

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “MEMOAR
KANAL YOSHIRO”**



PERANCANGAN DESAIN

Oleh:

Dia Natanegara

1012001024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “MEMOAR
KANAL YOSHIRO”**



PERANCANGAN DESAIN

Oleh:

Dia Natanegara

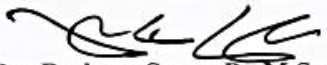
1012001024

**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
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “MEMOAR KANAL YOSHIRO”,
diajukan oleh Dia Natanegara, NIM 1012001024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2017
dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Drs. Baskoro Survo B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003.

Pembimbing II / Anggota,



Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1003

Cognate / Anggota,



Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017

Kaprodi. DKV / Anggota,



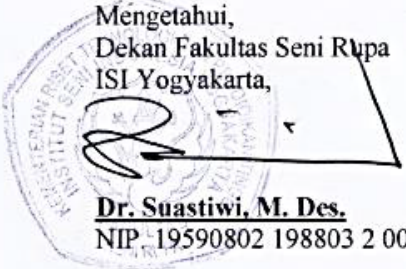

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,



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

KATA PENGANTAR

Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang penulis tempuh di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2010, dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini—meskipun masih jauh untuk bisa disebut layak, apalagi baik—merupakan usaha sungguh-sungguh penulis dalam merancang novel grafis.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini bermanfaat bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual, dan dapat memberi sumbangan pengetahuan untuk kepentingan praktik maupun penelitian desain.

Yogyakarta, 21 Juni 2017

Dia Natanegara

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan Karunianya.
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 Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. Selaku ketua jurusan Desain
5. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Terra Bajragghosa, Ssn., M.Sn. selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
9. Bapak F.X Widyatmoko., M.Sn atas segala perhatian, arahan kritik dan saran yang diberikan selama masa kuliah di DKV ISI Yogyakarta
10. Semua Ibu dan Bapak Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
11. Satria Adji Putu Setia sebagai penulis cerita Kanal Yoshiro.
12. Kedua Orang saya Yat S Dipanegara dan Yura Elmi atas kasih sayang yang kau berikan
13. Istri saya Theresia trilianita dan putra saya Sigi Librani Laneling terimakasih dengan sabar menemani

14. Terimakasih juga kepada Mbah Ipur yang telah memperkenalkan Kanal Yoshiro kepada penulis
15. Kawan-kawan Kontrakan Druwo; Arief Rachman, Adji Putu Setia, Bayu Demas, Bilal Abiyhasa, Muhammad Yahya Zakaria, dan Amri Toha Abdillah atas semua bantuannya. Serta Teman-teman DKV angkatan 2010, dan seluruh pihak yang telah membantu dan belum mungkin untuk disebutkan satu-persatu.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : **PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “MEMOAR KANAL YOSHIRO”**, telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau dipublikasikan dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi



Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Dia Natanegara

NIM

1012001024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dia Natanegara
Nim : 1012001024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul : “ Perancangan Novel Grafis Memoar Kanal Yoshiro”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Agustus 2017

Yang menyatakan,

Dia Natanegara

ABSTRAK

Judul: Perancangan Novel Grafis “Memoar Kanal Yoshiro”

Oleh: Dia Natanegara

Selokan Mataram, kanal irigasi yang membelah kota Yogyakarta dari sungai Progo ke sungai Opak, tidaklah dibangun dengan mudah atau menyenangkan. Proyek pembangunan kanal ini menyimpan riwayat kemanusiaan tentang romusha, para pekerja paksa pada masa penjajahan Jepang di Jawa. Para romusha ini, yang oleh orang Jawa disebut dengan "tentara pekerja", mengalami banyak ketidak-adilan dan kesengsaraan hidup. Dari jumlah upah yang menyedihkan, jam kerja yang tidak manusiawi, sampai akhirnya pada penyiksaan keji yang dilakukan oleh para tentara Jepang. Dan kisah-kisah ini harus diceritakan kepada publik, untuk dapat memicu sebuah perenungan, sekaligus sebagai bahan pembelajaran sejarah. Novel grafis "Memoar Kanal Yoshiro" ini dirancang demi menjawab kebutuhan akan cerita-cerita kemanusiaan di tengah laju masyarakat yang semakin kencang. Masyarakat yang dirasa perlu menapak tilas sejarah nenek moyangnya untuk dapat memahami dan menghargai setiap warisan yang ditinggalkan. Dengan mengisahkan sejarah Kanal Yoshiro (nama awal Selokan Mataram) melalui cerita fiksi sejarah, dengan gaya penulisan memoar, perancangan ini berusaha mengedepankan aspek subjektif dari kisah-kisah sejarah Selokan Mataram, tanpa melupakan intisari yang terkandung di dalamnya.

