

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH
BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN
PONTIANAK



PENCIPTAAN

Pamungkas Angesthitomo
NIM 1112122024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016



TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH
BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN
PONTIANAK



oleh

Pamungkas Angesthitomo
NIM 1112122024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN PONTIANAK** diajukan oleh Pamungkas Angesthitomo, NIM 1112122024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Baskoro SB, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota

Agung Mayuuri, S.H., L.L.M
NIP 193204050 670000 4 200

Cognate/Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn
NIP 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro SB, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

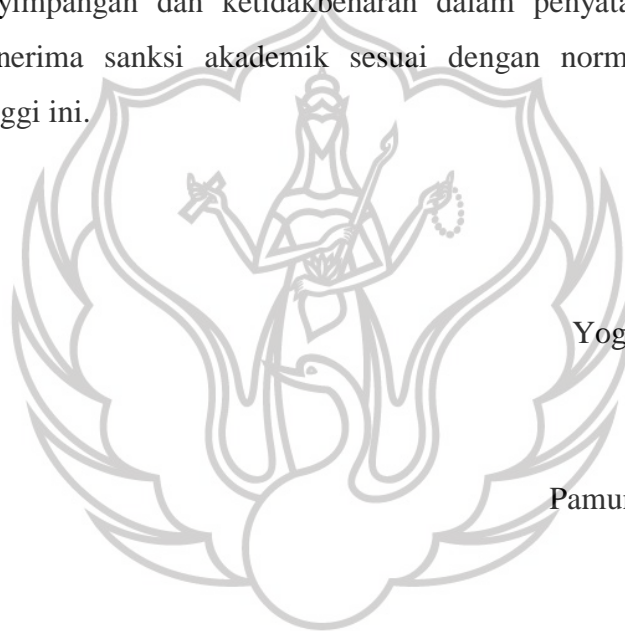
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN PONTIANAK** merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 2 Juni 2016

Pamungkas Angesthitomo



"Karena proses tidak akan pernah mengkhianati hasil"

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN PONTIANAK ini berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses penyusunan tugas akhir ini dijadikan sebagai pelajaran dan pengalaman berharga yang bisa dimanfaatkan di kemudian hari.

Rasa terima kasih juga penulis haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan karya tugas akhir ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala ridha dan keberuntungan bagi saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain dan selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Ibu Novi Mayasari, SH, L.L.M., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn selaku Cognate
8. Bapak Faizal Rochman, S.SN,MT, selaku Dosen Pembimbing Akademik

9. Segenap dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orangtua tercinta bapak bernama Joko Guntoro dan Ibu yang bernama Ngasinem yang selalu ada untuk mendukung saya dimanapun saya berada.
11. Kedua kakak terkasih yang bernama Kinanti Anggitajati dan Larasati Angestiasih yang selalu memberikan inspirasi untuk terus bersikap lebih baik.
12. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, khususnya angkatan 2011; Akar Pohon, Adit, Ardi, Feryan, Yulius, Jerit, Riza, Sabarudin, dan Maqbul yang turut membantu memicu untuk menyelesaikan proyek ini tepat waktu.
13. Bang Kamsyah Ar-Racman dan Bang Irpan Qadrie yang membantu saya dalam menulis cerita.
14. Teman-teman ujian Tugas Akhir semester genap 2016,
15. Mukti Wahyuni sebagai orang yang selalu memberikan saya semangat dan motifasi agar segera menyelesaikan proyek ini.
16. Teman-teman Pontianak, Dewa, Da'u, Samsul, Tata, Umam, Tias, Apip, Andre, Iyo, Eki, Ferdi dan Manda yang sedikit banyak membantu proses penyelesaian proyek ini.

