

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**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**

**JURNAL TUGAS AKHIR  
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**

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

**Perancangan Novel Grafis “Memoar Kanal Yoshiro”** disusun oleh Dia Natanegara, NIM 1012001024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat diterima



Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Indiria Maharsi', is placed above the printed name.

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19720909200812 1 001

## **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***

## **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 menunjukkan 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 gaplek. 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 dimungkinkan 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 dibaliknnya. 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 pentingbersama-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. 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 analisi 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?

## II. PEMBAHASAN

### A. Strategi Kreatif

#### 1. Target Audience

##### a) Demografis

##### 1) Usia

Pembaca ditargetkan mulai dari usia 16 tahun sampai batasan usia yaitu 60 tahun. Usia 16 tahun merupakan usia rata-rata siswa SMA (Sekolah Menengah Pertama) pada tahun pertama. Fase SMP kelas X ini merupakan fase baru bagi lulusan SMP (Sekolah Menengah Pertama) dalam mengetahui serta memperdalam lagi ilmu mengenai berbagai pelajaran yang diajarkan ketika berada di SMP . Sementara itu, batasan usia 60 tahun dianggap sesuai karena seseorang pada usia tersebut masih memiliki minat baca akan karya novel grafis selain itu usia 50 tahun juga usia aktif pengajar untuk menjadikan buku novel grafis sebagai bahan bantu pembelajaran.

##### 2) Jenis kelamin

Target *audiance* buku ini untuk semua *genre* pria dan wanita yang ingin mendapatkan informasi tentang sejarah sebagai hiburan ataupun bahan pembelajaran

##### 3) Tinglkat Pendidikan

Tingkat pendidikan target *audience* dari karya ini Adalah pelajar dan pengajar pelajar yang membaca buku ini minimal berada di fase SMA dan dalam masa pendidikan atau akan melanjutkan ke jenjang berikutnya hal ini dikarenakan pada usia tersebut tingkat kematangan dalam menerima informasi sejarah dalam novel grafis ini bisa terserap dengan baik lewat bekal pelajaran dalam memahami sejarah yang didapati di tingkat sebelumnya yaitu SD dan SMP.

Sedangkan target audience pengajar yang membaca buku ini adalah pengajar SD,SMP,SMA dan perguruan tinggi atau diluar institusi formal yang membutuhkan bahan ajaran tentang sejarah Selokan Mataram.

b) Geografis

Sasaran utamanya adalah masyarakat yang ada di Yogyakarta khususnya yang ada di daerah Sleman yang daerahnya terlintasi oleh aliran air Selokan Mataram. Dan juga daerah-daerah yang memiliki toko buku atau perpustakaan.

2. Format dan ukuran novel grafis

Format yang disajikan mengadaptasi dari novel grafis yang umumnya ada di Indonesia yaitu dengan format baca dari kiri ke kanan dengan ukuran 14cm x 20cm dan berbentuk vertikal. Ukuran tersebut dapat menekan harga produksi sehingga relatif terjangkau oleh kalangan pelajar selain itu, alasan pemilihan ukuran tersebut juga agar pembaca lebih nyaman dalam membaca, ringan dan mudah dibawa kemana saja. Jenis kertas yang digunakan adalah book papper jenis kertas ini dapat menambah kesan komik lawas.

### 3. Tema Novel grafis

Tema cerita dari novel grafis ini adalah Sejarah. Khususnya sejarah selokan Mataram. Diantaranya berisikan rangkaian peristiwa yang terjadi saat proses pembuatan selokan mataram di zaman penjajahan Jepang. Tepatnya di tahun 1942 hingga 1944 dan juga tahun 2000 yaitu sebagai gambaran selokan mataram di masa kini , peristiwa-peristiwa itu kemudian di jelaskan dengan cara yang menarik yaitu mengemasnya kedalam novel grafis yang berjenis fiksi sejarah .

