

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



PENCIPTAAN

oleh:
Pamungkas Angesthitomo
NIM 1112122024

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

Jurnal 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 Ketua Program Studi Desain S-1 pada tanggal 15 Juli 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1/Desain
Komunikasi Visual/Ketua/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 00

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH BERDIRINYA ISTANA KADRIAH KESULTANAN PONTIANAK

Pamungkas Angesthitomo / 1112122024
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2011

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



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. 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. 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. Nama Pontianak yang berasal dari bahasa Melayu ini dipercaya ada kaitannya dengan kisah Syarif Abdurrahman yang sering diganggu oleh hantu Kuntulanak ketika dia menyusuri Sungai Kapuas, meskipun sebenarnya ada enam perspektif berbeda tentang asal mula penamaan Pontianak. Syarif Abdurrahman 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. Meskipun Istana Kadriah sudah tidak menjadi pusat pemerintahan 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. 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.

Maka solusi untuk menjaga dan menghargari 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. 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. 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.

E. Studi Pustaka

Cerita bergambar dianggap sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalaman melalui gambar dan tanda. Penggunaan grafis dalam tulisan, yang mungkin sekedar bernilai tanda atau untuk memenuhi kepuasan estetis merupakan pengganti kata-kata dan penceritaan sesutau secara lisan. Dinding pada gua Lascaux, menunjukkan sebuah “pesan” sebagai upaya komunikasi nonverbal. Gambar pada jambangan Yunani, relief di pintu Katedral, atau permadani Bayeux mampu berbicara tentang suatu kisah dari gambar tersebut. Pada abad pertengahan, di dunia Nasrani, gambar (termasuk dalam bentuk, relief, kaca patri) digunakan sebagai titik tolak kata-kata atau penopang pemikiran dan perenungan (Bonnett, 2001: 16). Ia merupakan bahasa simbol dalam berkomunikasi secara sosial atau yang berhubungan dengan kepercayaan manusia pada masa itu.

Komik dan cergam merupakan buku yang cukup populer di masyarakat, khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak. Komik dan cergam terdiri dari teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog dan alur cerita. Komik atau cergam menurut kutipan Marcel Bonnef dalam bukunya Komik Indonesia adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan (Bonneff, 2001: 18)

Gambar, ilustrasi, simbol atau penanda mempunyai arti tertentu, makna yang lebih luas daripada apa yang tampil secara nyata, yang dilihat atau didengar. Misalnya burung dara sebagai simbol perdamaian, palang merah sebagai simbol untuk kemanusiaan, padi dan kapas simbol kemakmuran. Simbol mewujudkan komunikasi secara langsung, dalam kesenian simbol adalah sebagai pelaksana komunikasi (Djelantik, 2001: 59).

Buku cerita bergambar memiliki unsur-unsur pokok didalamnya yang harus diperhatikan dalam pembuatannya. Berikut adalah unsur-unsur yang terdapat dalam buku cerita bergambar :

1. Tema
Tema atau judul adalah dasar utama cerita yang menjadi patokan pengarang dalam mengembangkan cerita. Secara sederhana tema adalah makna yang dikandung oleh cerita.
2. Sinopsis
Sinopsis merupakan bentuk laporan/rangkuman singkat tentang alur cerita yang digunakan sebagai awal penguasaan ide dan konsep menjadi *storyline* dalam proses pembuatan karya.
3. Naskah (*Script*)
Merupakan keseluruhan cerita dalam bentuk teks, yang sudah lengkap dengan keterangan-keterangan waktu, tempat pelaku-pelaku dalam cerita yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang terdapat dalam adegan tertentu atau yang sering disebut dengan *scene*.
4. *Storyline*
Merupakan penggambaran adegan cerita dari babak ke babak, dari halaman ke halaman sebagai panduan kearah visualisasi karya.
5. Ilustrasi/Gambar
Merupakan 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 (Supriyono, 2010: 50-51). Dalam gambar atau ilustrasi dikenal dengan berbagai macam gaya gambar, ini dilakukan untuk pencapaian nilai estetis juga nilai komunikatif. Gaya gambar biasanya menyesuaikan dengan isi pesan yang akan disampaikan, misalnya dengan gaya realis, kubisme, dekoratif dan sebagainya.

