

## PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI PENGENALAN WISATA KULINER KHAS TULUNGAGUNG

Vivian Dasy Armisha<sup>1</sup>, Muhamad Ro'is Abidin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Seni dan Bahasa, Universitas Negeri Surabaya  
vivian.17021264021@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Perubahan dalam masyarakat salah satunya yaitu keinginan masyarakat yang lebih memilih makanan modern yang pada dasarnya mengakibatkan makanan tradisional ditinggalkan. Perubahan zaman mempengaruhi gaya makanan yang diinginkan oleh masyarakat terutama bagi generasi muda. Tujuan dari perancangan komik digital ini yaitu mengenalkan makanan kuliner khas daerah Tulungagung kepada pembaca yang rata-rata berstatus pelajar. Metode analisis data menggunakan Deskriptif Kualitatif 5W1H dan metode perancangan menggunakan alur *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang memiliki 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*. Perancangan ini membuat komik digital yang dipublikasi di Webtoon. Format baca sesuai ketentuan Webtoon. Komik digital Trip Kuliner Tulungagung diharapkan dapat digunakan sebagai media pengenalan kuliner Tulungagung dengan menarik dan kreatif dan dapat membuat para pembaca mengenal dan mampu melestarikan dengan cara kreatif dan inovatif.

**Keywords:** *Komik Digital, Kuliner, Tulungagung, Webtoon.*

### Abstract

*One of the changes in society is the desire of people who prefer modern food which basically results in the abandonment of traditional food. The changing times affect the style of food desired by the community, especially for the younger generation. The purpose of designing this digital comic is to introduce culinary specialties from the Tulungagung region to readers who are on average student status. The data analysis method uses a qualitative descriptive 5W1H and the design method uses the Design Thinking flow by Dvid Kelley and Tim Brown which has 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test. This design makes digital comics published on Webtoon. Read the format according to the provisions of the Webtoon. The digital comic Trip Culinary Tulungagung is expected to be used as a medium for introducing Tulungagung culinary delights in an interesting and creative way and can make readers know and be able to preserve it in creative and innovative ways.*

**Keywords:** *Digital Comics, Culinary, Tulungagung, Webtoon.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini mempengaruhi kurangnya minat pada makanan tradisional yang kian lama semakin menghilang, dan ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang membuat makanan modern semakin cepat masuk ke Indonesia. Seakan-akan masyarakat tidak peduli terhadap makanan tradisional yang dianggapnya kuno, dan membiarkan makanan

modern semakin masuk ke seluruh lapisan masyarakat. Karena mulai jarang yang menyukai makanan tradisional yang berakibatkan tidak ada yang menjual makanan tradisional jikalau ada jumlahnya tidak banyak. Dimana proses pembuatan makanan tradisional lebih sulit dibanding dengan makanan modern yang disebut fast food atau makanan cepat saji, yang saat ini lebih disukai oleh masyarakat. Makanan

tradisional yang kebanyakan dibuat oleh orang-orang yang sudah lanjut usia, sangat jarang sekali generasi muda mampu membuatnya. Padahal makanan tradisional sendiri sangat sehat dikonsumsi dikarenakan menggunakan bahan-bahan yang alami, tidak mengandung bahan kimia dimana dari pabrik produksi yang mengandung bahan pengawet yang sekarang ini sering dipakai. (Irgi Satyawan, 2020)

Kekhawatiran akan mulai hilangnya makanan tradisional yang merupakan identitas sebuah daerah salah satunya di kota Tulungagung, maka perlunya kreatifitas dan inovasi dalam media pengenalan yang menarik dan menghibur agar generasi muda dapat lebih tau akan makanan-makanan tradisional yang ada di daerah Tulungagung. Dalam hal ini penulis akan membuat sebuah media pengenalan makanan tradisional khususnya jajanan-jajanan yang berada di daerah Tulungagung penulis menggunakan media pengenalannya dengan merancang sebuah komik, menurut Jevi Nugraha (2021) komik yaitu cerita bergambar yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan melalui ilustrasi gambar dan deskripsi cerita, yang diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita ditampilkan berupa gambar dan terdapat satu tokoh utama.