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selebihnya tidak ada kata lagi yang bisa terucap selain terima kasih yang tidak terkira atas semua dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan khususnya menginspirasi untuk karya-karya sejenis selanjutnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Pamungkas Angesthitomo

NIM 1112122024

ABSTRAK

Istana Kadriah adalah sebuah tempat yang memiliki nilai sejarah yang sangat besar bagi kota Pontianak. Dalam perkembangannya sampai dengan sekarang Istana Kadriah sudah banyak melewati serta menyaksikan beberapa peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di dalam Kesultanan maupun bagi kota Pontianak yang dalam menuju perkembangannya. Sebagai warisan budaya yang tersisa dari kejayaan Kesultanan Pontianak dulu, Istana Kadriah memiliki kisah yang panjang dalam pembangunannya. Sebuah perjuangan dan pengorbanan para petinggi kesultanan dahulu dalam mempertahankan dan memperjuangkan kesultanan adalah sedikit garis besar dari kisah panjang yang mengiringi Istana Kadriah bertahan sampai dengan sekarang ini.

Sebagai manusia yang hidup digenerasi sekarang sudah sepantasnya kita menghormati sebuah warisan budaya dari masa lalu seperti Istana Kadriah ini. Warisan-warisan budaya seperti ini memiliki peran besar dalam perkembangan sebuah daerah maupun negara, perannya yang besar itulah yang membuat negara kita biasa disebut dengan negara seribu budaya. Tetapi, jika manusia yang hidup di generasi sekarang maupun di generasi mendatang tidak ada rasa peduli untuk membantu menjaga, menghormati dan melestarikan warisan-warisan budaya seperti ini maka bukan tidak mungkin warisan-warisan budaya seperti Istana Kadriah ini akan hilang dimakan usia dan ketidakpedulian.

Berawal dari hal inilah perancangan buku cerita bergambar tentang sejarah berdirinya Istana Kadriah dibuat. Buku cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi pemicu bagi orang-orang untuk ikut berpikir kreatif demi membantu menjaga dan melestarikan warisan budaya milik Indonesia agar tetap bisa dinikmati dan dipelajari oleh generasi-generasi berikutnya.

Kata Kunci : Melestarikan, Istana Kadriah, Warisan Budaya,

ABSTRACT

Kadriah Palace have many historical value for Pontianak. As time grow until now Kadriah Palace become witness history important phenomenons in Pontianak kingdom although for Pontianak in towards development. As the remaining cultural heritage from greatness Pontianak kingdom. Kadriah have many stories in development. Sacrifice and struggle commander of Pontianak kingdom to defend and fighting is just little part from many stories kadriah's palace.

As Human who live in this generation is appropriate we honor cultural heritage as Kadriah Palace. Cultural heritage as this have a big space for development a province even a country because it has big space for development its make our country known as country with thousand heritage. However, if people who live in this generation or future have no honor to conserve heritage such as Kadriah Palace it will be gone by time and ignorance.

Start from this book author will create picture book about history of Kadriah Palace. This picture book hopefully become triggers for people to creative and conserve about indonesia's heritage for future generation.

Keywords : Conserve, Kadriah Palace, Cultural Heritage

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Abstract	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan dan Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skema Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Identifikasi.....	9
1. Tinjauan Tentang Buku	9
a. Sejarah Singkat Buku	9
b. Jenis Buku	10
c. Format Buku.....	13
2. Tinjauan Tentang Cergam	14
a. Pengertian Cergam	14
b. Sejarah dan Perkembangan Cergam.....	15
c. Sejarah Cergam Indonesia.....	16

d. Jenis - Jenis Cergam.....	18
e. Tentang Hakekat Cergam.....	18
f. Tentang Unsur - Unsur Pokok Cergam.....	20
3. Tinjauan Tentang Istana Kadriah	40
a. Letak Istana Kadriah	40
b. Sejarah Istana Kadriah	41
c. Bangunan Istana Kadriah	46
B. Analisis	49
1. Analisis 5W+1H	49
a. <i>what</i>	49
b. <i>why</i>	49
c. <i>who</i>	49
d. <i>where</i>	50
e. <i>when</i>	50
f. <i>how</i>	50
2. Kesimpulan Analisis.....	50
BAB III KONSEP ERANCANGAN	52
A. Tujuan Perancangan	52
B. Konsep Kreatif.....	52
1. Pertimbangan Media.....	52
2. Deskripsi Tema.....	53
3. Jenis Cerita	53
4. Sinopsis Cerita.....	54
5. Deskripsi Arah Bentuk	54
C. Strategi Kreatif	55
1. Target Audiens	55
a. Demografis	55
b. Geografis	55
c. Psikografis	56
d. Behaviouristis.....	56
2. Isi Pesan	56

