

**PERANCANGAN KOMIK NOSTALGIA SEPUR UAP  
“DJOKJAKARTA SPOORWEGEN”**



**PERANCANGAN**

**Oleh:**

**FAUZIA SALMA**

**NIM: 1510176124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN KOMIK NOSTALGIA SEPUR UAP  
“DJOKJAKARTA SPOORWEGEN”**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Fauzia Salma**

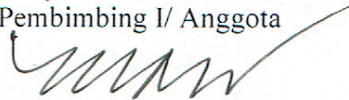
**NIM: 1510176124**

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

2020

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN KOMIK NOSTALGIA SEPUR UAP “DJOKJAKARTA SPOORWEGEN”** diajukan oleh Fauzia Salma, NIM 1510176124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

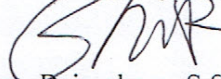
Pembimbing I/ Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001 / NIDN 0024085801


Pembimbing II/ Anggota



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

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Cognate/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003 / NIDN 0022056503

Ketua Program Studi/Ketua/ Anggota



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

NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP: 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur terlimpah ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK NOSTALGIA SEPUR UAP DI YOGYAKARTA** dengan baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademis untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini memiliki banyak kekurangan, baik dari sisi pengalaman dan kemampuan penulis, karena itu segala bentuk kritik dan masukan yang membangun akan sangat membantu. Penulis berharap perancangan ini dapat menjadi rujukan, dan memberi manfaat pada kita semua.

Depok, 29 Juni 2020

Fauzia Salma

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam pembuatannya, perancangan komik ini mendapat dukungan dan doa dari berbagai macam pihak. Dengan segala rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Drs. M. Umar Hadi, M.S, selaku dosen pembimbing I, atas bantuan arahan, saran, nasihat, dan motivasinya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing II, atas bantuan arahan, saran, nasihat dan motivasinya dalam pengkaryaan sehingga tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro M.Sn, selaku *cognate*, terimakasih atas saran dan masukannya yang sangat membangun.
8. Aditya Utama, S.sos, M.Sn, Selaku dosen wali
9. Semua Dosen dan Staf Prodi Desain Komunikasi Visual, atas ilmu dan bimbingannya selama ini.
10. Kedua orang tua saya, Aker Yunil Fuad, dan Aris Yuliatini. Atas doa, dukungan, kesabaran dan kepercayaan yang diberikannya pada saya agar menyelesaikan program studi ini.
11. Adik-adik yang senantiasa memberi dukungan motivasi, Muthia Kania Nastiti, dan Adila Nurkhalida dan keluarga besar Idi's family.
12. Bapak Waskito Widi Wardoyo, selaku penulis buku Sejarah Kereta Api Kota Solo yang bersedia meluangkan waktunya untuk saya wawancara.

13. Teman-teman perjuangan skripsi dan komik, baik yang sudah lulus dan masih berjuang: Rohmah, Mimin, Inas, Sinta, Deni, Justi, Fira, Revina, Meg, Yasmin, Mba Ayu Wilis
14. Yang selalu mendengarkan ceritaku, terimakasih untuk Salma Shafira.
15. Teman-teman Anomali angkatan 2015, DKV ISI Yogyakarta, yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk bantuan dan dukungannya selama ini.

*“Are all failed stories meaningless? Even if you know you will fail, isn't the story of those who have fought to the end worth it?”*

*Kim Dokja, 전지적 독자 시점*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Untuk tempat yang kelak akan saya rindukan.  
dan untuk keluarga yang telah mendukung saya sampai saat ini.*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fauzia Salma  
NIM : 1510176124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan berjudul **PERANCANGAN KOMIK NOSTALGIA SEPUR “DJOKJAKARTA SPOORWEGEN”** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Depok, 29 Juni 2020

Fauzia Salma

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fauzia Salma  
NIM : 1510176124  
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 Komik Nostalgia Sepur Uap ‘Djokjakarta Spoorwegen’”

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* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta izin 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.