Pada diferensiasi media diatas, perancangan yang digunakan penulis menggunakan media distribusi Webtoon hal ini dikarenakan pengaplikasian pada Webtoon cukup populer dikalangan remaja dengan basis pengguna 10 juta jumlah pembaca di platform ini setiap hari secara global, dia Asia beberapa webtoon mendapatkan 5 juta tampilan per minggu dan 6 juta pembaca harian aktif. (Wikipedia).

Jika makanan khas daerah tidak lagi diminati, maka tidak akan lama akan lenyap dan dilupakan, sehingga generasi selanjutnya tidak mengetahui makanan khas tradisional daerahnya. Maka perancangan komik digital ini dapat mengenalkan kepada generasi muda dan kepada para pembaca yang belum mengetahui maupun yang sudah mengetahui yang tinggal di Tulungagung ataupun kepada masyarakat luas, yang mungkin saat ini belum mengenal daerah tersebut. Dan perancangan ini dapat menambah

informasi dan pengetahuan tentang makanan khas tempo dulu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari perancangan ini yaitu : (1) untuk mengenalkan makanan kuliner khas Tulungagung kepada muda-mudi Tulungagung yang membaca webtoon. (2) untuk mengenalkan kuliner khas Tulungagung kepada yang sudah mengetahui maupun belum di luar daerah Tulungagung. (3) untuk memvisualisasikan kuliner Tulungagung dengan cara yang kreatif, inovatif dan menarik. Perancangan komik digital ini memiliki tujuan perancangan yakni untuk memberikan informasi terkait makanan khas Tulungagung.

Dalam hal ini penulis menggunakan 2 penelitian terdahulu yang dapat membantu penulis untuk menyusun perancangan komik digital ini, artikel ini memiliki kesamaan maupun perbedaan, kesamaan pada penelitian yang relevan pertama dan kedua, perancangan yang pertama ini menggunakan media buku panduan dengan judul “Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner dikota Tulungagung-Jawa Timur Beserta Media Pendukungnya” oleh Merry Khristianti dari Universitas Kristen Petra. Laporan dibuat pada tahun 2013. Memiliki kesamaan pada kuliner yang dibahas, dan juga memiliki kesamaan pada masalah yaitu untuk memperkenalkan pada masyarakat khususnya generasi muda agar tetap mengenal salah satu aset budaya dan ikut serta untuk melestarikannya.

Penelitian relevan yang kedua dipilih berjudul “Perancangan Komik Webtoon “Eksplor Jajananaku” untuk Remaja” oleh Jennifer Riady dari Universitas Kristen Petra. Laporan dibuat pada tahun 2018. Jurnal ini memiliki kesamaan yang hampir sama dengan target perancangan peneliti yaitu perancangan dibuat karena mulai hilang minat masyarakat untuk menikmati jajanan tradisional pasar, terutama anak zaman sekarang, dan juga memiliki kesamaan pada media yang digunakan yaitu Line Webtoon sebagai publikasi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Analisis Data**

Metode yang dilakukan pada perancangan ini yaitu kualitatif. Metode kualitatif merupakan

suatu metode yang bersifat subjektif, deskriptif, interpretasi dari suatu fenomena, realitas atau fakta (Syafnidawaty, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan informasi pada makanan khas Tulungagung. Ruang lingkup penelitian dalam perancangan komik digital Trip Kuliner Tulungagung ini adalah di Tulungagung, tepatnya dirumah saudara dari tokoh utama. Penelitian ini akan menghasilkan informasi kepada masyarakat mulai usia 14-26 tahun sebagai target segmentasi. Sumber data yang dimiliki berupa data primer dan data sekunder yang mencakup tentang kuliner khas Tulungagung melalui komik digital.

