

**PERANCANGAN KOMIK IKON SOSIAL BUDAYA  
KOTA PONTIANAK**



**PENCIPTAAN**

**Khansa Dewi Karima  
NIM 1310086124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**PERANCANGAN KOMIK IKON SOSIAL BUDAYA  
KOTA PONTIANAK**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Khansa Dewi Karima**

**NIM 1310086124**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2018

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK IKON SOSIAL BUDAYA KOTA PONTIANAK**,  
diajukan oleh Khansa Dewi Karima, NIM 1310086124, Program Studi S-1 Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli  
2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



**Drs. Asnar Zaacky, M.Sn.**

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota



**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19810405 200604 1 004

Cognate/Anggota



**Drs. Baskoro Suryo B., S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19650522 100203 1 003

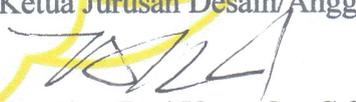
Ketua Program Studi/Anggota



**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19720909 200812 1 002

Ketua Jurusan Desain/Anggota



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T.**

NIP. 19720909 200812 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 1959082 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya. Sholawat serta salam kami kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat, serta seluruh umatnya hingga akhir zaman. Alhamdulillah, dengan izin dari Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK IKON SOSIAL BUDAYA KOTA PONTIANAK” sebagaimana mestinya.

Tujuan dari perancangan komik ini adalah untuk memperkenalkan kota Pontianak, kota tempat penulis tumbuh besar dan belum banyak yang mengenalnya, padahal kota Pontianak adalah ibu kota Provinsi Kalimantan Barat dan memiliki cerita yang menarik baik dari sejarah, kebudayaan, makanan khas, atau pun tempat wisata dan bersejarah.

Dan tidak lupa, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang ikut serta demi kelancaran pelaksanaan pembuatan perancangan komik ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang-Nya, nikmat yang tidak dapat dihitung jumlahnya, bimbingan, kelancaran, dan kemudahan untuk penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan yang terpenting doa restu kepada kami.
3. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., dan Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing, serta Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, S. Sn., M.Sn. selaku *cognate* yang telah memberikan bimbingannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn., sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn, M.Sn., sebagai sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Keluarga besar Komunitas KAMEK Pontianak yang telah membantu memberikan ide dan sebagai sponsor dalam perancangan komik ini.
7. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan yang ikhlas kepada kami. Semoga amal ibadah dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik, saran, dan koreksi yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan akhir ini bermanfaat untuk kita semua. Amin.





*“Study Hard, Eat Harder!”*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Khansa Dewi Karima  
NIM : 1310086124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul **Perancangan Komik Ikon Sosial Budaya Kota Pontianak**, merupakan hasil murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, dengan arahan tim pembimbing, sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak atau bukan karya orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang harus digunakan sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika dalam penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya hak itu menjadi tanggung jawab saya, mewujudkan karya tugas akhir ini sebagai karya yang berkelanjutan dikarenakan obyek yang diangkat cukup signifikan dan luas dampaknya di kemudian hari.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Khansa Dewi Karima

NIM. 1310086124

## PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khansa Dewi Karima  
NIM : 1310086124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi menyelesaikan pelaksanaan proses tugas akhir dan memberikan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komik Ikon Sosial Budaya Kota Pontianak”.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari penulis, selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Yang Menyatakan,

**Khansa Dewi Karima**

**NIM 1310086124**

## ABSTRAK

Perancangan Komik Ikon Sosial Budaya Kota Pontianak  
Khansa Dewi Karima

Komik merupakan suatu bentuk karya seni yang berupa susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan suatu ide. Melalui gambar dan kata-kata dalam komik, informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat lebih mudah diterima oleh pembaca daripada hanya tulisan saja. Dengan kelebihan tersebut, kini komik tidak hanya dijadikan sebagai hiburan saja, namun juga sebagai media untuk edukasi atau pengenalan.