Depok, 29 Juni 2020

Yang menyatakan,

Fauzia Salma

## **ABSTRAK**

**Judul : Perancangan Komik Nostalgia Sepur Uap “Djokjakarta  
Spoorwegen”**

**Oleh : Fauzia Salma**

Yogyakarta adalah salah satu daerah yang menjadi bagian dari pembangunan jalur kereta api pertama di Indonesia. Masyarakat menyebut kereta api yang lewat sebagai ‘sepur uap’, kata serapan dari bahasa Belanda yang berarti jalur kereta api. Sayangnya baik sepur uap maupun jalur kereta api yang pernah berjaya di Yogyakarta sudah banyak yang tidak lagi beroperasi sejak tahun 1980. Peninggalan dari jalur-jalur mati ini masih memikat pengunjung dan pecinta sejarah yang penasaran dan ingin bernostalgia dengan sisa jalur kereta api di masa lalu, tapi sayangnya, karena memang bukan destinasi wisata, cagar-cagar budaya yang ada hanya dibiarkan seadanya, dan informasi sejarah yang ada pun minim.

Komik ini dibuat sebagai media yang dapat menceritakan jalur kereta api Yogyakarta di masa lalu sekaligus memfasilitasi pembaca bernostalgia. Diawali dengan infografis mengenai sisa peninggalan kereta di masa kini, pembaca dibawa ke dalam kisah-kisah masyarakat yang terhubung dengan jalur kereta api di masa lalu. Kisah ini direka berdasarkan data literatur, visual dan wawancara. Penceritaan komik menggunakan tema ‘perjalanan’ dimana karakter utama mewakili pembaca berjalan-jalan ke tahun 1930 menaiki kereta uap. Visualnya yang dirancang menggunakan gaya gambar manga sederhana dapat membuat pembaca mencerminkan diri di dalam karakter di komik, dan merasa masuk ke dalam cerita.

Dengan begitu komik ini menjadi alternatif media yang merangkum wawasan mengenai sejarah kereta api di Yogyakarta sekaligus medium bagi pembacanya untuk merasakan kembali nostalgia sepur uap yang melintasi jalur-jalur itu di masa lalu.

**Kata Kunci :** komik, nostalgia, sejarah, sepur uap, kereta api, Yogyakarta

## **ABSTRACT**

**Title : *Comic Design of Steam Train Nostalgia “Djokjakarta Spoorwegen”***

**By : Fauzia Salma**

*Yogyakarta is a place that becomes part of the first railroad establishment in Indonesia. People used to call train as 'Sepur', this word often refers to 'Sepur Uap' or steam trains. Unfortunately, both steam trains and railroad lines that had succeeded in Yogyakarta, many have stop operated since 1980. The remains of abandoned track still captivate visitors and history lovers who are curious and want to reminisce with the past, but unfortunately, because it's not a tourist destination, the railway heritage continue for being abandoned, and the existing cultural preservation is being left out without information.*

*This comic was made as a media that can tell historical insight of railroad tracks in Yogyakarta, and inviting readers to go in a Nostalgic tourism. started with the infographic about the remaining railroad legacy, the readers are brought into the stories about people who lived along the railroad in the past. The story is designed based on literature, visual and interview data. the comic itself use 'Travelling' as a theme for storytelling, where the main character representing the reader, travelling into 1930s with steam train. The visuals are designed using the style of manga drawings, the simple nature of manga character allows the reader to reflect themselves inside, allowing them to enter the story.*

*In this way, this comic becomes an alternative media that summarizes insights about the history of the railroad in Yogyakarta as well as a medium for readers to feel the nostalgia of the steam trains that crossed these railroad in the past.*

*Keywords: comic, nostalgia, history, steam train, railroad, Yogyakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan .....	5
H. Metode Analisis Data .....	6
I. Tahap Perancangan .....	7
J. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	9
A. Tinjauan Literatur pada Komik .....	9
1. Definisi Komik .....	9
2. Sejarah Perkembangan Komik .....	9
3. Jenis Komik .....	15
4. Komik <i>Historical Fiction</i> .....	19
5. Elemen Komik .....	21
6. Teknik Pembuatan Komik .....	25
B. Tinjauan Literatur Tentang Kereta Api di Yogyakarta .....	27
1. Latar Belakang Pembangunan Jalur Kereta Api .....	27
2. Masyarakat dan Kereta Api .....	28