Dalam melakukan penelitian dilakukan pengumpulan data yang berkaitan tentang kuliner, lokasi dan informasi dalam makanan tradisional yang akan digunakan dalam proses membuat komik Trip Kuliner Tulungagung, dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode Wawancara. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data langsung dari narasumber yang terkait. Wawancara akan dilakukan terhadap para pelajar untuk mengetahui informasi apa saja yang diketahui akan kuliner daerahnya, paling mendasar mengenai kuliner khas dan juga beberapa warga asli Tulungagung.

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari peneliti terdahulu yang sudah ada, dan data yang digunakan berupa studi literatur yang diambil dari internet untuk mendapatkan data berupa artikel, referensi dan data-data teori tentang komik, tipografi, warna, ilustrasi dan lainnya yang berkaitan dengan perancangan.

Dalam melakukan proses analisis data peneliti menggunakan metode 5W1H sebagai acuan dalam proses analisis data meliputi:

- 1) What (Apa)  
Apa manfaat komik ini bagi audience?
- 2) Where (Dimana)  
Dimana komik digital ini didapatkan?
- 3) When (Kapan)  
Kapan dipublikasikannya?
- 4) Who (Siapa)  
Siapa target audience untuk komik digital ini?
- 5) Why (Kenapa)  
Mengapa memilih wisata kuliner khas Tulungagung sebagai objek perancangan webtoon?

#### 6) How (Bagaimana)

Bagaimana cara merancang komik digital yang menarik bagi remaja Tulungagung?

### Metode Perancangan

Perancangan komik digital menggunakan alur dari *Design Thinking*. *Design thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2018) yang memuat dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Yang disejajarkan dengan proses perancangan komik digital pada pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. *Empathize* meliputi tahap identifikasi masalah berupa mencari latar belakang masalah dan pengumpulan data untuk perancangan.
2. *Define* tahapan perumusan masalah dan menentukan tujuan dalam perancangan komik digital.
3. *Ideate* merupakan tahapan pra produksi seperti memantapkan konsep berupa tema, naskah cerita, karakter, warna, storyboard.
4. *Prototype* merupakan tahapan yang meliputi lineart, coloring, editing, hingga karya *finishing* dan masuk pada tahap *test*.
5. *Test*: tahap terakhir akan dilakukan pada saat karya akan di publikasi, dengan komentar yang diberikan oleh para pembaca untuk di evaluasi.

### KERANGKA TEORETIK

#### Komik Dalam Era Digital

Menurut Raihandhika Briliantana (2021) tren komik fisik saat ini mengalami penurunan drastis, para pembaca komik lebih beralih pada komik online yang saat ini merupakan eranya digital. Hal ini dikarenakan produk digital lebih banyak diminati dari segi efektivitas dan efisiensi pada waktu, harga yang murah dan mudah diakses menjadi lebih di minati, dan banyak industry komik fisik beralih ke versi digital untuk mengikuti zaman.

Laudia Tysara (2021) pengertian komik bila dikupas secara harfiah yaitu asalnya dari Bahasa Yunani “komikos” yang artinya bercanda, dan pengertian komik secara umum adalah seni gambar yang tidak bergerak. Inilah mengapa pengertian komik adalah karya tulis yang masih berkaitan secara langsung dengan cerita humor.

Info Publik. Pendidik (2020) Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari dikalangan anak-anak, bukan hanya anak-anak yang menggemari komik, akan tetapi orang dewasa juga menyukai bacaan tersebut. Selain menyajikan cerita, komik juga mampu untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran sebagaimana halnya dengan karya sastra. Gagasan bervariasi seperti cerita fiksi, cerita faktual dan historis, biografi serta ide-ide faktual untuk menyindir atau menyampaikan cerita lucu.

### Diera Digital Komik Beralih Online

Internet menyerbu segalanya termasuk baca komik secara *online*. Yang mana komik *online* lebih banyak diminati oleh para pengunjung dan penggemarnya. Dengan banyak komikus berbakat bisa mengembangkan diri *platform* komik baca *online*. Salah satunya yang populer saat ini yaitu Line Webtoon. Aplikasi yang berasal dari Korea dengan komikusnya dari berbagai Negara yang terbit setiap harinya.