### 4. Jenis Novel grafis

Novel grafis fiksi sejarah ini dikemas menjadi cerita drama yang bertemakan sejarah. Tujuannya adalah agar cerita sejarah yang kompleks dan cenderung membosankan dapat dinikmati oleh pembacanya namun cerita tersebut tidak merubah nilai sejarah yang ada. Selain mendapatkan hiburan berupa cerita yang dramatis nantinya pembaca juga mendapatkan informasi tentang sejarah Selokan Mataram.

Fiksi sejarah digunakan untuk mengisi celah-celah cerita sejarah yang ada menjadi lebih menarik, lewat perantara karakter yang sengaja diciptakan dalam cerita yang dibuat oleh pengarangnya. Melalui fiksi sejarah ini pula, pengarang cerita dapat memperdalam konflik lebih dramatis sehingga mampu mengajak pembaca menyelami masa lalu dengan cara yang estetik. Seperti yang pernah disinggung sebelumnya, lewat pernyataan F.K Kocher bahwa Fiksi sejarah dapat memicu pembaca untuk berimajinasi dan merangsang pembaca dalam melatih kemampuan berfikir analitis (Kocher, 2008:188).

Agar cerita fiksi sejarah ini berjalan dengan baik maka dibutuhkan gaya bercerita yang tepat, sehingga nilai-nilai sejarah mengenai selokan mataram menjadi lebih menarik dan dapat dinikmati oleh pembaca, oleh karena itu penulis menggunakan

gaya penulisan yang mengadaptasi gaya bercerita memoar kedalam buku ini.

#### 5. Gaya bercerita

Gaya bercerita novel grafis ini mengadaptasi Gaya Bercerita Memoar Berdasarkan definisi memoar yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa memoar sebagai sebuah riwayat naratif tentang tokoh, momen, atau peristiwa, sehingga penulis memilih untuk mengadaptasi gaya bercerita memoar ke dalam novel grafis Memoar Kanal Yoshiro. Tujuannya adalah untuk menciptakan satu perspektif, yakni tokoh Haryo, yang dapat merangkum berbagai kisah orang-orang yang terlibat dalam pembangunan Selokan Mataram. Kisah yang diceritakan Haryo bersumber pada data sejarah yang dimuat dalam buku Romusa Daerah Istimewa Yogyakarta yang ditulis oleh P.J Suwarno dan Romusa Sejarah yang terlupakan karya Isnaini dan Apid.

Dalam karya novel grafis Memoar Kanal Yoshiro ini, gaya penulisan memoar dimunculkan pada alur cerita dan teknik narasi. Narasi yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama tunggal. Naratornya adalah Haryo, tokoh utama yang menuturkan kisahnya sebagai romusa (tentara pekerja) selama proyek pembangunan Selokan Mataram di Yogyakarta. Narasi yang dituturkan adalah catatan harian Haryo dari tahun 1943 sampai 1944. Narasi tersebut tidak hanya menceritakan tentang kronologi terciptanya Selokan Mataram, tapi juga hal-hal lain yang terkait di dalam peristiwa tersebut, seperti kisah Haryo untuk menggantikan ayahnya menjadi romusa, kisah tentang pengiriman romusa ke luar kota Yogyakarta, kisah tentang Sultan Hamengkubuwono IX dan para abdi dalem yang membantu pembiayaan proyek Selokan Mataram, dan sedikit kisah tentang para perempuan yang dikirim ke luar kota untuk dijadikan *jigun' ianfu*. Di sini, catatan harian Haryo juga berfungsi sebagai representasi pikiran dan perasaan Haryo

sebagai pelaku dan pencerita selama menjalani proyek Selokan Mataram, dan juga sebagai pengendali alur cerita.