Kota Pontianak merupakan ibu kota Provinsi Kalimantan Barat yang memiliki sejarah, budaya, kuliner, dan tempat-tempat bersejarah yang sebenarnya menarik untuk dikunjungi. Akan tetapi, karena kurangnya pengenalan kota Pontianak kepada masyarakat luas membuat kota Pontianak kurang dikenal. Bahkan terkadang, masyarakat yang tinggal di kota Pontianak sendiri kurang begitu mengenal kotanya.

Dari permasalahan tersebut, penulis ingin mengenalkan kota Pontianak kepada masyarakat luas melalui media komik. Penulis memilih media komik sebagai media pengenalan karena kelebihan komik yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik kepada pembaca daripada buku teks. Selain itu, gambar komik dapat lebih menarik minat target pembaca komik ini, anak berusia 10 hingga 15 tahun. Konten dalam komik yang dibuat meliputi sejarah singkat kota Pontianak, budaya, kuliner, dan tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Pontianak. Untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kota Pontianak, penulis melakukan studi lapangan, wawancara kepada narasumber terkait, dan membaca literatur mengenai kota Pontianak. Komik ini dibuat dalam bentuk buku komik berwarna dan memiliki tebal 54 halaman. Penulis menggunakan teknik menggambar digital untuk pembuatan *cover* komik dan menggunakan teknik menggambar manual untuk isi komik. Pewarnaan isi komik sendiri menggunakan media cat air. Penulis memilih gaya gambar yang digunakan sederhana dengan pemilihan warna yang cerah dan mencolok agar komik sesuai dengan target pembaca dan dapat menarik perhatian mereka. Materi komik dan penyampaiannya dibawakan dengan ringan agar target pembaca dapat memahami dengan mudah.

Kata Kunci : Komik, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat, Sejarah, Budaya, Kuliner, Tempat Bersejarah, Anak-anak.

## ABSTRACT

*Designing Culture Social Icon Comic of Pontianak City*  
Khansa Dewi Karima

*Comic is an art form constructed by series of pictures and dialogues to deliver an idea. Through picture and words in comic, the delivery information or message is easier to received by the reader, instead of only words. With that factor, comic nowadays isn't just for entertainment purpose only, but also as a media for education or introduction.*

*Pontianak City is the capital city of West Kalimantan Province that has many interesting history, culture, culinary, and historical places to visit. But, because of the lack of introduction to Pontianak City to people in general, people don't really know about Pontianak City. Sometimes, even people who live in Pontianak themselves don't know much about their own city.*

*From that problem, the writer would like to introduce Pontianak City to general public through comic as its media. The writer chose comic as introduction media because comic can deliver information better than textual book. Beside, picture in comic can be more interesting for the media's targeted audience, ranged from age 10 to 15. To collect data and information about Pontianak City, the writer did field research, interview to related sources, and read literatures on Pontianak City. This comic will be in full colour with 54 pages in total. The writer using digital technique to do the comic's cover and manual technique to do its content. The colouring used is watercolour. The writer chose simple drawing style with bright and popping colour approach to suit its targeted audience. The comic's content and its delivery are carried lightly so that the targeted audience can read it with ease.*

*Keywords : Comic, Pontianak City, West Borneo, History, Culture, Culinaire, History Places, Children.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN KEASLIAN KARYA</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSYARATAN PERSETUJUAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Manfaat Perancangan .....	5
E. Batasan Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan .....	6
G. Tahap Perancangan .....	9
H. Sistematika Perancangan.....	9
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b> .....	12
A. Identifikasi.....	12
1. Sejarah Kota Pontianak .....	12
2. Data Geografis Kota Pontianak.....	14
3. Asal-Usul Nama Pontianak .....	16
4. Kondisi Sosial Masyarakat.....	18
5. Pariwisata Kota Pontianak .....	20
a. Wisata Sejarah.....	20
b. Wisata Alam.....	34
c. Wisata Buatan .....	36
d. Wisata Kuliner .....	41
B. Teori komik.....	51
C. Sejarah Komik.....	52
1. Periode Kerajaan Hindu-Buddha .....	52
2. Periode Tahun 1930-1970 .....	53
3. Periode Tahun 1980an.....	54
4. Periode Tahun 1990-2000 .....	54