II. PEMBAHASAN KONSEP

A. Pertimbangan Media

Buku cerita bergambar merupakan sebuah buku yang pada umumnya setiap halaman didominasi oleh gambar dari pada teks. Gambar-gambar tersebut merupakan ilustrasi dari penggalan kejadian yang diceritakan pada teks yang tertulis disitu. Selain sebagai daya tarik buku ilustrasi tersebut berguna sebagai penjelas untuk para pembaca tentang gambaran singkat dari penggalan cerita yang tertulis. Buku cerita bergambar pada umumnya diperuntukkan bagi anak-anak sebagai media untuk belajar membaca, menggambar atau yang lainnya, tetapi tidak menutup kemungkinan juga buku cerita bergambar dinikmati oleh remaja dan orang dewasa semuanya tergantung dari isi cerita dan target penjualan buku cerita bergambar tersebut. Seperti pada buku cerita bergambar pada perancangan kali ini yang lebih ditujukan kepada remaja sebagai sarana untuk belajar mengenai sejarah serta belajar menjaga dan melestarikan warisan budaya asli Indonesia. Pada umumnya generasi muda memangakan jauh lebih mudah tertarik jika terdapat visual yang menarik di dalam buku dibandingkan jika hanya tulisan saja. Penyajian visual yang bagus serta didampingi dengan alur cerita yang menarik untuk dibaca akan menjadikan buku cerita bergambar ini sangat dinikmati para remaja tersebut. Selain para remaja tersebut diharapkan buku ini juga bisa dinikmati oleh masyarakat luas sebagai pembelajaran baru tentang sejarah dari warisan budaya Indonesia.

B. Deskripsi Arah Bentuk

Buku cerita bergambar ini adalah bentuk rancangan yang bersifat dokumentatif historis. Data diperoleh melalui dokumentasi fotografi, buku, internet dan sebagainya yang kemudian dibagi menjadi dua kategori data yaitu data verbal dan data visual. Data verbal yang didapat berfungsi dalam pembuatan naskah yang dimuat dalam buku, sedangkan data visual akan berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan ilustrasi. Kemudian kedua data tadi diolah menjadi bentuk cergam yang penggarapan ilustrasinya menggunakan teknik digital painting. Penggunaan teknik digital painting dipilih atas dasar pertimbangan akan lebih mempermudah dalam proses pengerjaannya. Buku cerita bergambar ini nanti akan menceritakan atau menggambarkan sejarah dari Istana Kadriah Kesultanan Pontianak pada masa pembangunan serta perkembangannya hingga sampai sekarang ini. Ukuran buku cerita bergambar ini adalah 20 x 20 cm, selain karena agar terlihat *simple* dan fleksibel pemilihan format persegi seperti ini bertujuan untuk kemudahan dalam memasukan ilustrasi *landscape* dalam format dua halaman, karena ilustrasi dalam format dua halaman seperti akan lebih mendominasi dalam buku ini. Sampul yang digunakan adalah jenis *hardcover*, hal ini dibuat agar memunculkan kesan eksklusif pada buku, Sedangkan kertas yang dipakai dalam halaman buku ini adalah jenis kertas *mattle paper*.

C. Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah untuk perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan bahasa yang sederhana, yaitu menggunakan bahasa baku dengan memperhatikan pilihan kata yang akan digunakan. Dalam penyampaiannya, naskah akan menggunakan kalimat naratif dengan pilihan kata yang tepat bagi anak muda / remaja berumur 13 – 17 tahun, yang dimaksudkan tepat dalam konteks ini adalah tidak banyak menggunakan kosakata yang sulit untuk dicerna. Kalaupun nantinya akan dipakai kosakata baru maupun kata berbahasa asing, pengertian kata tersebut akan diberikan dalam catatan kaki yang disisipkan di halaman buku.

Bentuk penyampaian cerita yang tertulis pada buku cerita bergambar ini menggunakan sudut pandang orang ketiga atau biasa disebut dengan narator, hal ini dipilih karena dari contoh beberapa cergam memiliki bentuk penyampaian yang seperti ini. Selain itu menggunakan sudut pandang orang ketiga akan lebih terlihat seperti sebuah dongeng klasik yang biasa diceritakan beberapa orang tua kepada anak-anaknya.

D. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah gaya visual realis-figuratif, sehingga objek-objek sejarah yang ditampilkan akan diilustrasikan menyerupai aslinya sehingga akan memberikan suatu gambaran yang nyata mengenai apa yang terjadi pada masa lampau.