### Ilustrasi Sebagai Elemen Visual Komik

Pengertian ilustrasi yaitu bentuk visual dari kalimat atau teks. Dengan tujuan untuk memperjelas suatu adegan suatu cerita, yang mana gambar tersebut akan menerangkan keseluruhan isi cerita dan juga berfungsi untuk menarik para pembaca agar tertarik. Gambar ilustrasi adalah suatu karya seni 2d yang mempunyai tujuan guna memperjelas suatu pengertian. Yang memakai teknik berupa teknik *drawing*, lukisan, fotografi ataupun hal yang serupa dengan maksud menggambarkan pada subjek dan tulisan yang dimaksud. Ilustrasi juga bisa dikatakan dari kata ilusi yaitu ilusi sebagai gambaran suatu angan-angan yang menyerupai suatu hiasan belaka. Hal ini menjadi pengantar suatu tujuan atau ide yang dapat membantu

seseorang supaya lebih cepat ditangkap dan dimengerti akan pesan yang disampaikan pada ilustrasi tersebut. (Dosenpendidikan, 2021).



Gambar 1. Jajan Squad, episode 175  
(Sumber: webtoon.com)

Ilustrasi diatas merupakan contoh ilustrasi dari komik Webtoon yang berjudul Jajan Squad dengan tema makanan, komik tersebut mengilustrasikan bahan makanan yang akan dimasak yaitu mengilustrasikan ikan. Dengan adanya ilustrasi akan memperjelas pesan dalam penyampaian yang tidak hanya disampaikan berupa tulisan namun juga ilustrasi.

### Desain Karakter Dalam Perancangan Komik

Wahyu Ramadhan (2020) Desain karakter merupakan suatu proses yang dirancang untuk mewujudkan suatu cerita lebih hidup yang disesuaikan dengan tema cerita. Terdapat nama, bentuk, style gambar, pose, ekspresi dan pakaian untuk karakter. Dari tema yang dibawa, karakter menentukan konsep disampaikan pada cerita, segi fisik dan segi psikologisnya. Tidak semua karakter harus selalu manusia semua tergantung pada cerita, usia pada tokoh dan karakter segi psikologisnya. Semakin detail informasi pada karakter akan mengembangkan desain karakternya.



**Gambar 2.** One Piece  
(Sumber: id.pinterest.com)

Desain karakter dari komik One piece yang berasal dari jepang identik dengan desain karakter yang penuh dengan imajinasi dari komikusnya, desain karakter diciptakan sesuai dengan genre yang dibawa pada cerita, komik One piece membawa cerita penuh dengan petualangan dengan desain karakter yang bermacam-macam bentuknya, dengan target audien anak-anak hingga dewasa. Komik dari jepang biasa disebut dengan Manga



**Gambar 3.** Secret Angel  
(Sumber: id.pinterest.com)

Desain karakter pada komik webtoon Secret Angel dari korea menampilkan karakter yang realistis dengan kehidupan, seperti mengilustrasikan idol kpop yang dijadikan sebagai referensi untuk dijadikan sebuah komik

atau karya, desain karakter dari korea lebih menonjolkan kecantikan atau ketampanan dari tokoh karakternya, komik korea biasa disebut dengan Manhwa.

### Peran Tipografi dalam Komik

Elemen komik berikutnya yaitu tipografi yang berupa teks yang mempunyai peran penting untuk menyampaikan makna melalui visualitasnya. Tipografi diterapkan pada balon kata dan dalam memvisualkan suara yang di hasilkan dalam suatu cerita.



**Gambar 4.** How to Fight, episod 68  
(Sumber: webtoon.com/id/)

Pada tipografi “BRAAK” memberi kesan efek suara yang dihasilkan dari ilustrasi tersebut, dalam font yang digunakannya pun berbeda dengan tipografi pada balon kata, jadi untuk tipografi pada percakapan dan efek akan berbeda dan cara penyampaiannya pun akan berbeda.