Kata kunci: Novel grafis, Selokan Mataram, fiksi sejarah

ABSTRACT

Title: Graphic Novel Design “Memoar Kanal Yoshiro”

By: Dia Natanegara

The Selokan Mataram, an irrigation canal that divides the city of Yogyakarta from the Progo river into the Opak river, were not built easily nor pleasantly. This canal construction project keeps a history of humanity about the romusha, the forced laborers during the Japanese colonial period in Java. These romushas, whom the Javanese call the "Tentara Pekerja" (Workers' Army), have experienced many injustices and miseries of life. From the sad amount of wages, inhumane working hours, to the nasty torture committed by the Japanese soldiers. And these stories must be told publicly, as a trigger for contemplation, as well as historical learning materials. The graphic novel "Memoar Kanal Yoshiro" is designed to address the need for humanity stories in the midst of an increasingly fast pace of society. The society who needs to tread the history of their ancestors, to understand and appreciate every legacy that were left behind. By telling the history of the Kanal Yoshiro (the initial name of the Selokan Mataram) through historical fiction, with a memoir-writing style, this design project tries to put forward the subjective aspects of a historical stories, without forgetting the essence that was contained within.

Keywords: graphic novel, Selokan Mataram, historical fiction

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | vii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | viii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan..... | 3 |
| D. Tujuan Perancangan | 3 |
| E. Manfaat perancangan..... | 4 |
| 1. Bagi Target Audience..... | 4 |
| 2. Bagi Mahasiswa DKV..... | 4 |

| | |
|---|-----------|
| F. Metode Perancangan | 4 |
| 1. Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 2. Alat yang digunakan..... | 4 |
| 3. Metode Analisis Data | 5 |
| | |
| BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA..... | 6 |
| | |
| A. Identifikasi Data..... | 6 |
| 1. Selokan Mataram..... | 6 |
| a. Kedatangan Jepang | 6 |
| b. Perekrutan romusa | 8 |
| c. Dikirimn ke luar daerah | 10 |
| d. Proyek Kanal Yoshiro | 12 |
| e. Selokan Mataram..... | 15 |
| f. Selokan Mataram kini | 17 |
| | |
| B. Tinjauan Teori | 18 |
| 1. Novel Grafis | 18 |
| a. Sejarah singkat novel grafis | 18 |
| b. Novel grafis dan komik | 20 |
| c. Keunggulan novel grafis..... | 21 |
| d. Elemen novel grafis..... | 21 |
| 2. Teknik bercerita..... | 34 |
| a. Fiksi sejarah..... | 34 |
| b. Memoar | 35 |
| c. Memoar dan autobiografi | 36 |
| d. Struktur dramatik..... | 40 |

| | |
|--|-----------|
| C. Analisis Masalah | 41 |
| D. kesimpulan..... | 43 |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN..... | 44 |
| A. Tujuan Kreatif | 44 |
| B. Strategi kreatif | 44 |
| 1. Target audience | 44 |
| a) Demografis..... | 44 |
| b) Geografis..... | 44 |
| 2. Format dan Ukuran Novel Grafis..... | 45 |
| 3. Tema Novel Grafis | 46 |
| 4. Jenis Novel Grafis | 46 |
| 5. Gaya bercerita..... | 47 |
| 6. Gaya Visual/Grafis | 48 |
| a) Gaya Visual ilustrasi | 48 |
| b) Gaya Visual Sampul | 49 |
| 7. Teknik cetak | 49 |
| C. Program Kreatif..... | 49 |
| 1. Judul Karya | 49 |
| 2. Ide dan tema penulisan | 49 |
| 3. sinopsis | 50 |
| 4. <i>storyline</i> | 51 |
| 5. Deskripsi karakter Tokoh Utama dan Pendukung..... | 59 |
| a) Tokoh utama | 59 |