D. Jenis-jenis Komik.....	54
1. Buku Komik .....	54
2. Komik <i>Online</i> .....	55
E. Komik Referensi .....	56
F. Analisis SWOT .....	57
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>58</b>
A. Tinjauan Perancangan .....	58
1. Konsep Kreatif .....	58
2. Tujuan Kreatif .....	58
a. Demografis .....	59
b. Geografis .....	59
c. Psikografis .....	60
d. Strategi Kreatif .....	60
B. Gaya Visual .....	59
C. Konsep Komik .....	61
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>70</b>
A. Studi Visual .....	70
1. Studi Tokoh.....	70
B. Desain Buku Komik .....	73
1. Sketsa <i>Cover</i> .....	73
2. Storyboard dan Halaman isi .....	74
C. Studi Visual Media Pendukung .....	106
1. Poster Pameran.....	106
2. Katalog Pameran.....	107
3. Booth Pameran Katalog Pameran.....	108
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN .....</b>	<b>111</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kota Pontianak .....	16
Gambar 2.2 Tugu Khatulistiwa Asli dan Duplikat Tugu Khatulistiwa.....	21
Gambar 2.3 Tarian Memperingati Kulminasi Matahari.....	22
Gambar 2.4 Keraton Kadriah .....	23
Gambar 2.5 Meriam di Keraton Kadriah .....	23
Gambar 2.6 Sultan Pontianak ke IX.....	24
Gambar 2.7 Masjid Jami' .....	25
Gambar 2.8 Masjid Mujahiddin, Masjid Terbesar di Pontianak.....	26
Gambar 2.9 Tugu Digulist .....	27
Gambar 2.10 Tugu Digulist.....	28
Gambar 2.11 Gereja Katedral Santo Yoseph. ....	28
Gambar 2.12 Gereja Katedral Santo Yoseph .....	29
Gambar 2.13 Suasana Pelabuhan Seng Hie .....	30
Gambar 2.14 Suasana Pelabuhan Seng Hie .....	31
Gambar 2.15 Gereja Gembala Baik .....	32
Gambar 2.16 Vihara Bodhisatva Karaniyah Metta .....	33
Gambar 2.17 Jembatan Kapuas I .....	35
Gambar 2.18 Meriam Karbit di pinggir Sungai Kapuas .....	35
Gambar 2.19 Anak-anak bermain di pinggir Sungai Kapuas .....	36
Gambar 2.20 Kampung Kuantan dan jalan setapak di pinggir Sungai Kapuas. ...	36
Gambar 2.21 Aloe vera Center Pontianak.....	37
Gambar 2.22 Aloe vera Center Pontianak.....	38
Gambar 2.23 Aloe vera Center Pontianak.....	38
Gambar 2.24 Minuman Aloe vera.....	39
Gambar 2.25 Rumah Radakng .....	39
Gambar 2.26 Ornamen Dayak pada pondasi dan pintu Rumah Radakng.....	40
Gambar 2.27 Patung Enggang Gading Rumah Radakng .....	41
Gambar 2.28 Chai Kwe rebus. ....	41
Gambar 2.29 Chai Kwe goreng.....	42
Gambar 2.30 Pisang Goreng Pontianak. ....	43
Gambar 2.31 Pisang Goreng Srikaya di Warung Kopi Suka Hati .....	43
Gambar 2.32 Bubur Pedas .....	44
Gambar 2.33 Warung Kopi Asiung.....	46
Gambar 2.34 Cangkir Warung Kopi Asiung.....	46
Gambar 2.35 Warung Kopi Aming.....	47
Gambar 2.36 Kopi Aming.....	47
Gambar 2.37 Sotong Pangkong. ....	49
Gambar 2.38 Kue Bingke.....	50
Gambar 2.39 Komik “Hai Miiko!” .....	56
Gambar 2.40 Komik “Ngopi Yuk!” .....	57