Mengenai alur cerita, penulis merancang urutan peristiwa secara kilas balik atau *flashback*. Dimulai dengan adegan Haryo tua berdiri di jembatan yang melintang di atas Selokan Mataram. Di sana ia tengah membaca sebuah buku catatan berisi kisah masa mudanya. Setelah itu catatan harian tersebut mulai masuk sebagai narasi, dan cerita pun dimulai dari tahun 1943, berlanjut sampai 1945, dan kembali pada awal cerita, yakni tahun 2000.

Penggunaan alur *flashback* ini mengadaptasi teknik penulisan memoar yang pada umumnya dimulai dengan penjabaran tentang “mengapa” cerita tersebut harus diceritakan. Selain itu, adegan Haryo tua di atas jembatan juga dirancang untuk memicu rasa penasaran para pembaca tentang “apa” yang membuat Haryo mengunjungi jembatan itu setahun sekali, selama berpuluh-puluh tahun. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut hadir dalam bentuk catatan harian (narasi) yang diceritakan. Digabungkan dengan bentuk bahasa visual atau gambar dengan gaya visual yang mendekati keaslian atau dengan kata lain semi-realis

## 6. Gaya Visual/Grafis

### a) Gaya Visualisasi Ilustrasi

Semi-realis dipilih Karena konten yang ada berkaitan dengan sejarah. Terutama pada bagian background hal ini bertujuan untuk memberikan latar waktu serta peristiwa yang terjadi ada pada tahun kejadian di dalam cerita secara faktual . Hal ini bertujuan agar tidak terjadi multi tafsir dalam menangkap pesan dan nilai-nilai sejarah yang ada dalam karya tersebut.

### b) Gaya Visualisasi Sampul

Sampul digambarkan dengan cara simbolis untuk merepresentasikan seluruh isi cerita yang ada didalamnya.

#### 7. Teknik Cetak

Teknik cetak menggunakan teknik digital printing dengan presisi dan tingkat ketajaman gambar yang tinggi. Teknik digital printing juga dapat menghemat biaya karena tidak ada minimal jumlah cetak seperti cetak *offset* atau cetak menggunakan film

### B. Program Kreatif

Novel grafis ini berjudul "Memoar Kanal Yoshiro". Pemilihan judul tersebut dipilih karena cara menyampaikan cerita dalam buku ini mengadaptasi cara bercerita memoar sedangkan Kanal Yoshiro dipilih berdasarkan tema besar yang diangkat dalam buku ini.

cerita dalam merancang buku ini dibuat langsung oleh penulis dengan riset yang dalam bersumber pada dua buku yang berjudul Romusa Daerah Istimewa Yogyakarta karya P.J Suwarno dan Romusa Sejarah yang terlupakan karya Isnaeni dan Apid. Dua buku tersebut menjadi sumber informasi Sejarah yang sangat penting dalam merancang novel grafis Memoar Kanal Yoshiro. Buku pertama yang berjudul Romusa daerah istimewa Yogyakarta memiliki informasi tentang bagaimana romusa yang khususnya berada di daerah Yogyakarta. Di dalam buku tersebut Suwarno menuliskan wawancara yang mendalam terhadap saksi hidup para pekerja romusa yang ada di Yogyakarta khususnya tentang bagaimana cara perekrutan romusa, atas dasar apa mereka mengikuti romusa, dan bagaimana kondisi mereka saat mengikuti romusa. Sedangkan dalam buku romusa sejarah yang terlupakan karya Isnaeni dan Apid menuliskan cerita tentang romusa yang dikirim keluar daerah, lewat buku tersebut tergambar bagaimana kondisi pekerja romusa yang berada di luar daerah Yogyakarta mulai dari penyiksaan hingga tidak kembalinya para pekerja ke daerah asalnya.

Informasi penting tersebut kemudian dirangkum menjadi sebuah ide cerita tentang pembangunan Selokan Mataram yang disampaikan dengan cara yang menarik. Yaitu membuatnya kedalam cerita yang bertemakan fiksi sejarah.