E. Teknik Ilustrasi

Ilustrasi diawali dengan pembuatan sketsa menggunakan pensil yang kemudian hasilnya akan ditransfer ke komputer untuk masuk ke proses pewarnaan dan finishing, teknik yang dipakai dalam komputer adalah teknik digital painting. Teknik digital painting dipilih agar suasana yang digambarkan akan lebih jelas dan terlihat seperti nyata, hal ini karena warna yang terdapat dalam pemakaian teknik ini sangatlah banyak dan beragam sehingga jika menggunakannya secara tepat dan teratur akan menghasilkan visual yang sangat mirip dengan aslinya. Nantinya setiap halaman pada buku cerita bergambar ini terdapat ilustrasi yang merupakan representasi dari penggalan narasi yang cerita pada halaman tersebut.

F. Penentuan Warna

Ilustrasi utama dibuat dengan sketsa awal yang dilakukan secara manual kemudian hasilnya ditransfer ke komputer untuk dilakukan tahap selanjutnya yaitu pewarnaan dan *finishing*. Pemilihan warna yang dipilih lebih dominan dengan warna-warna pastel/tersier dan sedikit warna primer untuk mendapatkan warna yang harmonis. Ilustrasi dengan warna tersier terkesan dingin, lembut dan pucat, sehingga dibutuhkan warna primer sebagai penyeimbang sehingga lebih harmonis.

G. Pemilihan Tipografi

Perancangan ini adalah sebuah cerita tentang sejarah Istana Kadriah. Sehingga *font* yang sesuai dalam perancangan kali ini adalah *script* dan *sans serif*.

1. Judul

Judul menggunakan jenis huruf *script* sehingga memberikan kesan yang pribadi, akrab serta *oldskool* atau biasa disebut gaya lama.

2. Sub Judul

Sub Judul menggunakan jenis huruf *sans serif* sehingga memberikan kesan modern, kontemporer dan efisien. Selain itu jenis font ini dipilih sebagai sub judul agar keterbacaannya jelas karena sub judul disini menjelaskan isi dari tema buku cerita bergambar ini.

3. Teks

Karena buku ini menceritakan tentang sejarah Istana Kadriah, maka jenis huruf yang dipilih untuk bagian teks adalah *sans serif*. Jenis font ini dipilih sebagai teks agar keterbacaannya jelas karena teks disini merupakan bagian yang cukup penting di dalam buku cerita bergambar ini, hal ini karena teks menjelaskan cerita yang tertulis disini jika teks sulit untuk dibaca maka akan membuat si pembaca menjadi sulit untuk mengerti isi cerita sehingga pesan dari cerita tidak tersampaikan.

H. Tata Letak / Layout

Penataan tiap halaman menggunakan sistem *variabel* / berubah sehingga memberikan kemudahan bagi pembaca untuk menikmati cerita dan gambar, selain itu agar pembaca tidak bosan ketika melihat buku cerita bergambar ini. Tidak memberikan batasan pada ilustrasi sehingga antara teks dan ilustrasi tetap menyatu. Menambahkan unsur-unsur ornament yang sesuai dengan memperhatikan proporsi, keseimbangan, kesesuaian dan harmoni yang tetap mengedepankan aspek desain komunikasi visual. Beberapa *layout* yang dipilih antara lain adalah *layout* yang memisahkan antara ilustrasi dan teks, *layout* dengan ilustrasi yang lebih dominan dari teks dan *layout* dengan membagi rata antara ilustrasi dan teks.