### Warna Sebagai Representasi Suasana

Pada umumnya penerapan warna mampu menyampaikan suatu pesan tertentu. Menjelaskan karakteristik suatu objek yang mewakili sifat, suasana, keadaan dan lain sebagainya. Dengan merepresentasikan warna-warna yang ada. Warna mempunyai kemampuan untuk mengungkapkan dan mengomunikasikan makna atau pesan dalam bentuk non verbal yang mana warna mempengaruhi kelakuan, atsmorfir yang akan menciptakan efek sesuai tema.





Gambar 5. Dulu Gwe{n} Pernah, episod 465  
(Sumber: [webtoon.com/id/](http://webtoon.com/id/))

Pewarnaan pada komik Dulu Gwe{n} Pernah menerapkan warna hangat akan memberi kesan ceria dan semangat. Hal ini berpengaruh pada suasana yang disampaikan. Warna hangat tersebut yaitu kuning, emas, merah dan oren.



Gambar 6. Dulu Gwe{n} Pernah, episod 465  
(Sumber: [webtoon.com/id/](http://webtoon.com/id/))

Begitu juga dengan warna yang gelap seperti hitam, merah tua, biru tua, ungu dan lain sebagainya akan memberi kesan suram, kecewa, dan kesedihan.

### Pentingnya *Layout* Dalam Perancangan Komik

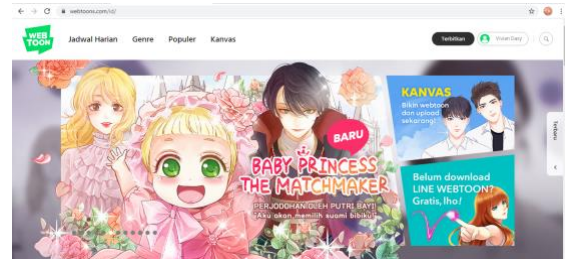
Pentingnya *layout* dalam perancangan komik yaitu tata letak yang dalam artiannya menata letak teks, gambar, dan sebagainya dalam sebuah halaman seperti majalah, dalam hal ini *layout* juga berperan penting dalam pembuatan komik bertujuan menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan begitu menurut Romeltea, 2013.

### Platform Komik Online

Zaman sekarang dalam kehidupan sehari-hari kebutuhan tidak luput dari internet yang saat ini sudah betergantung, media-media diakses melalui internet untuk mendapatkan informasi, berita harian, hiburan dan lain sebagainya, salah satu media komik digital yang di akses dengan internet yaitu platform komik online yang disuguhkan untuk membaca komik secara online, bukan dari bentuk fisik dan harus membeli banyak buku komik, yang bertujuan menghibur, beberapa banyak platform komik digital saat ini yang begitu banyak pengunjung setiap harinya, karena kemudahan mengakses hanya melalui internet. Saat ini sudah banyak perusahaan digital yang berlomba-lomba membuat platform komik online, dan diantaranya yang populer saat ini yaitu :

#### 1. LINE WEBTOON

Aplikasi untuk membaca komik yang paling populer dengan total pengunduhan aplikasi saat ini 50jt+ pengunduhan keterangan di *PlayStore*, judul komik yang disediakan juga banyak ragamnya. Dengan banyak komik bergenre romantis, horror, komedi, super hero dan lainnya yang dibaca secara gratis disediakan oleh pihak webtoon.



Gambar 7. Referensi Warna  
(Sumber: [webtoons.com/id/](http://webtoons.com/id/))

Webtoon diluncurkan pertama kali oleh Naver Corporation di Korea Selatan pada tahun 2005, dan banyak yang tertarik dan ditahun 2010-an platform ini pertama kali diresmikan di Korea Selatan sebagai Naver Webtoon lalu pada tahun 2014 diluncurkan secara global. Basis pengguna webtoon meningkat pesat setelah dirilis secara global, dengan 10 juta orang membaca setiap hari di Asia. Webtoon mengadakan kompetisi komik pada tahun 2015 “Challenge League”

dimana seniman amatir memiliki kesempatan untuk menjadi “seniman resmi Line Webtoon”(Wikipedia).