a. Pesan Verbal.....	56
b. Pesan Visual.....	57
3. Gaya Penulisan Naskah	59
4. Gaya Visual	59
D. Program Kreatif.....	60
1. Penentuan Judul.....	60
2. Penentuan Teknik Ilustrasi	60
3. Penentuan Warna.....	60
4. Pemilihan Tipografi.....	61
a. Judul	61
b. Sub Judul.....	62
c. Teks	63
5. Tata Letak / Layout.....	65
6. Teknik Produksi.....	65
a. Sampul Buku	65
b. Isi Buku	65
c. Teknik Cetak	65
d. Teknik Penjilidan	66
e. <i>Finishing</i>	66
7. Proses Produksi.....	66
a. Penyusunan Narasi	66
b. Pembuatan Sketsa.....	66
c. Pewarnaan	66
d. Pengaturan Tata Letak / Layout	66
e. Produksi.....	67
f. <i>Finishing</i>	67
E. Media Pendukung	67
1. Pembatas Buku	67
2. Kartu Pos	67
3. <i>Totebag</i>	68
4. Kalender.....	68

5. Stiker.....	68
6. Xbanner	68
F. Konsep Perancangan Buku	69
1. Judul Cerita.....	69
2. Penokohan dan Setting	69
3. Storyline.....	70
BAB IV VISUALISASI.....	83
A. Studi Materi dan Setting.....	83
1. Data Visual	83
2. Penjaringan Ide	87
3. Visualisasi Akhir	89
B. Studi Karakter dan Tokoh	92
1. Data Visual	92
2. Penjaringan Ide	93
3. Visualisasi Akhir	94
C. Studi Tipografi.....	96
1. Judul.....	96
2. Sub Judul	96
3. Teks	97
D. Studi Tata Letak/ Layout.....	98
1. Sket Layout Cover	98
2. Sket Layout Halaman	98
E. Storyline Cergam	109
F. Tampilan Karya Buku Cerita Bergambar	128
1. Cover Buku Cerita Bergambar	128
2. Isi Halaman Buku Cerita Bergambar.....	128
G. Tampilan Media Pendukung	145
1. Poster	145
2. Xbanner	146
3. Kalender.....	147
4. Postcard	151

5. Pembatas Buku	155
6. Stiker.....	156
7. Totebag	157
BAB V PENUTUP.....	158
A. Kesimpulan.....	158
B. Saran	159
1. Kepada Pembaca.....	158
2. Bagi Mahasiswa DKV	159
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	159
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	162



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Gaya Realisme.....	22
Gambar 2. Contoh Gaya Naturalisme.....	23
Gambar 3. Contoh Gaya Manga.....	23
Gambar 4. Contoh Gaya Kartun.....	24
Gambar 5. Contoh Gaya Karikatur.....	24
Gambar 6. Contoh Gaya Surealis.....	25
Gambar 7. Contoh Gaya WPAP.....	26
Gambar 8. Contoh Gaya Pixel.....	26
Gambar 9. Contoh Gaya Dekoratif.....	27
Gambar 10. Contoh Teknik Aquarel.....	28
Gambar 11. Contoh Teknik Plakat.....	29
Gambar 12. Contoh Teknik Arsir.....	30
Gambar 13. Contoh Teknik Pointlis.....	30
Gambar 14. Contoh Teknik Airbrush.....	31
Gambar 15. Contoh Teknik Siluet/Blok.....	31
Gambar 16. Contoh Teknik Scraper Board.....	32
Gambar 17. Contoh Teknik Digital Painting.....	33
Gambar 18. Contoh Layout yang Memisahkan Antara Gambar dan Tulisan.....	34
Gambar 19. Contoh Layout Dengan Gambar yang Dominan.....	34
Gambar 20. Contoh Layout yang Rata Membagi Porsi.....	35
Gambar 21. Contoh Layout Dengan Grid.....	35
Gambar 22. Contoh Layout Terkotak-kotak.....	36
Gambar 23. Contoh Layout Dengan Gambar Bersifat Dekoratif.....	36
Gambar 24. Contoh Layout Dengan Gaya White Space.....	37
Gambar 25. Contoh Huruf Roman.....	38
Gambar 26. Contoh Huruf Egyptian.....	38
Gambar 27. Contoh Huruf Sans Serif.....	38
Gambar 28. Contoh Huruf Script.....	39
Gambar 29. Contoh Huruf Dekoratif.....	39