Dalam merancang novel grafis ini penulis berkolaborasi dengan Satria Adji Putu Setia . Satria Adji adalah mahasiswa lulusan DKV ISI Yogyakarta yang terbiasa menulis cerita Fiksi Untuk cerpen dan juga komik. Ide serta data yang didapatkan oleh penulis kemudian didiskusikan bersama Satria adji Untuk dijadikan bahan acuan dalam membuat cerita fiksi sejarah. Kolaborasi ini didasari oleh keterbatasan penulis dalam menulis cerita khususnya Fiksi. Diharapkan lewat kolaborasi ini akan tercipta karya novel grafis yang berbobot bukan hanya dalam gambar melainkan juga dalam cerita. Adapun sinopsis yang berhasil dirancanang sebagai berikut :

*Ini adalah kisah tentang terciptanya Selokan Mataram Yogyakarta, yang diceritakan oleh tokoh Haryo melalui catatan hariannya. Haryo adalah seorang calon guru yang terpaksa ikut jadi romusha untuk menggantikan bapaknya. Haryo pun terpaksa diboyong ke camp Lempuyangan. Di camp tersebut, Haryo bertemu dengan Jenar, pujaan hatinya, dan Paimin, yang kelak menjadi salah satu kawannya. Tapu pada hari keduapuluh-enam semenjak Haryo datang ke camp, Jenar dan Paimin diberangkatkan ke luar kota dan Haryo harus berpisah dengan mereka. Semenjak itu, Haryo pun tak tahu nasib kedua orang tersebut.*

*Di hari ketiga-puluh, Haryo dikunjungi oleh Sugeng, sahabat karibnya. Sugeng datang membawa kabar bahwa mulai hari itu tidak akan ada pekerja yang dikirim ke luar kota, karena Sultan dan Nippon membuat proyek pembangunan Kanal Yoshiro, sebuah saluran irigasi bagi persawahan padi dan perkebunan tebu di Yogyakarta. Kanal ini kelak menjadi Selokan Mataram. Haryo pun ikut serta membangun Selokan Mataram, dari desa Dlinggo, Kulon*

*Progo, sampai ke Pogung Lor, Kota Yogyakarta. Kemudian pada akhir tahun 1944, proyek ini berhenti dan dinyatakan selesai sementara. Air pun sudah mengalir di kanal tersebut, sampai sawah dan ladang menjadi semakin subur.*

*Kisah ini berhenti di tahun 1945, ketika Haryo yang sudah berhasil menjadi guru bertemu kembali dengan Paimin secara tidak sengaja dalam perjalanannya sepulang dari sekolah. Paimin pun menceritakan semua yang ia alami di Surabaya, dan juga menceritakan soal Jenar yang dijadikan jugun ianfu oleh militer Jepang. Semenjak itu Haryo selalu menunggu Jenar di atas jembatan, di Selokan Mataram, tepatnya di Pogung Lor, supaya kisah dalam buku catatan hariannya bisa berakhir bahagia. Haryo terus menunggu. Tapi Jenar tak pernah datang.*

### **C. Pengembangan Ide**

Setelah menjaring ide lewat strategi dan program kreatif yang sudah dirancang selanjutnya adalah pengembangan ide untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam novel grafis dalam perancangan novel grafis ini telah ditentukan gaya layout, warna, tipografi dan teknik gambar sesuai dengan kebutuhan berikut adalah hasil dari pengembangan ide dalam perancangan novel grafis ini.

Gaya layout yang digunakan dalam novel grafis ini mengacu pada karya Will Eisner, Kontrak Dengan Tuhan (A Contract With God), yang mana seringkali menampilkan panil-panil yang tidak diberi kotak, dan melebur satu sama lain. Layout dalam novel grafis Memoar Kanal Yoshiro ini juga menampilkan splash dan *full splash* untuk mendramatisir suatu adegan, misal, pada bagian-bagian awal, terdapat gambar daun yang terhempas hujan dan terombang-ambing di tengah arus air Selokan Mataram, digambar dalam satu halaman full. Penggambaran ini digunakan sebagai penyantunan, atau dalam bahasa

yang sederhana, melebih-lebihkan. Penyngatan ini memberi efek dramatis pada sebuah gambar dan cerita.