3.	Jalur – jalur kereta api di Yogyakarta .....	31
4.	Tinjauan Literatur Tentang Yogyakarta.....	37
5.	Tinjauan Literatur Tentang Kereta Api Uap .....	38
C.	Tinjauan Buku Komik yang akan Dirancang.....	39
D.	Tinjauan Media Sebelumnya .....	40
E.	Analisis Data.....	43
F.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	46
<b>BAB III</b>	<b>KONSEP DESAIN</b> .....	<b>48</b>
A.	Konsep Kreatif.....	48
1.	Tujuan Kreatif.....	48
2.	Strategi Kreatif.....	48
B.	Program Kreatif .....	51
1.	Judul Buku .....	51
2.	Infografis Pengantar .....	51
3.	Sinopsis .....	51
4.	<i>Storyline</i> .....	53
5.	Deskripsi karakter utama dan tokoh pendukung .....	60
6.	Sampul depan dan belakang.....	61
C.	Biaya Kreatif.....	61
1.	Timeline Pembuatan .....	61
2.	Kebutuhan Peralatan .....	62
3.	Kebutuhan <i>Software</i> .....	62
4.	Biaya Kreatif.....	62
<b>BAB IV</b>	<b>VISUALISASI</b> .....	<b>64</b>
A.	Data Visual.....	64
1.	Data Visual Unsur Properti .....	64
2.	Data Visual Tokoh .....	65
3.	Data Visual Pakaian.....	69
4.	Data Visual Alat Transportasi.....	71
5.	Data Visual Tempat dan Arsitektur .....	74
6.	Data Visual Pendukung Cerita.....	79
B.	Studi Visual.....	80
1.	Studi Visual Tokoh .....	80

2.	Studi Visual Lokasi.....	82
3.	Studi Visual Balon Kata.....	86
4.	Studi Visual Tipografi.....	87
5.	Studi Visual Warna .....	88
C.	Desain Buku Komik.....	89
1.	<i>Storyboard / Name / Layout Komik</i> .....	89
2.	Sketsa .....	100
3.	Hasil Akhir buku.....	117
4.	Mock Up Komik .....	155
5.	Cover Komik.....	156
D.	Media Pendukung .....	156
E.	GSM (Graphic Standard Manual) .....	159
F.	Poster Pameran.....	165
G.	Katalog Pameran .....	165
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>166</b>
A.	Kesimpulan .....	166
B.	Saran .....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>168</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>171</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Wayang Beber .....	10
Gambar 2 Komik Put On .....	11
Gambar 3 Komik Godam oleh Wid NS .....	13
Gambar 4 Komik Selamat Pagi Urbaz .....	14
Gambar 5 Komik Edukasi 3 Menit Belajar Pengetahuan .....	17
Gambar 6 Komik Promosi Instagram .....	17
Gambar 7 Komik Garudayana .....	18
Gambar 8 Komik Si Buta dari Goa Hantu .....	19
Gambar 9 Komik The Bride Story oleh Kaoru Mori .....	20
Gambar 10 Komik Vinland Saga .....	20
Gambar 11 Balon Kata .....	21
Gambar 12 Penjelasan Onomatope oleh gambarnana di KOSMIK.....	22
Gambar 13 Splash di halaman awal chapter komik.....	23
Gambar 14 Splash di tengah halaman.....	24
Gambar 15 Splash ganda.....	24
Gambar 16 Lintas Djokjakarta – Surakarta 1898.....	31
Gambar 17 Peta Lintas barat Yogyakarta (Batavia – Yogyakarta).....	32
Gambar 18 Lintas Yogyakarta- Magelang .....	33
Gambar 19 Lintas Yogyakarta-Palbakang-Sewugalur .....	34
Gambar 20 Lintas Ngabean – Pasar Gede - Pundong .....	35
Gambar 21 Lokomotif B1, NIS 28.....	38
Gambar 22 Lokomotif C53 .....	38
Gambar 23 Novel Grafis Eendaagsche Exprestreinen .....	40
Gambar 24 Motion Graphic Sepur Kluthuk Jaladara.....	41
Gambar 25 Screenshoot dari film Kereta Api Terakhir.....	42
Gambar 26 Webkomik Wonder Boven Wonder .....	42
Gambar 27 Ilustrasi C Jestes pada buku Roemah dan Halaman (1950) .....	45
Gambar 28 Gaya gambar manga Atelier of Witch Hat .....	45
Gambar 29 Kamera Mr. Adam postcard format dry plate.....	64