Gambar 30. Bangunan Utama Istana Kadriah.....	40
Gambar 31. Bangunan Masjid Jami'	41
Gambar 32. Opu Daeng Manambon	42
Gambar 33. Pintu Depan Istana Kadriah.....	47
Gambar 34. Interior Istana Kadriah	48
Gambar 35. Sultan Syarif Hamid Alkadrie II	48
Gambar 36. Beberapa Jenis Huruf yang Dipilih Untuk Judul	62
Gambar 37. Beberapa Jenis Huruf yang Dipilih Untuk Sub Judul	63
Gambar 38. Beberapa Jenis Huruf yang Dipilih Untuk Teks	64
Gambar 39. Istana Kadriah	83
Gambar 40. Istana Kadriah	84
Gambar 41. Bagian Dalam Istana Kadriah	84
Gambar 42. Masjid Jami' Sultan Syarif Abdurrahman	85
Gambar 43. Lingkungan Depan Masjid Jami'.....	85
Gambar 44. Peta Kalimantan	86
Gambar 45. Kawasan Sungai dan Hutan Kalimantan.....	86
Gambar 46. Kawasan Dalam Hutan Kalimantan.....	87
Gambar 47. Tahap Sketsa Awal Istana Kadriah.....	87
Gambar 48. Tahap Sketsa Awal Masjid Jami'	88
Gambar 49. Tahap Sketsa Awal Lingkungan Sungai Kalimantan.....	88
Gambar 50. Tahap Sketsa Awal Didalam Hutan Kalimantan.....	89
Gambar 51. Visualisasi Akhir Ilustrasi Istana Kadriah.....	90
Gambar 52. Visualisasi Akhir Ilustrasi Masjid Jami'.....	90
Gambar 53. Visualisasi Akhir Daerah Sungai Di Kalimantan.....	91
Gambar 54. Visualisasi Akhir Didalam Hutan Kalimantan.....	91
Gambar 55. Data Visual Tokoh Kesultanan dan Cara Berpakaian.....	92
Gambar 56. Visualisasi Sket Awal Tokoh Sultan Syarif Abubakar Alkadrie	93
Gambar 57. Visualisasi Sket Awal Tokoh Sultan Hamid II	94
Gambar 58. Visualisasi Akhir Tokoh Sultan Syarif Abubakar Alkadrie.....	95
Gambar 59. Visualisasi Akhir Tokoh Sultan Hamid II.....	95
Gambar 60. Jenis Tipografi yang Dipakai Untuk Judul.....	96