Jenis panil lain yang digunakan adalah panil konvensional yang diberi kotak. Jenis panil ini digunakan ketika harus fokus pada suatu tokoh, monolog, dan percakapan (dialog) antar tokoh. Fokus yang dimaksud adalah penggunaan panil berkotak ini untuk menampilkan gambar-gambar *close up* dan *extreme close up*. Artinya, dalam panil jenis ini, ada gambar yang detail untuk membimbing fokus pembaca ke dalam suatu situasi tertentu.

Perihal balon kata, novel grafis ini akan sering menggunakan balon kata yang bersambung dengan penghubung seperti “pipa”, dan disusun secara bertumpuk karena jumlah dialog yang berlangsung rata-rata sangat panjang, cepat, dan terus-menerus. Novel grafis ini pun sering menggunakan kotak narasi, karena cerita dibimbing oleh catatan harian Haryo yang hadir di dalam kotak narasi. Perbedaan dialog dan narasi dalam novel grafis ini dimunculkan lewat penggunaan kotak narasi dan balon kata.

Warna dalam perancangan novel grafis ini mengadaptasi warna dari komik lawas yaitu dengan warna hitam putih, hal ini bertujuan untuk menghadirkan suasana pada seting waktu yang terdapat di dalam cerita yaitu di tahun 1940an pada masa penjajahan Jepang. Selain itu warna hitam putih juga dipilih untuk menggambarkan kesan tragis sesuai dengan kondisi yang di alami pada zaman yang ada dalam cerita.

Terdapat tiga jenis tipografi yang dipilih diantaranya adalah :DS Diploma Bold, *Font* ini dipilih karena bentuknya yang menyerupai bentuk *font* yang ada pada poster propaganda Jepang dengan tujuan terbangun susasana era penjajahan Jepang.selain itu *font* ini juga dipilih karena tingkat keterbacaan yang tingi sehingga sangat tepat jika dijadikan *Font* utama pada sampul. *Font* ke-dua adalah : Anime

Dipilih karena bentuknya yang mengandung unsur klasik font ini juga dipilih karena tingkat keterbacaan yang tinggi.

Lalu yang terakhir adalah *Font* : Nothing You Could Do. *Font* ini digunakan kedalam balon kata berupa narasi yang di ucapkan oleh tokoh utama sebagai gambaran bahwa narasi tersebut dibacakan lewat tulisan tangan yang ada di dalam buku catatan tokoh utama. *Font* ini juga dipilih karena tingkat keterbacaan yang cukup tinggi jika dibandingkan dengan *font* sejenis.