Gambar 4.1 Karakter Utama, Bujang.....	70
Gambar 4.2 Karakter Pendukung, Dara.....	71
Gambar 4.3 Sketsa Kover 1.....	72
Gambar 4.4 Sketsa Kover 2.....	72
Gambar 4.5 Sketsa Kover 3.....	72
Gambar 4.6 Sketsa Kover 4.....	72
Gambar 4.7 Hasil Jadi Kover 1.....	73
Gambar 4.8 Hasil Jadi Kover 2.....	73
Gambar 4.9 Hasil Jadi Kover 3.....	73
Gambar 4.10 Hasil Jadi Kover 4.....	73
Gambar 4.11 Storyboard 1.....	74
Gambar 4.12 Storyboard 2.....	74
Gambar 4.13 Desain Poster Pameran.....	106
Gambar 4.14 Desain Isi Katalog.....	107
Gambar 4.15 Desain Totebag.....	108
Gambar 4.16 Display Pameran.....	108
Gambar 4.17 Display Katalog dan Komik.....	109
Gambar 4.18 Display Sketsa Komik.....	109
Gambar 4.19 Display Poster.....	110
Gambar 4.20 Display GSM Karya.....	110

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk memahami suatu ilmu pengetahuan. Kegiatan tersebut sebaiknya sudah diajarkan kepada seseorang sejak dini, terutama kepada generasi muda bangsa Indonesia. Seperti yang telah dikatakan oleh Bapak Anies Baswedan, Gubernur DKI Jakarta yang dahulu menjabat sebagai menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO bahwa Indonesia memiliki jumlah persentase membaca yang sangat minim. Jumlah persentase dan minat baca masyarakat Indonesia hanya memiliki nilai sejumlah 0,01 persen. Padahal manfaat yang didapat dari membaca itu sendiri sangatlah banyak. Tidak hanya mampu untuk mencerdaskan, namun dengan wawasan yang luas dapat menciptakan karakter kreatif kepada pribadi seseorang.

Membaca juga dapat mempengaruhi psikologis manusia seperti jika harus menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Dari permasalahan itu kita dapat membedakan yang mana seseorang yang memiliki wawasan luas karena membaca dan yang mana yang kurang. Apalagi dalam era modern ini sangat mudah dijumpai fasilitas bagi setiap orang untuk membaca. Membaca dapat dilakukan melalui media *online* maupun *offline*. Dalam media *online*, beberapa bentuk bacaan yang sering kita jumpai antara lain artikel yang berisi informasi dan edukasi, *electronic note book*, komik, dan lainnya. Perbedaan dari kedua jenis tersebut ada pada bentuk fisiknya, tanggal publikasi, dan pembawaan serta penggunaan media yang praktis.

Akan tetapi tidak hanya buku khusus ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai acuan sumber pengetahuan. Banyak macam bentuk penerbitan buku salah satunya adalah komik. Pada buku *Understanding Comic* (McCloud : 1993) dikatakan bahwa komik adalah sebagai penyusunan

gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja. Pengertian komik itu sendiri berdasarkan pernyataan maestro komik dalam buku yang berjudul *Comics and Sequential Art* (Eisner : 1986) ialah komik sebagai *sequential art*. Maksud dari istilah tersebut ialah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.

Sesuai dengan pengertian komik yang telah dijelaskan sebelumnya, maka bahan yang dijadikan penulis sebagai perancangan kali ini yaitu mengangkat kehidupan sosial masyarakat beserta ciri khas yang ada pada Kota Pontianak, Kalimantan Barat ke dalam sebuah komik berdasarkan perjalanan dan pengalaman penulis selama di Pontianak. Alasan pemilihan komik sebagai media utama dalam perancangan agar dapat menginspirasi para pemuda kreatif khususnya di Kota Pontianak turut serta menyumbangkan ide melalui karya seni yang dibuat.