Gambar 61. Jenis Tipografi yang Dipakai Untuk Subjudul.....	97
Gambar 62. Jenis Tipografi yang Dipakai Untuk Teks.....	97
Gambar 63. Beberapa Sket Layout Cover.....	98
Gambar 64. Beberapa Sket Layout Halaman.....	99
Gambar 65. Beberapa Sket Layout Halaman.....	100
Gambar 66. Beberapa Sket Layout Halaman.....	101
Gambar 67. Beberapa Sket Layout Halaman.....	102
Gambar 68. Beberapa Sket Layout Halaman.....	103
Gambar 69. Beberapa Sket Layout Halaman.....	104
Gambar 70. Beberapa Sket Layout Halaman.....	105
Gambar 71. Beberapa Sket Layout Halaman.....	106
Gambar 72. Beberapa Sket Layout Halaman.....	107
Gambar 73. Beberapa Sket Layout Halaman.....	108
Gambar 74. Beberapa Sket Layout Halaman.....	109
Gambar 75. Cover Depan dan Belakang Buku Cerita Bergambar.....	128
Gambar 76. Halaman Tim Penyusun dan Penerbit, Halaman Judul.....	128
Gambar 77. Halaman Sub Judul dan Halaman 1.....	129
Gambar 78. Halaman Sub Judul.....	129
Gambar 79. Halaman 2 dan 3.....	130
Gambar 80. Halaman 4 dan 5.....	130
Gambar 81. Halaman 6 dan 7.....	131
Gambar 82. Halaman 8 dan 9.....	131
Gambar 83. Halaman 10 dan 11.....	132
Gambar 84. Halaman 12 dan 13.....	132
Gambar 85. Halaman 14 dan 15.....	133
Gambar 86. Halaman 16 dan 17.....	133
Gambar 87. Halaman 18 dan 19.....	134
Gambar 88. Halaman 20 dan Halaman Sub Judul.....	134
Gambar 89. Halaman 21 dan 22.....	135
Gambar 90. Halaman 23 dan 24.....	135
Gambar 91. Halaman 25 dan 26.....	136

Gambar 92. Halaman 27 dan 28.....	136
Gambar 93. Halaman 29 dan 30.....	137
Gambar 94. Halaman 31 dan 32.....	137
Gambar 95. Halaman 33 dan 34.....	138
Gambar 96. Halaman Sub Judul.....	138
Gambar 97. Halaman 35 dan 36.....	139
Gambar 98. Halaman 37 dan 38.....	139
Gambar 99. Halaman 39 dan 40.....	140
Gambar 100. Halaman 41 dan 42.....	140
Gambar 101. Halaman 43 dan 44.....	141
Gambar 102. Halaman 45 dan 46.....	141
Gambar 103. Halaman 47 dan 48.....	142
Gambar 104. Halaman 49 dan 50.....	142
Gambar 105. Halaman Sub Judul.....	143
Gambar 106. Halaman 51 dan 52.....	143
Gambar 107. Halaman 53 dan 54.....	144
Gambar 108. Poster Pameran.....	145
Gambar 109. Dua Alternatif Xbanner.....	146
Gambar 110. Kalender.....	147
Gambar 111. Kalender.....	148
Gambar 112. Kalender.....	149
Gambar 113. Kalender.....	150
Gambar 114. Postcard.....	151
Gambar 115. Postcard.....	152
Gambar 116. Postcard.....	153
Gambar 117. Postcard.....	154
Gambar 118. Beberapa Pembatas Buku.....	155
Gambar 119. Beberapa Desain Stiker.....	156
Gambar 120. Totebag.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline Cergam 109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Propinsi Kalimantan Barat terletak di bagian barat pulau Kalimantan. Berdasarkan letak geografis maka, daerah Kalimantan Barat tepat dilalui oleh garis Khatulistiwa (garis lintang 0°). Ciri-ciri spesifik lainnya adalah bahwa wilayah Kalimantan Barat termasuk salah satu propinsi di Indonesia yang berbatasan langsung dengan negara asing yaitu dengan Negara Bagian Serawak, Malaysia Timur. Empat kabupaten di sebelah utara Kalbar berbatasan langsung dengan negara jiran yaitu; Sambas, Sanggau, Sintang dan Kapuas Hulu, yang membujur sepanjang Pegunungan Kalingkang - Kapuas Hulu. Dengan posisi ini, maka daerah Kalimantan Barat kini merupakan satu-satunya propinsi di Indonesia yang secara resmi telah mempunyai akses jalan darat untuk masuk dan keluar dari negara asing. Hal ini dapat terjadi karena antara Kalbar dan Sarawak telah terbuka jalan darat antar negara yaitu jalur Pontianak - Entikong - Kuching (Sarawak, Malaysia) sepanjang sekitar 400 km dan dapat ditempuh sekitar enam sampai delapan jam perjalanan.