| | |
|--|------------|
| b) Tokoh pendukung | 59 |
| 6. Gaya Layout/panil dan balon kata..... | 62 |
| 7. Warna | 63 |
| 8. <i>Typography</i> | 63 |
| 9. Sampul Depan dan Belakang | 63 |
| 10. <i>Finishing</i> | 64 |
| BAB IV VISUALISASI | 65 |
| A. Data Visual..... | 65 |
| 1. Atribut..... | 65 |
| 2. Dokumen Cetak | 66 |
| 3. Pakaian..... | 69 |
| 4. Unsur Properti..... | 72 |
| 5. Arsitektur | 77 |
| B. Studi Visual..... | 79 |
| 1. Studi Karakter Utama | 79 |
| 2. Studi Karakter Pendukung | 80 |
| 3. Unsur Properti..... | 85 |
| C. Warna..... | 99 |
| D. Typography | 99 |
| E. Pengembangan Bentuk | 89 |
| F. sampul | 102 |
| G. Sketsa | 103 |
| H. <i>Final Design</i> | 118 |
| I. Media pendukung..... | 226 |

| | |
|---|------------|
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 227 |
| A. Kesimpulan | 227 |
| B. Saran | 228 |
| DAFTAR PUSTAKA | 229 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Diorama pembuatan Selokan Mataram di Museum Benteng Verdeburg | 13 |
| Gambar 2.2. Bendungan Karang Talun | 16 |
| Gambar 2.3. Novel grafis pertama karya George Merzger..... | 18 |
| Gambar 2.4. Novel grafis <i>A Contact With God</i> karya Will Eisner | 19 |
| Gambar 2.5. Contoh panil yang menyatu dengan <i>background</i> | 22 |
| Gambar 2.6. Contoh Parit | 23 |
| Gambar 2.7. Contoh <i>Bird Eye View</i> , karya Joescco | 24 |
| Gambar 2.8. Contoh <i>High Angel</i> , karya Joesacco..... | 25 |
| Gambar 2.9. Contoh <i>low angel</i> karya carles burn..... | 25 |
| Gambar 2.10. Contoh <i>Eye Level</i> karya carles burn..... | 26 |
| Gambar 2.11. <i>Frog eye</i> | 27 |
| Gambar 2.12. Contoh Balon ucapan normal karya Will Eisner..... | 28 |
| Gambar 2.13. Balon ucapan teriakan..... | 28 |
| Gambar 2.14. Balon pikiran..... | 29 |
| Gambar 2.15. <i>Caption</i> | 29 |
| Gambar 2.16. Contoh Bunyi Huruf. Karya..... | 30 |
| Gambar 2.17. <i>Splash</i> halaman | 31 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.18. <i>Splash</i> panil | 32 |
| Gambar 2.19. <i>Splash</i> ganda | 33 |
| Gambar 2.20. Garis gerak | 33 |
| Gambar 2.21. Artefak asli catatan harian Anne Frank..... | 37 |
| Gambar 2.22. Sampul buku <i>Memoirs of Geisha</i> karya Arthur Golden..... | 38 |
| Gambar 2.23. diagram dramatik struktur, gustav vreytag..... | 40 |
| | |
| Gambar.4.1. Topi Demang Anyaman Pandan | 65 |
| Gambar.4.2. Pulpen Pelikan..... | 65 |
| Gambar.4.3. Tas kulit..... | 65 |
| Gambar.4.4. Belangkon | 66 |
| Gambar.4.5. KTP Zaman Penjajahan Jepang | 66 |
| Gambar.4.6. Kartu Pos Zaman Penjajahan Jepang | 67 |
| Gambar.4.7. Perangko Zaman Penjajahan Jepang..... | 67 |
| Gambar.4.8. Poster Propaganda Jepang..... | 68 |
| Gambar4.9. Harian Propaganda Dai Nipon Sinar Matahari | 68 |
| Gambar.4.10. Pakaian Guru Zaman penjajahan Jepang | 69 |
| Gambar4.11. Pakaian Petugas Paengreh Praja di Pulau Jawa | 69 |
| Gambar.4.12. Pakaian abdi dalem Keraton Yogyakarta | 70 |
| Gambar.4.13. Pakaian wanita yang menjadi jingunianfu saat Penjajahan Jepang..... | 70 |
| Gambar.4.14. Pakaian Yogyakarta di tahun 40an | 70 |
| foto karya Menner Charles Breije..... | 71 |
| Gambar.4.15. Pakaian Pekerja Romusha | 71 |
| Gambar.4.16. Pakaian Tentara Jepang | 72 |
| Gambar.4.17. truk peninggalan belanda yang digunakan Jepang | 72 |
| Gambar.4.18. Delam dan Andong di Yogyakarta pada tahun 40an foto | 73 |
| Gambar.4.19. Gerobak pengangkut barang | 73 |