Masih minimnya keaktifan para pemuda Pontianak untuk turut mendukung perkembangan dan merepresentasikan idenya melalui sebuah komik dibandingkan para pemuda yang tinggal di Pulau Jawa, khususnya Yogyakarta. Komik pada umumnya dikenal oleh orang tua sebagai media baca yang lebih cocok diperuntukkan untuk anak-anak. Padahal tiap penerbitan komik, para komikus bebas memilih kepada siapa target audiensnya ditujukan dari kalangan anak-anak, dewasa, hingga seluruh usia.

Penulis juga ingin mengubah pandangan masyarakat pada umumnya bahwa komik juga dapat memberikan edukasi melalui serangkaian visual yang dibuat secara dramatis menggunakan alur cerita dan dialog agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Terciptanya komik yang dibuat penulis diharapkan selain memberikan informasi dan edukasi melalui cerita, bisa membangkitkan semangat para pemuda Pontianak untuk siap bersaing memajukan Pontianak dalam bidang kreatif dengan provinsi lain khususnya di Pulau Jawa.

Pada rancangan ini, penggunaan sedikit bumbu humor dalam kehidupan sehari-hari sebagai pemanis dari suatu cerita karena disesuaikan terhadap selera cerita sebagian pembaca Indonesia sebagai target audiensnya. Para pembaca lebih memilih untuk membaca komik ringan yang menghibur

ketimbang harus berpikir lebih untuk membaca komik yang rumit diterima akal manusia. Seperti contoh komik-komik jenaka Indonesia yang terkenal diantaranya ialah *Benny & Mice* karya Benny Rachmadi dan Muhammad Misrad, *Si Juki* karya Faza Meonk, dan *Tahilalats* karya Nurfadli Mursyid serta masih banyak lagi. Komik yang akan dibuat penulis diperuntukkan untuk seluruh kalangan usia.

Alasan utama yang dijadikan penulis mengangkat Pontianak sebagai topik utama selain menjadi tempat yang paling lama ditempati ialah masih banyak sekali orang awam yang belum mengetahui Pontianak itu berasal dari provinsi Kalimantan Barat. Pernyataan tersebut tentunya berdasarkan pengalaman yang paling sering dijumpai oleh penulis. Unikny, sosok hantu Kuntilanak yang merupakan salah satu ikon mahluk dunia mistis di Indonesia adalah salah satu cikal bakal yang menjadikan nama Pontianak.

Kota ini juga pada awalnya dipimpin oleh seorang Sultan Syarif Abdurrahman Al-Qadrie yang merupakan raja dari Keraton Kadriah Pontianak. Saat ini, keluarga keraton tidak lagi dijadikan sebagai pemimpin daerah layaknya keluarga kraton yang ada di Jogjakarta. Akan tetapi, keraton tetap berdiri hanya sebatas simbol, tidak membuat kebijakan pemerintahan dan masih banyak juga keluarga yang hidup menyebar di Pontianak. Ciri khas yang menandakan seseorang berasal dari keluarga keraton ialah dengan menggunakan gelar Syarif ataupun Syarifah sebagai nama depannya, dan nama Al-Qadrie yang ditempatkan pada bagian akhir nama seseorang.

Pontianak memiliki tiga etnis terbesar yang diantaranya adalah penduduk dari suku Melayu, suku Dayak, dan suku Tionghoa. Keturunan Al-Qadrie merupakan keturunan asli Melayu Pontianak namun juga merupakan persilangan dari warga Timur Tengah, Hadramaut, Yaman. Sehingga masih terlihat kental sekali wajah khas negeri Arab yang ada pada keturunan keraton tersebut hingga saat ini. Bahasa utama yang digunakan ialah Bahasa Melayu, namun unikny masih banyak sekali orang awam yang mengira orang Pontianak merupakan orang Malaysia ketika mendatangi tempat di luar Kalimantan Barat.