Gambar 30 Karcis kereta Edmonson.....	64
Gambar 31 Studi Wajah Adam Ludwijck .....	65
Gambar 32 Studi Wajah Pieter .....	65
Gambar 33 Studi Visual Tuan dan Nyonya Hennekeller .....	66
Gambar 34 Studi Visual Hellen.....	66
Gambar 35 Studi visual sophie .....	67
Gambar 36 Studi Visual Wiro .....	67
Gambar 37 Studi Visual Slamet .....	68
Gambar 38 Studi Visual Kakek perlintasan .....	68
Gambar 39 Buruh pabrik di Padokan dari video tahun 1941.....	69
Gambar 40 Pakaian pedagang pribumi .....	69
Gambar 41 Pakaian keluarga eropa.....	70
Gambar 42 Pakaian pegawai kereta api .....	70
Gambar 43 Lokomotif NIS 28 (B1) di Stasiun Tugu Yogyakarta.....	71
Gambar 44 Lokomotif NIS 28 .....	71
Gambar 45 Lokomotif SS1020 (C5320) Eendaagsche Exprestreinen.....	71
Gambar 46 referensi Gerbong kereta api NIS / Kereta api pasar.....	72
Gambar 47 Gerbong Kelas 1 dan 2 .....	72
Gambar 48 Mobil Ford Model A .....	73
Gambar 49 Tampilan Dalam Gerbong Kelas 1 dan 2 kereta api SS .....	73
Gambar 50 Mobil Ford model T .....	73
Gambar 51 Stasiun Tugu Yogyakarta bagian luar.....	74
Gambar 52 Stasiun Tugu Yogyakarta bagian dalam .....	74
Gambar 53 Data Visual rumah Slamet dan Wiro .....	75
Gambar 54 Pabrik Gula Padokan.....	75
Gambar 55 Kebun Tebu .....	76
Gambar 56 Rumah Administrateur Pabrik Gula .....	76
Gambar 57 Stasiun Winongo saat ini,.....	77
Gambar 58 Stasiun Ngabean.....	77
Gambar 59 Referensi Stasiun Klaten tahun 1903 .....	78
Gambar 60 Referensi Halte diambil dari Halte Tempel. Sleman.....	78

Gambar 61 Iklan promosi dari maskapai NIS.....	79
Gambar 62 Iklan promosi dari maskapai SS.....	79
Gambar 63 Desain Karakter Adam .....	80
Gambar 64 Desain Karakter Pieter .....	80
Gambar 65 Desain Karakter Slamet dan Wiro.....	81
Gambar 66 Desain Karakter Hellen dan Sophie .....	81
Gambar 67 Desain Karakter Sampingan,.....	82
Gambar 68 Stasiun Yogyakarta .....	82
Gambar 69 Pabrik Gula Padokan.....	83
Gambar 70 Rumah Slamet dan Wiro .....	83
Gambar 71 Stasiun Winongo dan stasiun kecil lainnya .....	84
Gambar 72 Halte Cepit.....	84
Gambar 73 Stasiun Srandakan .....	85
Gambar 74 Stasiun Bantul .....	85
Gambar 75 Stasiun Klaten .....	85
Gambar 76 Gambar Balon Kata Narasi .....	86
Gambar 77 Gambar balon dialog dan percakapan .....	86
Gambar 78 Gambar Gambar balon pikiran / monolog .....	86
Gambar 79 Gambar Balon dengan nada suara tegas.....	87
Gambar 80 Typeface Lettering Hello Ketta .....	87
Gambar 81 Typeface Komik, Laffayette.....	87
Gambar 82 Typeface JMH Typewriter.....	88
Gambar 83 referensi palet warna .....	88
Gambar 84 Mock Up buku komik .....	155
Gambar 85 Cover Komik.....	156
Gambar 86 Infografis di halaman depan.....	156
Gambar 87 Postcard.....	157
Gambar 88 Sticker.....	157
Gambar 89 Travel Journal.....	158
Gambar 90 Poster pameran .....	165
Gambar 91 Desain Katalog (Depan-Belakang).....	165

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tarif penumpang NISM.....	29
Tabel 2 Survei Penumpang Kereta Api .....	30
Tabel 3 Timeline pembuatan perancangan .....	62
Tabel 4 Kebutuhan peralatan perancangan .....	62
Tabel 5 Kebutuhan <i>software</i> .....	62
Tabel 6 Biaya Kreatif .....	63

## **BAB I PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini dimana semua hal terpengaruh oleh globalisasi, *genre-genre* komik ikut berkembang dan meluas. Di tengah ke modernan itu masyarakat juga merasakan sebuah kerinduan terhadap masa lalu, sehingga, tak jarang di masa kini komik dengan genre *historical* atau berlatar sejarah menjadi salah satu genre yang digemari oleh pembaca. Minat masyarakat yang meningkat pada peninggalan sejarah lokal demikian juga dianggap sebagai tanggapan terhadap modernitas (Hoelscher, 2007). Ketertarikan terhadap sejarah lokal ini identik dengan sebuah perasaan yang dinamakan nostalgia.