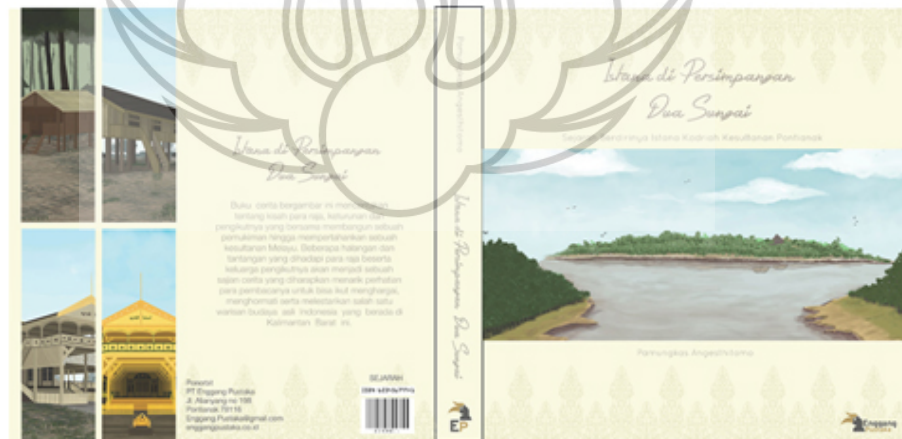
III. PERANCANGAN

A. Tampilan Karya Buku Cerita Bergambar

1. Bentuk Buku Cerita Bergambar



2. Cover Buku Cerita Bergambar



3. Halaman Isi Buku Cerita Bergambar





Bagian III : Perjuangan



Sebelum berkecamuk, anak tertua dari Sultan Yusuf Alakbar yang bernama Syarif Muhammad Alakbar diangkat menjadi Sultan VI di Kesultanan Pontianak yang kecil. Dalam masa pemerintahan Sultan Syarif Muhammad Alakbar ini hubungan kesultanan Kesultanan Pontianak dengan Belanda semakin erat dan kuat. Masa pemerintahan Sultan VI merupakan masa pemerintahan terpanjang dalam sejarah Kesultanan Pontianak. Beliau sangat berprestasi dalam mendorong kegiatan pembangunan dan modernisasi di daerah Kesultanan Pontianak.



Sultan Muhammad Alakbar ditahbiskan sebagai Sultan Pontianak pada tanggal 15 Agustus 1904 dan memerintah selama 17 tahun. Beliau sangat berprestasi dalam mendorong kegiatan pembangunan dan modernisasi di daerah Kesultanan Pontianak.



Pada masa pemerintahan Sultan Syarif Muhammad Alakbar ini pemerintah Belanda pada umumnya yang Sultan menjadi tokoh utama. Beliau adalah pemimpin politik tradisional yang pada akhirnya, Beliau telah melakukan pembangunan di Kesultanan Pontianak yang merupakan kesultanan terakhir.

16 | Bagian III: Perjuangan

Bagian III : Perjuangan



Pada masa pemerintahan Sultan Syarif VI ini Kesultanan Pontianak bergabung dengan bangsa Kesultanan Republik Indonesia (NKRI). Sejak bergabung dengan NKRI masa Kesultanan Pontianak semakin berkembang yang menjadi kota Pontianak. Kemudian dalam bergabung dengan NKRI Kesultanan Pontianak masih tetap memiliki kelangkaan, ketahanan dan daya yang penting Kesultanan.




Kalau Sultan Ibrahim II yaitu orang yang tempat yang sama dimana Sultan ini juga juga orang yang di Kesultanan Kesultanan Pontianak. Beliau juga Sultan yang Sultan Ibrahim II yang Sultan Ibrahim II yang Kesultanan Pontianak bergabung dengan NKRI.




Seperti Perang Kemerdekaan dan Pergerakan Nasional di Kesultanan Pontianak yang Sultan Ibrahim II yang Sultan Ibrahim II yang Kesultanan Pontianak bergabung dengan NKRI.

17 | Bagian III: Perjuangan

Bagian III : Perjuangan



Meskipun Istana Kadah yang kini fungsinya telah berubah, Sultan yang sekarang beserta keluarga besar kerajaan tetap memegang teguh adat istiadat mereka yaitu bersema-sama merayakan pertengahan dari para pahlawan mereka agar kesultanan Pontianak tetap dapat berdiri sampai kapanpun.



Semasa pada waktu ini Sultan yang Sultan Ibrahim II yang Sultan Ibrahim II yang Kesultanan Pontianak bergabung dengan NKRI.