Penyebabnya dikarenakan memiliki tiga bahasa yang serupa dengan logat Bahasa Malaysia, bahkan beberapa kata yang digunakan juga memiliki banyak kesamaan arti. Anehnya, Bahasa Melayu Pontianak lebih berbeda dengan Bahasa Melayu yang ada di Kepulauan Riau daratan kecuali Batam dan sekitarnya. Kesimpulannya juga pada letak geografis Kalimantan Barat yang berbatasan atau berhubungan dekat dengan negara Malaysia sehingga dalam berkomunikasi pun warga negara Malaysia mayoritas tidak perlu menggunakan Bahasa Inggris dengan warga kota Pontianak atau seluruh daerah provinsi Kalimantan Barat.

Keunikan lain juga ialah bahasa yang digunakan orang Tionghoa, yaitu Tiochiu dan Hakka yang tetap dilestarikan penggunaannya oleh orang Tionghoa Pontianak. Akan tetapi, bahasa tersebut bukanlah bahasa Mandarin asli namun sudah merupakan bahasa khusus orang Tionghoa di Indonesia pada umumnya. Bahkan Pontianak sendiri memiliki salah satu kawasan yang dapat disebut sebagai *China Town* yang ada di daerah Jalan Gajah Mada, karena penduduk yang tinggal di tempat itu didominasi oleh warga keturunan Tionghoa. Hanya saja jumlah penduduk Tionghoa daerah Gajahmada masih terbilang sedikit dibandingkan dengan Kabupaten Singkawang yang merupakan salah satu kabupaten terbesar di Kalimantan Barat.

Singkawang sering disebut juga sebagai negara kecil Tionghoa versi Indonesia. Masih banyak lagi yang akan dibahas penulis dalam perancangan kali ini, baik menjelaskan sungai terpanjang di Indonesia yaitu Sungai Kapuas, kuliner khas Pontianak, adat dan budaya atau perilaku, serta destinasi menarik di Pontianak yang akan disajikan dalam bentuk komik.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik mengenai ikon sosial budaya kota Pontianak dengan menampilkan ciri khas yang berbeda dari kota-kota di Provinsi lainnya?

## **C. Tujuan Perancangan**

1. Dibuatnya komik ini demi memberikan informasi yang lebih mengenai Kota Pontianak yang dibumbui cerita kehidupan tokoh utama dan budaya masyarakat di kota tersebut.
2. Sebagai bentuk tanggung jawab mahasiswa DKV menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk komik dan mempromosikan kampung halaman yang masih kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya luar pulau Kalimantan.
3. Memperkaya media edukasi di samping media-media umum lain seperti contoh pada buku pelajaran dan literatur-literatur lainnya.

#### **D. Manfaat Perancangan**

1. *Target Audience*

Untuk menambah wawasan kepada target yang telah ditentukan khususnya anak usia sepuluh tahun sampai dengan remaja usia lima belas tahun. Selain sebagai komik edukasi, komik berwarna yang akan disajikan diharapkan dapat menambah kreativitas atau menjadi inspirasi dalam berkarya untuk *target audience*-nya.

2. Lembaga Pendidikan

Mempublikasikan Pontianak menggunakan media komik sebagai media tidak langsung. Komik dijadikan media utama untuk ikut membantu menopang media-media *mainstream* lain yang telah terlebih dulu memberikan informasi mengenai ibukota Kalimantan Barat tersebut.

3. Industri Kreatif

Sebagai tambahan referensi kepada para pelaku industri kreatif agar mampu bersaing dengan daerah-daerah lainnya khususnya dibidang seni dan desain dalam memajukan Kota Pontianak.

4. Masyarakat Umum

Sebagai pemandu yang dibekali dengan berbagai keanekaragaman informasi mengenai wisata yang ada di Pontianak. Diharapkan informasi yang disampaikan melalui komik juga dapat menarik perhatian para pembaca khususnya kepada para turis yang melakukan kunjungan ke Kota Pontianak.