Komik-komik dengan genre *historical* menawarkan pembaca kepada suasana baru yang tidak bisa dilihat dan dirasakan pada masa kini namun pernah ada di masa lalu. Tema ini tentunya sangat luas melihat panjangnya periode sejarah bangsa Indonesia. Salah satu periode sejarah yang tak terlupakan oleh bangsa ini adalah masa kolonialisme oleh Kerajaan Belanda. Hingga saat ini bekas-bekas peninggalan saat Indonesia masih menjadi bagian dari Hindia Belanda kerap kali ditemukan di berbagai tempat.

Salah satunya adalah kereta api atau sepur, yang hingga saat ini masih dipergunakan dan menjadi penghubung antar daerah di Indonesia. Kereta api pertama kali dicetuskan oleh Kolonel Jhr. Van Der Wijk di tahun 1840, dan direalisasikan di tahun 1864. Stasiun kereta api pertama dibangun di Semarang dan terhubung ke Yogyakarta melalui Surakarta pada tahun 1872 di stasiun Lempuyangan. Jalur ini dibuat untuk mengangkut hasil bumi yang kebanyakan adalah gula dan tebu dari pabrik-pabrik gula yang tersebar di daerah *Vorstenlanden* (sebutan untuk wilayah-wilayah kerajaan penerus Dinasti Mataram, Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta). Pada tahun 1905 jalur kereta api baru difungsikan untuk membawa penumpang.

Yogyakarta dilintasi oleh dua jalur kereta api yang dibangun oleh dua perusahaan terbesar di masanya, yaitu NIS (Nederlandsch Indische

Spoorwegmaatschappij) dan SS (Staats Spoorwegen). NIS mengawali pembangunan kereta api dari Semarang ke Yogyakarta, jalur ini disambung oleh SS dari Surakarta-Surabaya dan Batavia-Yogyakarta, sehingga pulau Jawa terhubung dari Batavia sampai Surabaya. Selain jalur besar itu, terdapat tiga jalur lainnya yang melewati Yogyakarta yaitu, Jalur Yogyakarta-Palbang-Srandakan, Jalur Yogyakarta-Magelang, dan Jalur Yogyakarta-Pundong. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, ekonomi Belanda mulai runtuh akibat *Malaise*. Kereta api di Yogyakarta juga kalah bersaing dengan transportasi massal jalan raya (bus dan angkutan darat) dan secara bertahap ditutup pada tahun 1980.

Hingga saat ini sisa-sisa peninggalan jalur kereta nonaktif yang ada masih menarik orang-orang, terutama komunitas pecinta kereta api dan sejarah. Pada tahun 2012, Teamtouring.net, kelompok *touring* dan *blogger* asal Yogyakarta menelusuri napak tilas jejak jalur kereta api Yogyakarta-Palbang untuk mencari sisa-sisa rel mati. Hal yang sama pun pernah pula dilakukan oleh IRPS (Indonesian Railway Preservation Society) dan Komunitas Kota Toea. Fenomena bernostalgia kembali menelusuri jalur rel kereta api ini bisa disandingkan dengan tren 'Wisata Nostalgia'. Lewicka (2013) berkata bahwa perasaan nostalgia ini berperan penting dalam mendukung kelangsungan nilai historis yang melekat di sudut-sudut Kota Yogyakarta. Representasi historis dapat memberi orang sebuah tautan penting ke 'akar' leluhur mereka, Sayangnya, karena memang bukan destinasi wisata, cagar-cagar budaya yang ada hanya dibiarkan seadanya, dan informasi sejarah yang ada pun minim.