Ibu kota Propinsi Kalimantan Barat adalah Pontianak. Sebelah Utara kota ini tepatnya di daerah Siantan, terdapat Tugu Khatulistiwa yang dibangun pada tempat yang dilalui garis khatulistiwa. Selain itu kota Pontianak juga dilalui Sungai Landak dan Sungai Kapuas, sungai terpanjang di Indonesia. Sungai Kapuas dan Sungai Landak yang membelah kota menjadi simbol pada logo Kota Pontianak. Menurut Pemkot Pontianak (<http://www.pontianakkota.go.id/index.php/profil/>), Nama Pontianak yang berasal dari bahasa Melayu ini dipercaya ada kaitannya dengan kisah Syarif Abdurrahman yang sering diganggu oleh hantu Kuntilanak ketika dia menyusuri Sungai Kapuas. Menurut ceritanya, Syarif Abdurrahman Alkadrie terpaksa melepaskan tembakan meriam untuk mengusir hantu itu sekaligus menandakan dimana meriam itu jatuh maka disanalah wilayah kesultanannya

didirikan. Peluru meriam itu jatuh didekat persimpang Sungai Kapuas dan Sungai Landak, yang kini dikenal dengan nama Kampung Beting (<http://www.pontianakkota.go.id/index.php/sejarah-berdirinya-kota-pontianak/>).

Syarif Abdurahman Alkadrie adalah sultan dan sekaligus pendiri kesultanan Pontianak yang berpusat di Istana Kadriah, Istana initerletak di Kampung Beting, Kelurahan Dalam Bugis, Kecamatan Pontianak Timur. Istana Kadriah atau yang sering masyarakat sebut dengan Kraton Kadriah adalah sebuah simbol dari berdirinya kota Pontianak sekarang. Menurut Sayyid Abdullah Al Qadrie(<http://kesultananakadriah.blogspot.com/2011/01/>),umat Islam menjadi mayoritas disana ketika berdirinya kerajaan Pontianak pada tahun 1771 Miladiah. Kesultanan Pontianak dengan rajanya Sultan Syarif Abdurahman Al Qadrie adalah putra Syarif Husin AlQadrie yang menjadi salah seorang penyebaragama Islam di Kalimantan Barat, kehadiran kesultanan yang bercorak Islam masih membawa pengaruh adat istiadat bangsa Nusantara yang dinamakan pengaruh Jawapra Islam. Salah satu pengaruh kuat adalah percampuran budaya Timur Tengah dengan budaya jawa Pra Islam.

Meskipun Istana Kadriah sudah tidak menjadi pusat kerajaan Pontianak lagi namun Istana kadriah tetaplah menjadi sebuah simbol asal mula berdirinya Kota Pontianak pada zaman dahulu. Sebagai peninggalan sejarah yang seharusnya dihormati serta dihargai keberadaannya sebagai warisan budaya,Istana Kadriah justru tidak begitu terekspos ke masyarakat luas sehingga banyak orang yang masih tidak mengetahui tentang keberadaan apalagi kisah dari Istana Kadriah ini.Adapun beberapa info yang terdapat di internet tentang Istana Kadriah masih belum bisa memberikan efek positif terhadap Istana Kadriah, hal ini disebabkan info yang di akses melalui internet lewat beberapa blog dan web masih tergolong kurang menarik perhatian masyarakat untuk membaca serta mengetahui isi dari tulisan tersebut.

Orang-orang Eropa merawat kastil-kastilnya, merestorasi budayanya dengan membangun perpustakaan dan museum agar literturnya dapat dibaca oleh generasi berikutnya. Kita sebagai bangsa yang memiliki banyak kekayaan

budaya seharusnya juga harus bisa merawat kekayaan budayanya.. Sejak dahulu sebetulnya Bangsa Indonesia sudah mampu menciptakan berbagai benda dan karya yang sangat berharga. Peninggalan sejarah tersebut menjadi bukti bahwa Indonesia telah memiliki budaya yang tinggi. Semua peninggalan sejarah penting artinya bagi sebuah negara. Peninggalan sejarah merupakan kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya. Semakin lama atau semakin tua, nilainya justru semakin tinggi. Semakin langka suatu peninggalan sejarah semakin tinggi pula nilainya. Peninggalan-peninggalan bersejarah sangat bermanfaat sebagai bahan studi atau penelitian di samping juga dapat dijadikan sebagai obyek wisata. Karena begitu pentingnya peninggalan bersejarah maka perlu diadakan upaya pelestarian.