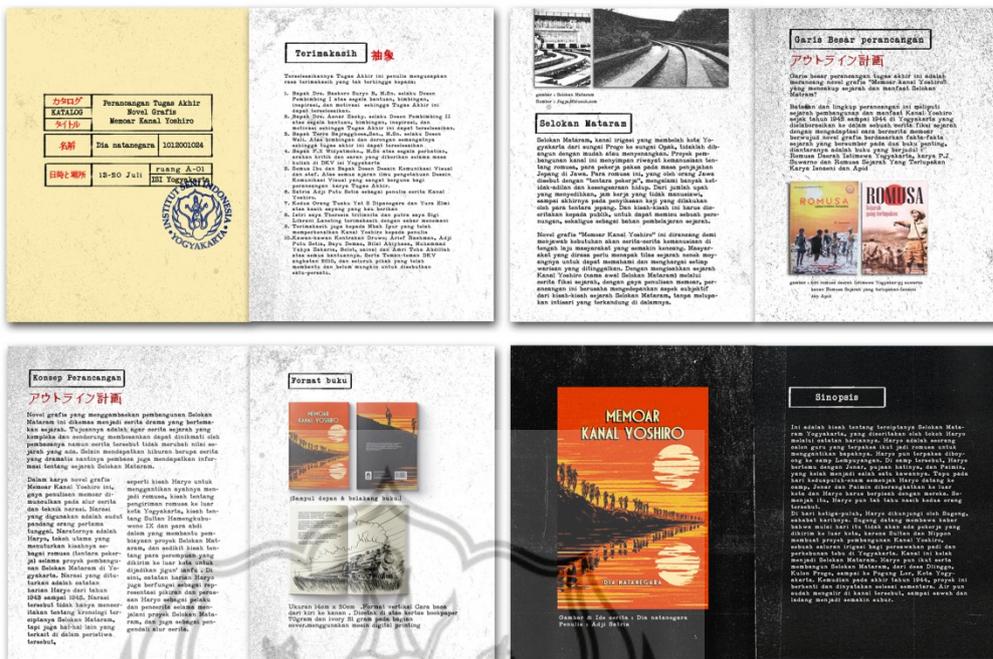
#### D. Hasil Perancangan

Setelah melewati beberapa tahapan dimulai dari pembuatan *story board* yang dilakukan secara manual, selanjutnya adalah proses sketsa dan *inking* atau penintaan hingga tahap *layouting* yang dilakukan secara digital menggunakan *software* grafis yang dibutuhkan. Setelah semua proses diatas sudah dilalui tahapan selanjutnya adalah proses cetak, bukan hanya karya novel grafis namun media pendukung seperti poster, katalog dan pembatas buku juga masuk ke dalam tahapan cetak. Berikut adalah hasil perancangan yang sudah dibuat :