Perancangan komik ini akan menjelaskan sejarah seputar kereta api di Yogyakarta dan membawa pembaca bernostalgia dengan sepur uap di masa lalu. Lewat karakter dalam komik, pembaca dapat merasakan berkomunikasi secara tidak langsung terhadap peranan tokoh dan peristiwa yang sedang terjadi. Sifat komik dengan *storytelling*nya yang menggabungkan tulisan dan gambar menjadi cerita membuat pembaca dapat lebih merasakan nostalgia ke masa lalu.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media komunikasi visual yang dapat menginformasikan wawasan mengenai sejarah kereta api di Yogyakarta dan mengajak pembaca bernostalgia ke masa lalu?

## C. Batasan Masalah

Perancangan Komik ini akan dilakukan pada tahun 2019 bertempat di Yogyakarta dengan sampel jalur-jalur rel peninggalan NIS dan SS. Periode masa yang diteliti adalah masa dimana jalur perkeretaapian telah selesai dibangun, berjalan baik dan stabil di Yogyakarta, yaitu di sekitar tahun 1930. Pengumpulan data berupa data tertulis lewat arsip-arsip dan data verbal melalui wawancara pada pengamat sejarah juga komunitas pecinta rel kereta api.

## D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan media komunikasi visual berupa komik yang dapat memberikan wawasan mengenai sejarah kereta api di Yogyakarta dan menjadi sarana untuk masyarakat bernostalgia ke masa lalu.

## E. Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat bagi:

1. Untuk masyarakat umum, diharapkan perancangan ini dapat menjadi sebuah media yang dapat mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah seputar perkeretaapian di Yogyakarta pada masa kolonialisme, menambah wawasan, juga meningkatkan rasa nasionalisme dan rasa cinta pada transportasi massal.
2. Untuk mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa. Semoga penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya.
3. Untuk dunia perkomikkan diharapkan komik ini akan menjadi salah satu kontribusi terhadap genre komik *historical* Indonesia

4. Untuk *Target Audience*, diharapkan komik ini dapat memenuhi keinginan untuk merasakan nostalgia ke masa lalu dan mendorong munculnya wisatawan yang akan menapak tilas kembali jalur tersebut, sehingga dapat ikut mengembangkan pariwisata di Yogyakarta.

## F. Definisi Operasional

### 1. Komik

Menurut Scott McCloud dalam buku '*Understanding Comic*' gambar-gambar dan lambang yang terjustakposisi, yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya.

### 2. Kereta Api Uap / Sepur Uap

Kereta Api adalah bentuk transportasi rel yang terdiri dari serangkaian kendaraan yang ditarik sepanjang jalur kereta api untuk mengangkut kargo atau penumpang. Kereta api uap adalah jenis kereta api dengan mesin uap yang berbahan bakar uap dan dipanaskan melalui pembakaran kayu atau batu bara. Di masa kolonial kereta api lebih sering disebut sepur yang berasal dari kata *spoor* yang berarti jalur dengan dua rel yang harus dilintasi kereta api (Raap: 2017)

### 3. NIS

*Nederlandsch-Indische Spoorweg Maatschappij* biasa disingkat NIS atau NISM, adalah perusahaan swasta yang mengawali pembangunan kereta api di Indonesia dan memakai lebar sepur 1.435mm dipimpin oleh J.P. de Bordes

### 4. SS

*Staats Spoorwegen* Perusahaan kereta api pemerintah Belanda dan turut mendukung perkeretapian di masa kolonialisme untuk memudahkan infrastruktur dan penanaman modal investor.

### 5. Nostalgia

Nostalgia berasal dari ilmu psikologi yang menggambarkan kondisi psikologi individu terhadap kerinduan (sentimental) di masa lalu. nostalgia adalah sebuah reaksi positif biologis berupa perasaan yang

kompleks dan emosi yang dihasilkan setelah merefleksikan benda, manusia, ataupun pengalaman yang dikaitkan dengan masa lalu. (Hwang, J. & Hyun, 2013)

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang Dibutuhkan

#### a. Data Primer

##### 1) Buku

Buku - buku mengenai perkeretaapian di masa kolonial, dan buku mengenai Yogyakarta sebagai latar dari tema yang akan diangkat sehingga dapat memberikan gambaran seperti apa zaman yang berlangsung di masa itu.