Dengan sejarah, kita dapat mengkonsepsikan kehidupan dalam perjalanan waktu sebagaimana sudah lazim menjadi kebutuhan manusia untuk menempatkan dirinya dalam perjalanan waktu. Jika kita tidak tahu apa yang terjadi sebelum kita lahir berarti kita tetaplah anak kecil. Sejarah mengajarkan kita tata cara menentukan pilihan untuk mempertimbangkan berbagai pendapat, untuk membawakan berbagai kisah dan bila perlu meragukan sendiri kisah-kisah yang kita bawakan. Sejarah dapat mempersatukan kita. Sejarah bukan sekadar nama dan tanggal, tetapi menyangkut penilaian, kepedulian dan kewaspadaan. Bila sejarah dipandang hanya sekadar nama dan tanggal, maka pengetahuan sejarah kita hanya sebatas itu. Bahkan tanggal pun mudah terlupakan karena tidak dilihat sebagai konteks peristiwa. (<http://www.kilasinfo.com/2012/10/mengapa-kita-harus-belajar-sejarah.html>)

Maka solusi untuk menjaga dan menghargai Istana Kadriah sebagai peninggalan sejarah serta warisan budaya yang penting adalah dengan menciptakan sebuah dokumentasi berupa buku yang menjelaskan tentang sejarah berdirinya Istana Kadriah. Buku yang dimaksud harus memberikan gambaran nyata tentang awal berdirinya Istana hingga bertahan sampai sekarang. Selain dengan isi cerita yang memaparkan kisah berdirinya istana,

buku ini juga menampilkan ilustrasi beberapa kejadian yang terkait dengan cerita yang tertulis di buku. Seperti menurut Rakhmat Supriyono (2010: 50-51), adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*). Ilustrasi juga dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan serta menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya.

Media yang dipilih adalah buku cerita bergambar agar generasi muda yang diharapkan ikut andil menjaga dan menghargai warisan budaya dapat tertarik membaca buku ini dikarenakan adanya gambaran atau ilustrasi dari kisah sejarah yang dipaparkan berdasarkan kisah yang tertulis. Hal ini dikarenakan, pada umumnya generasi muda akan jauh lebih mudah tertarik jika terdapat visual yang menarik di dalam buku dibandingkan jika hanya tulisan saja.

Diharapkan buku cerita bergambar ini nanti dapat menjadi salah satu bentuk dari upaya pelestarian kebudayaan dan sejarah kesultanan Melayu yang dapat menarik masyarakat luas untuk ikut peduli bahkan jika bisa ikut membantu melestarikannya dengan upaya dan cara yang baru dan lebih kreatif, sehingga Istana Kadriah bisa mendapatkan eksistensinya kembali seperti pada zaman dahulu kala.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku cerita bergambar mengenai sejarah Istana Kadriah Kesultanan Pontianak sehingga dapat membuat Istana Kadriah kembali mendapatkan perhatian dari masyarakat luas terutama para generasi mudanya?

C. Tujuan Perancangan

Untuk merancang sebuah buku cerita bergambar mengenai sejarah Istana Kadriah Kesultanan Pontianak sehingga dapat membuat Istana Kadriah kembali mendapatkan perhatian dari masyarakat luas terutama para generasi muda.