## **E. Batas Lingkup Perancangan**

1. Komik yang dibuat diperuntukkan kepada seluruh kalangan usia sebagai target audiensnya. Jenis genre yang dipilih berdasarkan kehidupan yang dialami penulis (*slice of life*) yang dipermanis dengan sedikit rasa humor.
2. Komik lebih diprioritaskan membahas apa yang ada di Pontianak, dan tidak terkecuali menampilkan sedikit hal-hal ikonik yang terkenal di Kalimantan Barat, sehingga tidak perlu dibahas secara keseluruhannya.
3. Bahasa utama yang digunakan dalam komik ialah bahasa Indonesia, dengan sedikit memasukkan dialog Bahasa Melayu sebagai alasan menampilkan bahasa ibu Kota Pontianak. Tentunya dalam dialog disisipkan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia agar pembaca dari luar provinsi tidak merasa kebingungan.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Studi Literatur dan Pertautan**

Data yang digunakan penulis sebagai referensi penulis dalam perancangan komik berdasarkan dari beberapa literatur. Literatur-literatur tersebut diantaranya yang berjudul “Pontianak Masa Kolonial” yang ditulis oleh Hasanuddin (2014), “Wonderful Borneo-West Kalimantan” yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata Kota Pontianak, serta tautan internet dan jurnal untuk melengkapi bagian yang kurang.

#### **b. Dokumentasi**

Mendatangi beberapa destinasi, mengumpulkan dokumentasi dan mengamati adat dan budaya yang akan dijadikan sebagai bahan perancangan komik dan bahan studi visual Kota Pontianak.

#### **c. Wawancara**

Melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber, terutama yang mengetahui perkembangan sejarah di Pontianak baik yang membantu

memberikan informasi adat dan budaya, sejarah, kuliner, dan keunikan lain yang ada di Pontianak. Penulis juga mewawancarai beberapa target audiens berdasarkan apa yang diharapkan demi terciptanya perancangan komik ini.

## 2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini ialah menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Menggunakan analisis tersebut diharapkan dapat menggali lebih dalam informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. Berikut adalah pembagian analisis berdasarkan keempat unsur tersebut:

### a. *Strength*

Sedikit sekali jumlah komik di Indonesia yang membahas informasi mengenai kota Pontianak, Kalimantan Barat, baik dari segi sejarah, kebudayaan, kuliner, tempat wisata atau ciri khas lainnya. Komik ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca mengenai kota Pontianak sekaligus mempromosikan kota Pontianak sebagai kota wisata. Namun terdapat salah satu komik *online* resmi berjudul “Ngopi Yuk!” karangan Romy Hernadi dan Sisifafa, dua orang komikus Pontianak yang terinspirasi akan banyaknya jumlah warung kopi di kota itu.

### b. *Weakness*

Apresiasi masyarakat akan industri kreatif masih banyak disepelekan khususnya oleh para orang tua. Selain itu, komik ini berbentuk komik cetak sehingga membutuhkan proses publikasi ke pembaca lebih lama dari pada komik online agar dapat dibaca oleh kalangan luas.

### c. *Opportunity*

Berdasarkan observasi penulis, pemerintah daerah Pontianak saat ini sedang menghidupkan dan memanfaatkan kembali kreativitas pemuda Pontianak melalui dunia desain komunikasi visual. Menginspirasi para

pemuda kreatif Pontianak untuk ikut bersaing dalam mengeluarkan pendapatnya melalui sebuah karya tanpa harus menutupi rasa malu, terutama dalam bentuk komik. Perancangan komik ini akan membuat kota Pontianak terpromosikan dan menjadi lebih dikenal dan lebih dekat dengan pembaca.

d. *Threat*

Komik tidak terdistribusikan kepada pembaca dengan maksimal karena publikasi komik tidak maksimal. Selain itu, komik juga masih dipandang sebelah mata dibandingkan karya seni lainnya, terutama sebagai media edukasi atau pun pengenalan.