18 | Bagian III: Perjuangan

4. Media Pendukung

Poster



Xbanner



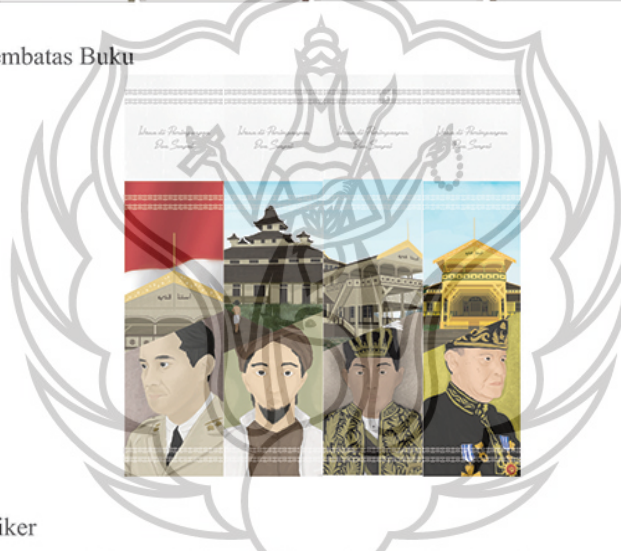
Kalender



Postcard



Pembatas Buku



Stiker



IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Istana Kadriah adalah sebuah simbol dari berdirinya sebuah kota bernama Pontianak, simbol dari sebuah kerajaan melayu yang pernah berjaya di masanya, juga simbol dari warisan budaya yang asli milik Indonesia. Warisan budaya yang seharusnya kita semua jaga dan lestarikan keberadaannya, karena warisan budaya seperti ini pasti memiliki sebuah nilai yang dapat dipelajari oleh generasi-generasi mendatang. Istana Kadriah bisa dibilang sebagai artefak dari sejarah masa lalu, artefak pasti memiliki karakter yang tua sedangkan target audiens yang dituju disini adalah generasi muda yaitu remaja yang memiliki karakter yang cenderung suka menikmati sesuatu yang bersifat baru dan modern atau bisa kita sebut memiliki karakter yang muda. Jika Istana Kadriah yang berkarakter tua ditujukan kepada remaja yang berkarakter muda dengan media buku cerita bergambar yang biasa kemungkinan tidak akan berhasil menarik perhatian dan menumbuhkan minat baca para remaja ini. Maka agar hal ini tidak terjadi yang harus dilakukan adalah dengan menambahkan unsur muda, baru dan modern kedalam media yang berupa buku cerita bergambar ini. Karena hal itulah buku cerita bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi realis-figuratif, di eksekusi dengan teknik digital painting dan *layout* dengan gaya pop, pemilihan gaya, teknik dan layout ini adalah salah satu taktik atau cara agar dapat menyesuaikan dengan target audiensnya yang bersifat muda dan cenderung modern. Jika bentuk isi dari buku cerita bergambar ini telah disesuaikan dengan cara pandang target audiens maka harapan agar Istana Kadriah mendapatkan perhatiannya kembali akan terwujud dengan dimulai dengan membaca buku cerita bergambar tentang sejarah Istana Kadriah ini. Kemudian dengan begitu, buku ini dapat menjadi salah satu contoh dari sebuah upaya pelestarian warisan budaya. Sehingga dapat menarik masyarakat luas untuk ikut peduli bahkan jika bisa ikut membantu melestarikannya dengan upaya dan cara baru yang lebih kreatif.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil analisis terhadap kisah berdirinya Istana Kadriah Kesultanan Pontianak, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada Pembaca

Diharapkan kepada para pembaca tidak hanya sekedar mengetahui cerita yang tertulis di buku tetapi juga bisa memahami makna dan pesan serta nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya, sehingga dapat memanfaatkan nilai-nilai moral yang terdapat dalam buku cerita bergambar sebagai pedoman dalam menentukan sikap.

2. Bagi Mahasiswa DKV

Cerita bergambar yang baik adalah dengan lebih memperhatikan pengumpulan data visual dan data verbal agar hasil yang didapat sesuai dengan apa yang dikonsepsikan. Pada proses eksekusi karya empat elemen yang juga wajib diperhatikan adalah visual, warna, tipografi dan tata letak. Jika keempat elemen tersebut sudah diperhatikan dengan baik dan matang maka tidak menutup kemungkinan hasil karya yang didapatkan nanti memiliki kualitas estetis yang baik dan pesan yang terkandung akan tersampaikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang seluk beluk Istana Kadriah karena disana masih terdapat banyak topik-topik permasalahan yang bisa diangkat menjadi sebuah hal yang baru dan bagus untuk dipublikasikan.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

A.A.M. Djelantik, 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI.

Bonneff, Marcel. 2001, *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia

Supriyono,Rakhmat. 2010 . *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi

TAUTAN

www.pontianakkota.go.id/index.php/profil/, diakses pada tanggal 30 juni 2016

www.kilasinfo.com/2012/10/mengapa-kita-harus-belajar-sejarah.html, diakses pada tanggal 30 juni 2016

www.kesultankadriah.blogspot.com/2011/01/islamsejarah-masuknya-ke-kalimantan.html, diakses pada tanggal 30 juni 2016