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

1. Perancangan isi buku ini hanya dibatasi pada sejarah dan perjuangan berdirinya Istana Kadriah.
2. Target audience perancangan buku ini khususnya ditujukan kepada generasi muda berumur sekitar 13-17 tahun, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk semua lapisan masyarakat yang juga tertarik peduli terhadap sejarah dan kebudayaan Indonesia.
3. Gaya ilustrasi yang dipakai pada buku ini adalah realis dengan teknik yang dipakai adalah digital painting.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Desainer
 - a. Sebagai wadah atau ruang untuk berkarya dan berkeaktivitas.
 - b. Memperoleh pengetahuan tentang Istana Kadriah sebagai salah satu sisa sejarah kesultanan melayu di Pontianak.
 - c. Memberi acuan kepada desainer untuk menciptakan karya berdasarkan sejarah dan budaya asli Indonesia.
2. Bagi Civitas Akademika
 - a. Sebagai referensi dalam pembuatan karya bagi pelaku akademi.
 - b. Sebagai media belajar dan pemahaman tentang sejarah berdirinya Istana Kadriah.
 - c. Menambah kepustakaan mengenai Istana Kadriah.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan informasi tentang sejarah berdirinya Istana Kadriah.
- b. Membangkitkan kepedulian masyarakat agar mau menjaga dan melestarikan kebudayaan dan sejarah asli Indonesia.
- c. Menumbuhkan minat baca masyarakat lewat bacaan yang mengangkat sejarah dan kebudayaan asli Indonesia.

F. Metode Perancangan

1. Jenis Data

a. Data Visual

Berupa foto, gambar dan lain lain yang berguna sebagai patokan untuk melakukan perancangan dalam eksekusi desain.

b. Data Verbal

Berupa tulisan dari buku maupun catatan pribadi yang berfungsi sebagai patokan untuk melakukan perancangan bagian penulisan naskah buku.

2. Metode Pengumpulan Data

Secara garis besar, data yang diperoleh untuk penelitian ini melalui dua cara, yaitu:

a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian. Metode pengumpulan data yang dipakai untuk mendapatkan data primer adalah:

- 1) Metode Observasi, yaitu metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara dengan masyarakat sekitar yang mengetahui seluk beluk Istana Kadriah.
- 2) Metode Dokumentasi yaitu menggunakan data tulis seperti buku, surat kabar, artikel, makalah dan internet.

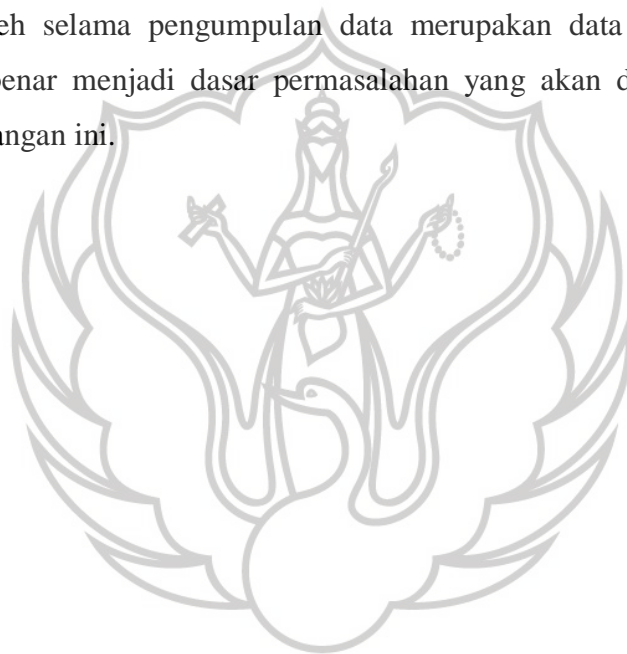
b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui metode studi pustaka dengan cara mengkaji literatur-literatur yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual yang membahas media buku dengan konten ilustrasi visual.

3. Instrumen Perancangan

Instrumen perancangan adalah alat-alat yang mendukung selama proses eksekusi yaitu alat tulis, kamera, pen tablet, komputer, dan lain lain

4. Metode analisis data.

Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis dalam perancangan ini yaitu metode analisis 5W + 1H (*What, Why, Who, Where* dan *How*) dengan metode ini diharapkan data dan masalah yang diperoleh selama pengumpulan data merupakan data dan masalah yang benar-benar menjadi dasar permasalahan yang akan dipecahkan melalui perancangan ini.



G. Skema Perancangan