Selain menggunakan metode analisis SWOT, digunakan juga analisis 5W + 1H untuk memperoleh seluruh data demi tercapainya tujuan perancangan ini. Berikut adalah hasil analisis berdasarkan konsep tersebut:

a. *What* (Apa)

Menampilkan atau mempromosikan Kota Pontianak sebagai topik utama dalam perancangan komik. Topik yang akan ditampilkan lebih membahas mengenai sedikit peristiwa sejarah, beberapa bagian dari pariwisata, serta adat, sosial, dan budayanya.

b. *Where* (Dimana)

Penelitian langsung dilakukan di tempat yang dituju dengan mendatangi beberapa tempat yang akan dimasukkan ke dalam komik.

c. *When* (Kapan)

Proses penelitian dilakukan selama sebulan, dari bulan Oktober tahun 2017 sampai dengan bulan November 2017.

d. *Who* (Siapa)

Wawancara dilakukan kepada beberapa pelaku yang diantaranya turut bertanggung jawab untuk membangun dan mempromosikan Pontianak, seperti pria dan wanita terpilih sebagai ikon kota yang biasa disebut “Bujang dan Dare”, pemilik dari wisata kuliner, dan para pemandu di tempat bersejarah.

e. *Why* (Mengapa)

Komik dipilih sebagai media utama karena masih sedikit sekali para seniman di Pontianak yang berpartisipasi membangun kotanya dalam media ini. Dikarenakan jumlahnya yang minim, sehingga diharapkan menjadi pelopor atau membuka peluang para pemuda Pontianak untuk semakin banyak berpartisipasi di bidang dunia kreatif.

f. *How* (Bagaimana)

Untuk mencapai tujuannya, komik yang dibuat juga diperlukan media promosi lain agar lebih luas dikenal oleh masyarakat. Seperti penyebaran melalui media online dan media cetak ringan lainnya.

## G. Tahap Perancangan

Beberapa tahapan yang dibutuhkan dalam kelancaran proses perancangan komik antara lain :

1. Mempersiapkan keseluruhan data baik yang diperoleh berdasarkan pengamatan penulis maupun yang diperoleh dari beberapa literatur.
2. Proses analisis data.
3. Menulis ide cerita setelah memperoleh analisis data, kemudian ide yang telah dituangkan ke dalam kertas direalisasikan dalam bentuk sketsa kasar. Sketsa yang dibuat adalah pembuatan karakter, lokasi, *story board*, dan lainnya.
4. Membuat rancangan yang sebenarnya setelah melakukan sketsa kasar, seperti membagi beberapa panel pada tiap-tiap halamannya, proses pembuatan *line art* dengan menggunakan tinta karena karya yang dikerjakan dibuat secara tradisional.
5. Penentuan tata letak teks dan gambar yang baik.
6. Final desain dan produksi komik.

## H. Sistematika Perancangan

### BAB I PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

- B. Rumusah Masalah
- C. Tujuan dan Manfaat Perancangan
- D. Batasan Perancangan
- E. Metode Perancangan
- F. Tahap Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

## **BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS**

### **A. Identifikasi**

1. Tinjauan Tentang Kota Pontianak
  - a. Sejarah Kota Pontianak
  - b. Data Geografis Kota Pontianak
  - c. Asal-usul Nama Pontianak
  - d. Kondisi Sosial Masyarakat
  - e. Pariwisata Kota Pontianak
2. Tinjauan Tentang Komik
  - a. Pengertian Komik
  - b. Sejarah Komik Dunia
  - c. Sejarah Komik Indonesia
  - d. Bentuk dan Jenis Komik

### **B. Analisis**

## **BAB III IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS**

### **A. Tinjauan Perancangan**

1. Konsep Kreatif
2. Tujuan Kreatif
3. Strategi Kreatif

### **B. Konsep Komik**

1. Judul Komik
2. Tema Komik
3. Setting

4. Konflik Cerita
5. Story Line

#### **BAB IV PERANCANGAN**

- A. Studi Visual
- B. Desain Buku Komik

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

