon kata komik yang amburadul
Sumber: Gemini AI

3. Kebutuhan untuk Memverifikasi Keakuratan Sumber Sejarah seperti AI generatif beroperasi berdasarkan data yang sudah dilatih, bukan berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang konteks sejarah.

Dengan demikian, ilustrasi yang dihasilkan, terutama yang berkaitan dengan detail busana, bangunan abad ke-17 di Gowa, serta senjata, masih perlu diperiksa keakuratannya dan divalidasi dengan teliti menggunakan sumber primer dan sekunder oleh para sejarawan. AI dapat berfungsi sebagai alat visualisasi yang cepat, tetapi tidak dapat menggantikan proses kurasi dan validasi sejarah yang dilakukan oleh individu.

Secara keseluruhan, penggunaan AI dalam pembuatan komik sejarah saat ini berfungsi lebih sebagai alat bantu, tetapi untuk menghasilkan karya yang nyata dan berkualitas, intervensi manusia seperti teknik in-painting dan rekayasa prompt yang teliti tetap dibutuhkan untuk mengatasi ketidakonsistenan visual, memperbaiki teks, serta memastikan keakuratan data historis yang diangkat.

Zul Fiqhri, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
zulfiqhri@polimedia.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2).

Christyowati, Y. I., Rufi'i, & Rohman, U. (2024). Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, *10*(1).

Dewi, N., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan Artificial Intelligence pada Materi Warisan Budaya Kelas V SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.

Habibi, M. N., Asyari, H., Zimabartsa, N., & Najma, N. (2024). Penerapan media komik digital untuk meningkatkan literasi sejarah di Indonesia. *Prosiding Konferensi Nasional Adab dan Humaniora*.

Ishmah, F. S., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2024). PERANCANGAN KOMIK DALAM MENGHADAPI TANTANGAN DI ERA GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK DEWASA MUDA DI BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, *11*(3).

Kila, S. (2016). PERJUANGAN SULTAN ALAUDDIN RAJA GOWA KE-14 (1593-1639). *Walasuji*, *7*(1).

Patunru, A. (1969). *Sejarah Gowa*. Makassar: Yayasan Kebudayaan Sulawesi Selatan dan Tenggara.

Satria, I. S. E., & Hastuti, H. (2021). INOVASI E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERLANDASKAN KRONOLOGI PERISTIWA. *Jurnal Kronologi*, *4*(4).