| | |
|--|----|
| Gambar.4.20.sepeda dalam Majalah Djawa Baroe hal.12 | 73 |
| Gambar.4.21.Lokomotif kereta Api | 74 |
| Gambar.4.22.Gerbong kereta api | 74 |
| Gambar.4.23. Jenis Mobil di Tahun 40an Tipe Buick | 75 |
| Gambar.4.24.Senapan prajurit Jepang | 75 |
| Gambar.4.25.Peralatan romusa | 76 |
| Gambar 4.26. Peralatan romusa | 76 |
| Gambar.4.27. Gedung Bni | 77 |
| Gambar.4.28.Kantor Pos Yogyakarta | 77 |
| Gambar.4.29.Hotel Asahi / Ina Garuda..... | 78 |
| Gambar.4.30.Stasiun Tugu Yogyakarta..... | 78 |
| Gambar.4.31.rumah Yogyakarta..... | 78 |
| Gambar.4.32.Tokoh utama yang bernama Haryo saat masih muda..... | 79 |
| Gambar4.33.Tokoh utama yang bernama Haryo saat masih muda..... | 79 |
| Gambar.4.34.Tokoh Pendukung yang bernama Superman..... | 80 |
| Gambar.4.35.Tokoh Pendukung yang bernama sutini | 80 |
| Gambar. 4.36. Djenar gadis asal sedayu yang dijumpai haryo di camp romusa..... | 80 |
| Gambar.4.37.Sugeng adalah sahabat Haryo | 81 |
| Gambar.4.38. Subagio adalah bapak Sugeng yang juga anggota pangreh praja..... | 82 |
| Gambar.4.39. Paimin adalah teman haryo yang dijumpai di penampungan romusa .. | 82 |
| Gambar.4.40. Rakyat Yogyakarta | 83 |
| Gambar.4.41. Tentara Jepang | 84 |
| Gambar.4.42. Atribut yang dimiliki Haryo | 85 |
| Gambar.4.43.Harian Propaganda Dai Nipon Sinar Matahari | 85 |
| Gambar.4.44..Harian Propaganda Dai Nipon Sinar Matahari | 86 |
| Gambar4.45.Perangko Jaman Jepang | 86 |

| | |
|---|-----|
| Gambar.4.46.Senjata Jepang dan Peralatan Romusa | 87 |
| Gambar.4.47.Andong dan Delman | 88 |
| Gambar.4.48.Gerobak Sapi..... | 89 |
| Gambar.4.49.Mobil Austin Seven dan Buick | 90 |
| Gambar.4.50.mobil Buick Model 2 Pintu | 91 |
| Gambar.4.51.Sepeda dab Becak. | 92 |
| Gambar.4.52.Truk peninggalan belanda yang digunakan Jepang..... | 93 |
| Gambar4.53.Gedung BNI..... | 94 |
| Gambar.4.54.Hotel Asahi sekarang bernama Inagaruda..... | 95 |
| Gambar.4.55.Kantor Pos..... | 96 |
| Gambar.4.56.Stasiun Tugu | 97 |
| Gambar4.57.Rumah | 98 |
| Gambar.4.58.Warna Pada Cover | 99 |
| Gambar.4.59. Jenis Font Anime Ace | 99 |
| Gambar.4.60.Jenis Font Ds Diploma Bold | 100 |
| Gambar.4.61.Jenis Font Nothing You Could do..... | 100 |
| Gambar.4.62.Garis bantu untuk penataan panel | 101 |
| Gambar.4.63.layout Panel | 101 |
| Gambar.4.64.Sampul Hitam Putih | 102 |
| Gambar.4.65.Sampul berwarna..... | 102 |
| Gambar.4.66.Sampul final | 102 |
| Gambar.4.67.Sketsa Kasar | 103 |
| Gambar.4.68.Final design | 118 |
| Gambar.4.69.Sketsa Desain Media Pendukung | 226 |
| Gambar.4.70.Final Desain Media Pendukung | 226 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam selalu memberikan keistimewaan untuk segala makhluk hidup yang ada di dunia ini mulai dari air, udara hingga sumber pangan yang kita konsumsi, ada yang tercipta dengan alami namun ada pula yang sengaja diciptakan lewat campur tangan manusia salah satu keagungan alam lewat campur tangan manusia yang mampu memberikan kontribusi bagi keberlangsungan hidup masyarakat Yogyakarta adalah kanal Yoshiro yang kini terkenal dengan nama Selokan Mataram.