##### a. Poster pameran



## b. Katalog Pameran



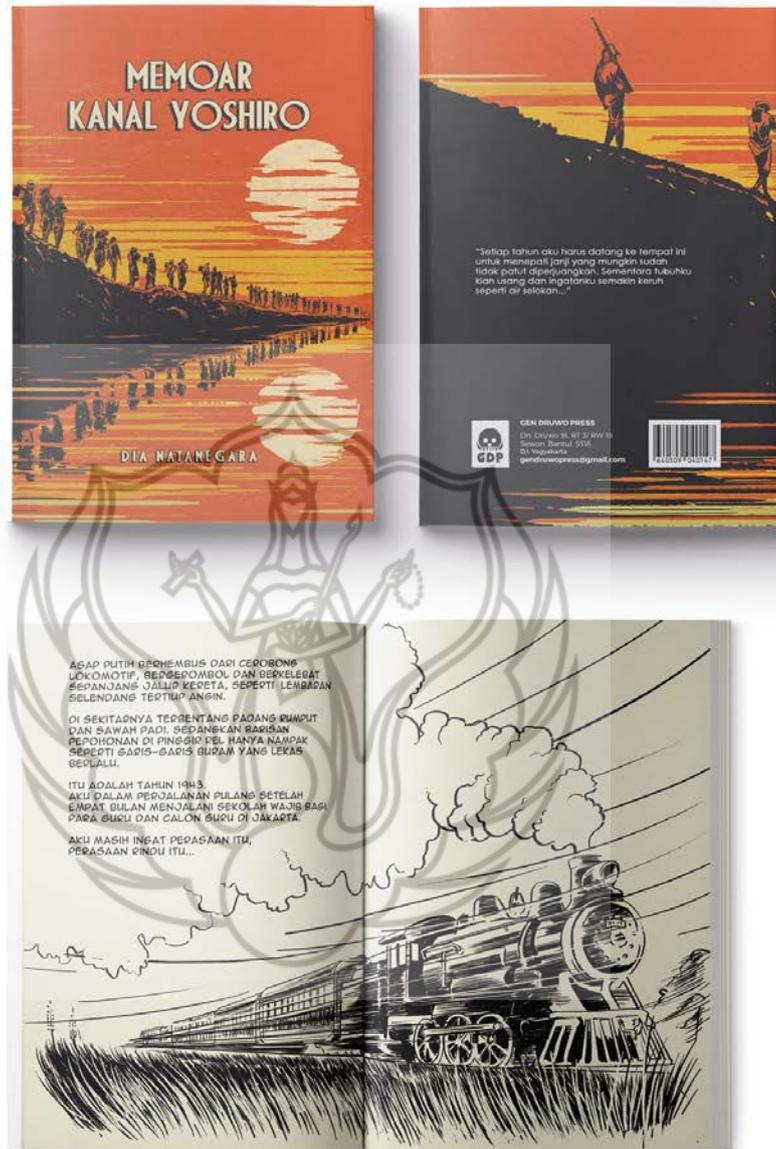
## c. Pembatas Buku

在籍経歴 (A)		外国人居住全数百算証明書	
姓名 (年令) (B)			
現在所 (C)			
(1) 結婚 (2) 出生地 (1)		(2)	
(3) 出生地 (4) (3)			
職業 (E)			
在留年数 (F)			
(1) 配偶者有無 (G) (1)			
(2) 家族数 (件全別) (2)			
昭和 年 年 A		登録料	
大日本軍一村入誠志ノ登録カキ木軍人生 登録マシムトアホ		cepah mendaftarkan	

keterangan : (A) nomor, (B) nama dan oemoer (c) alamat sekarang ; (d) (1) bangea (2) tempat lahir, (3) tempat asal (E)pekerjaan: (A) berapa taohoen tinggal di negri ini ; (G) (1) berkawin atawa tidak, (2) banjaknja keloearga (jang beloeom didaftarkan)

(Media Pendukung)

d. Hasil Akhir Novel Grafis



(Media Utama)

### III. PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Apa yang dapat dinikmati saat ini dengan begitu nyaman bisa jadi dulunya memiliki cerita yang tidak menyenangkan ketika kita menikmatinya sekarang. Semua hal memiliki sejarahnya masing-masing. Teh manis yang kita minum saat bersantai bisa jadi gulanya memiliki sejarah yang pahit. Tebu yang dihasilkan dari tanah yang subur mungkin hasil dari keringat para pekerja paksa di jaman penjajahan. Seperti para pekerja paksa di Selokan Mataram yang bergotong royong meneteskan keringatnya untuk membasahi tanah Mataram yang kering sehingga dapat menghasilkan tebu dan padi yang bahkan sampai saat ini mampu menghidupi sebagian rakyat Yogyakarta .

Sayangnya tidak banyak generasi sekarang yang tahu tentang pengorbanan tersebut. Selokan Mataram semakin hari kondisinya semakin memprihatinkan. Galian raksasa untuk kemakmuran rakyat Yogyakarta yang dibuat dengan suka dan duka kini berubah menjadi tempat pembuangan raksasa yang dilakukan tanpa rasa berdosa. Sebagian ada yang ikut melestarikan sebagian lagi menghancurkan. Mereka yang menghancurkan selokan mataram mungkin belum mengetahui pengorbanan saat membuatnya dan juga belum mengetahui manfaat yang diberikan selokan Mataram. Karena ketidaktahuan itu maka tidak ada rasa memiliki untuk menjaga kelestarian Selokan Mataram