##### 2) Arsip - arsip

Arsip - arsip yang dimaksud adalah dokumen, foto, peta dan data-data yang mendukung dari periode masa yang diambil untuk menunjang keakuratan dan detail dari cerita di dalam komik yang akan dirancang.

#### b. Data Sekunder

Selain yang telah disebutkan diatas, berbagai media lainnya dapat menjadi sumber data yang memungkinkan untuk diteliti selama masih dalam batasan masalah. Sumber lainnya adalah internet dan talkshow.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode yaitu:

#### a. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang membahas mengenai perkeretaapian pada masa yang telah ditetapkan. Literatur didapat baik melalui website, perpustakaan nasional, perpustakaan kota Yogyakarta, dan Perpustakaan Fakultas Sejarah UNY.

#### b. Wawancara

Informasi wawancara didapat dari hasil tanya jawab kepada Bapak Waskito Widi Wardoyo, penulis buku Sejarah Kereta Api Kota Solo dan



dosen sejarah di Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Hal yang dibahas diantaranya adalah detil dari perkeretapiian masa itu seperti penumpang, pegawai, dan juga pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar.

c. Observasi

Observasi dilakukan di wilayah Yogyakarta, di sekeliling jalur kereta api yang ada dengan melihat peninggalan-peninggalan sejarah yang masih tersisa yaitu rel, stasiun, pabrik gula, dan bangunan lainnya. Selain itu dilakukan juga di museum Kereta Api Ambarawa, Semarang.

## H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan kali ini adalah metode lima pilihan dalam berkomunikasi dengan komik oleh Scott McCloud. (2008:10-37)

### 1. Pilihan Momen

Menentukan momen yang penting dan membuang yang tidak penting, latar yang diambil di perancangan ini adalah tahun 1930 jalur kereta api di Yogyakarta telah selesai dibangun. Momen yang ada diantaranya adalah; Momen perkenalan dengan kereta api di Yogyakarta (stasiun Tugu) di bagian satu, dilanjut ke latar belakang dibangunnya jalur kereta api (pabrik gula) di bagian dua, lalu momen menjelajahi jalur kereta api di Yogyakarta pada bagian tiga dan empat.

### 2. Pilihan Bingkai

Adalah penentuan seberapa dekat atau seberapa jauh sudut pandang bingkai (sudut pandang) yang akan dibuat dalam panel komik. Pilihan bingkai ini berguna untuk membuat sudut pandang apa yang ingin penulis rasakan bagi pembacanya.

### 3. Pilihan Citra / Gambar

Pilihan citra adalah membuat gambaran dari bingkai-bingkai yang telah dibuat dan membuat dunia yang ada di cerita menjadi hidup secara visual. Gambaran dan *style* yang dibuat dalam komik ini mengacu pada gaya komik manga.

#### 4. Pilihan Kata

Pilihan kata membantu untuk menjelaskan cerita secara rinci juga menjelaskan gambaran yang telah dibuat. Kata kata dan Bahasa yang digunakan pada komik ini adalah Bahasa Indonesia.

#### 5. Pilihan Alur

Alur digunakan untuk pembaca menelusuri panel panel dalam komik dari awal sampai akhir. Pilihan alur yang digunakan adalah alur maju.

### I. Tahap Perancangan

#### 1. Penyiapan materi

Berisikan pencarian data yang dilakukan melalui studi literatur, wawancara lapangan, buku, ataupun melalui internet untuk mendapatkan data verbal dan visual yang bisa berguna bagi proses perancangan konsep nantinya.

#### 2. Membuat naskah cerita

Mulai menulis naskah cerita berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, dikaitkan dengan tujuan perancangan dan latar belakang dari data yang dikumpulkan.

#### 3. Merancang desain ilustrasi latar, karakter dan plot cerita

Proses eksekusi desain ilustrasi latar dan desain karakter tokoh serta mengatur plot cerita yang nantinya akan membantu dalam proses perancangan komik.

#### 4. Membuat sketsa storyboard untuk komik.

Memmbuat sketsa storyboard di kertas, storyboard berisikan pemetaan panel komik. Dan rancangan gambar yang akan dibuat sesuai dengan storyline yang telah ditulis.

#### 5. Final desain dan produksi

Setelah storyboard selesai, gambar akan dieksekusi dengan inking dan finishing digital lewat komputer. Desain final yang telah jadi akan dicetak dan diproduksi sebagai buku komik.

## J. Skematika Perancangan