Nama Selokan Mataram tentunya sudah tidak asing lagi bagi kita yang berada di Yogyakarta namun belum tentu semua mengerti sejarah dari Selokan Mataram tersebut. Selokan Mataram memiliki nilai sejarah yang harus dibagikan kepada masyarakat karena dimasa pembuatannya dulu, begitu menunjukan kebesaran hati warga Yogyakarta yang rela mengorbankan tenaga dan waktunya demi kemajuan bersama, Selokan Mataram juga dibangun atas keberanian dan kecintaan Sultan HB IX kepada rakyat Yogyakarta demi menghindari perintah penguasa Jepang atas rakyat Yogyakarta untuk mengikuti kerja paksa (romusa).

Kala itu Jepang sedang menggalakkan romusa untuk mengeksploitasi sumber daya alam yang ada Indonesia ataupun untuk membangun sarana prasarana guna kepentingan perang Jepang melawan Sekutu. Untuk menyelamatkan warga dari kesengsaraan romusa Sri Sultan berpikir cerdas beliau melaporkan kepada Jepang bahwa Yogyakarta adalah daerah minus dan kering, hasil buminya hanya berupa singkong dan gapek. Dengan laporan tersebut Sri Sultan mengusulkan kepada Jepang agar warganya diperintahkan untuk membangun sistem perairan yang menghubungkan Kali Progo di barat dan Sungai Opak di timur. Dengan demikian lahan pertanian dapat dialiri air pada musim kemarau sehingga pertanian lebih produktif dan bisa memasok kebutuhan pangan

tentara Jepang. Ternyata usulan Sri Sultan disetujui Jepang dan terbebaslah warga Yogyakarta dari romusa yang akan dikirim ke luar kota, melainkan dialihkan untuk membangun saluran air yang sebenarnya untuk kemakmuran warga juga. Hal tersebut terbukti benar. Nyatanya, hingga saat ini Selokan Mataram masih menjadi andalan para petani untuk mendistribusikan air ke lahan pertanian mereka.

Namun sayangnya perjuangan itu, saat ini tidak begitu dihargai oleh masyarakat, di beberapa titik masih banyak dijumpai sampah yang menumpuk akibat kebiasaan buruk warga membuang sampah sembarang, terlebih lagi merusak ekosistem air juga marak terjadi diselokan Mataram ikan-ikan kecil yang harusnya menjadi penyeimbang mata rantai bagi ekosistem air di selokan Mataram musnah akibat penangkapan ikan dengan cara disetrum.