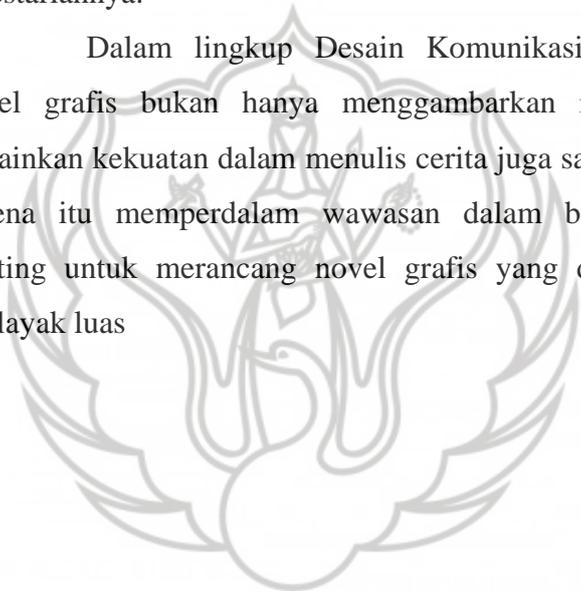
Perancangan novel grafis “Memoar Kanal Yoshiro” dapat dijadikan salah satu alternatif untuk sarana informasi tentang sejarah berdirinya Selokan Mataram lewat sebuah cerita sejarah yang dikemas dalam bentuk yang ringan sehingga memudahkan pembaca untuk mendalami dan ikut merasakan pengorbanan pada masa pembangunan Selokan Mataram, sehingga cerita kisah pembangunan selokan

mataram dapat diketahui oleh khalayak luas dan memetik pelajaran dari nilai-nilai sejarah yang disajikan didalam buku tersebut.

## **B. Saran**

Perancangan Novel Grafis ini diharapkan dapat menginspirasi pembacanya dalam mempelajari nilai-nilai sejarah, disamping itu diharapkan juga lewat Novel grafis ini dapat memicu timbulnya rasa memiliki khususnya masyarakat Yogyakarta terhadap keberadaan Selokan Mataram, sehingga dapat terus menjaga kelestariannya.

Dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, merancang novel grafis bukan hanya menggambarkan ilustrasi yang indah melainkan kekuatan dalam menulis cerita juga sangat dibutuhkan oleh karena itu memperdalam wawasan dalam bercerita juga sangat penting untuk merancang novel grafis yang dapat dinikmati oleh khalayak luas



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku.

- Shadily Hassan.1990. *Ensiklopedia Indonesia, Jilid 7 (edisi khusus)*. Jakarta: PT Ichtar Baru van Hoeve.
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching of History*. Jakarta, Grasindo.
- Maharsi Indiria. 2010. *Komik:Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta, Kata Buku.
- Isnaeni, Hendri F & Apid. 2008. *ROMUSA: Sejarah yang Terlupakan*, Yogyakarta,Ombak.
- Roem, Mohamad, Mochtar Lubis, Kustiniyati Mochtar & S,Maimoen. 2011. *Takhta Untuk Rakyat*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Suwarno, P.J. 1999. *Romusa Daerah Istimewa Yogyakarta* .Yogyakarta. Penerbitan Universitas Sanata Dharma.

### B. Tautan.

#### 1. Internet

[http://Selokan.Mataram-Riwayatmu-dulu.riwayatmu-kini\\_Republika](http://Selokan.Mataram-Riwayatmu-dulu.riwayatmu-kini_Republika)

Online.html, (diakses 10 Februari 2016 pukul 20:30 WIB)

<http://jogja.tribunnews.com/2012/04/12/ribuan-romusha-bangun-selokan-mataram>, (diakses 13 Februari 2016 pukul 19,27 WIB)

<http://www.pikiran-rakyat.com/showbiz/2012/08/22/200484/revolusi-digital-mentransformasi-buku-komik>, (diakses 13 Februari 2016 pukul 17:19WIB)

<http://maribicarabuku.blogspot.co.id/2009/01/novel-grafis.html>, (diakses  
15 Januari pukul 19:17)

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/memoir.html> (diakses pada  
25 Mei 2017 Pukul 19.23)

<https://hikmatdarmawan.wordpress.com/2010/02/15/novel-grafis-apaan-sih-bagian-1/>(Diakses pada 18 Desember 2016 pukul 12:18)