Kabar tentang manfaat dan sejarah berdirinya Selokan Mataram tentunya sangat penting disampaikan kepada khalayak untuk membangun rasa peduli atas peninggalan leluhurnya jika terus dijaga dengan baik manfaat dari Selokan Mataram akan terus terasa bagi masyarakat Yogyakarta, Untuk mendapatkan kesadaran yang lebih tentang pentingnya menjaga Selokan Mataram tentunya harus diberikan solusi yang jitu, dibutuhkan perancangan yang tepat agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh khalayak.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media yang inovatif dan menarik hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah novel grafis, karakter yang dimiliki novel grafis sangat memungkinkan untuk menampung konten cerita sejarah yang cenderung rumit. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Seno Gumira Ajidarma yang mengatakan letak keseriusan sebuah novel grafis adalah adanya semangat pembobotan yang setara dengan sastra. Namun, sebagai suatu karya seni grafis menurutnya novel grafis juga punya prestis tersendiri. Sehingga sebagai karya yang punya bobot sastra dan punya prestis sebagai karya seni, novel grafis berbeda dari komik kebanyakan dalam hal tujuannya,

serta ideologi dibalikinya. Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa lalu jadi unsur penting bersama-sama. (maribicarabuku.blogspot.co.id)

Perancangan novel grafis dapat menjadi alternatif bacaan yang menarik tentang sejarah berdirinya kanal Yoshiro, pembacanya mampu menerima informasi dengan cara yang menyenangkan menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima bagi berbagai kalangan dengan tujuan pembelajaran. Jika informasi tentang manfaat dan sejarah kanal Yoshiro dapat diserap dan menyebar dengan baik diharapkan para generasi muda lebih menghargai jasa para leluhurnya sehingga timbul rasa memiliki dan kebiasaan buruk merusak lingkungan dapat berubah sehingga Selokan Mataram terus berfungsi dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang novel grafis “Memoar kanal Yoshiro” yang mencakup sejarah dan manfaat Selokan Matram?

C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan

Batasan dan lingkup perancangan ini meliputi sejarah pembangunan dan manfaat Kanal Yoshiro sejak tahun 1942 sampai 1944 di Yogyakarta yang dielaborasi ke dalam sebuah cerita fiksi sejarah dengan mengadaptasi cara bercerita memoar berwujud novel grafis berdasarkan fakta-fakta sejarah yang diperoleh dari buku-buku dan literatur sejarah terkait pembangunan Kanal Yoshiro

D. Tujuan Perancangan

Untuk menciptakan novel grafis “Memoar Kanal Yoshiro” sebagai sumber informasi yang berisi sejarah dan manfaat Selokan Mataram.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audience*
 - a. Memperkenalkan kembali sejarah kanal Yoshiro sebagai peninggalan sejarah yang sangat berarti bagi rakyat Yogyakarta
 - b. Memberikan bacaan yang menarik serta mendidik dengan menghadirkan sejarah dan manfaat kanal Yoshiro
2. Bagi Mahasiswa Dkv
 - a. Menambah referensi visual bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa novel grafis dapat dijadikan media alternatif untuk menyampaikan pesan
 - b. Obyek ilustrasi dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan data visual berupa ilustrasi tentang pembangunan Kanal Yoshiro.

F. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan adalah data verbal dan data visual yang berkaitan tentang terbentuknya kanal Yoshiro, data dapat diambil dari buku, literatur-literatur yang ada di museum, institusi, dan lembaga yang memiliki data tentang pembangunan Kanal Yoshiro.

1. Metode pengumpulan data
Metode Pengumpulan data ini dapat diperoleh dengan cara:
 - a. Kajian Pustaka Tulisan-tulisan mengenai Sejarah dan manfaat Kanal Yoshiro yang diperoleh dari buku, majalah dan jurnal ilmiah.
 - b. Internet
Menelusuri internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari data pustaka
2. Alat yang Digunakan
 - a. Kamera Foto sebagai alat dokumentasi bukti sejarah yang masih tersisa mengenai pembangunan Kanal Yoshiro data Pustaka

merupakan tulisan-tulisan mengenai Sejarah dan manfaat Kanal Yoshiro yang diperoleh dari buku, majalah dan jurnal

- b. Buku catatan untuk mencari info-info penting dari media sumber informasi yang lain

3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H (What, Who, When, Where, Why, dan How).

- a. What : Apa bentuk Perancangan yang dapat dihadirkan?
- b. Who : Siapa yang menjadi target perancangan ini?
- c. When : Kapan latar waktu dalam karya perancangan ini?
- d. Where : Di mana latar tempat dalam karya perancangan ini?
- e. Why : Mengapa perancangan ini perlu dilaksanakan?
- f. How : Bagaimana perancangan ini akan bekerja?