## 2. MangaToon



Gambar 8. Logo MangaToon  
(Sumber: facebook.com/)

Aplikasi ke-2 yang terpopuler yaitu MangaToon, platform baca komik gratis dengan ratusan komik bergenre, Mayoritas komik di aplikasi ini yaitu manhwa yang telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia dengan grafis tokoh cantik dan tampan. (Indri).

## 3. COMICA



Gambar 9. Logo COMICA  
(Sumber: facebook.com)

Platform ini merupakan komik premium dan tidak murni gratis, ada beberapa chapter gratis kemudian chapter selanjutnya dikunci dan untuk membuka kuncinya harus menggunakan koin, dan koin didapat dengan membeli koin tersebut.

## 4. Marvel Unlimited



Gambar 10. Logo MARVEL  
(Sumber: wikipedia)

Perusahaan dari Amerika Serikat yang memproduksi buku komik dan media lain yang berkaitan, marvel merupakan salah satu penerbit buku komik terbesar, marvel terkenal akan karakter-karakter komik populer seperti Captain America, Spider-Man, Iron Man dan masih banyak lagi yang sebagian besar karakter diciptakan Marvel dikenal sebagai Marvel Universe dan banyak dari karakternya yang muncul sebagai media hiburan lain seperti serial kartun, film, dan game.

## 5. CIAYO



Gambar 11. Logo CIAYO  
(Sumber: wikipedia)

Platform komik web dari Indonesia yang dibuat pada tahun 2016 yang telah menghasilkan lebih dari 200 judul komik dengan berbagai genre seperti romantis, komedi, horror, *slice of life*, drama, aksi dan lain sebagainya

### Perangkat Lunak Sebagai Alat Untuk Memvisualisasi komik

Penyempurna dalam merancang komik Trip Kuliner Tulungagung memerlukan media pengaplikasian menggunakan beberapa software. Ada banyak software yang dipakai oleh para creator, desainer, ilustrator. Penulis hanya menggunakan 3 macam jenis software diantaranya yaitu Adobe Photoshop CS6 berupa software yang membantu para editor dalam mengedit karya, seperti foto, animasi, coloring, dan lain sebagainya.



**Gambar 12.** Penerapan Coloring Efek Ps CS6  
(Sumber: Dasy, 2021)

Dalam perancangan penulis Adobe Ps CS6 digunakan dalam membantu memberi teks, menyusul panel, memberi efek pada gambar supaya lebih halus atau kalem.



**Gambar 13.** Penerapan Sketsa, Lineart, Coloring SAI  
(Sumber: Dasy, 2021)

Software kedua menggunakan Paint Tool SAI, aplikasi ini digunakan oleh ilustrator dalam menyalurkan idenya dan di kembangkan menjadi gambar atau ilustrasi, penulis menggunakan aplikasi tersebut untuk merancang sketsa, lineart, dan painting.



**Gambar 14.** Penerapan Efek CSP  
(Sumber: Dasy, 2021)

Aplikasi terakhir Clip Studio Paint (CSP) digunakan oleh banyak pengguna seperti ilustrator, animator dan komikus. Karena kelengkapan tool pada aplikasi tersebut banyak dari mereka menggunakan aplikasi tersebut. Penulis menggunakan aplikasi ini sebagai penambah efek, seperti bling-bling seperti gambar tersebut.

### Kuliner Nusantara

Keanekaragaman suku dan bangsa salah satunya pada makanan khas daerahnya. Fikri Fathoni (2015) mengungkapkan bahwa banyak sekali makanan khas dari berbagai daerah yang ada di nusantara. Dengan berbagai rasa dari yang manis, asam, pedas dan gurih. Pada

awalnya, kita hanya dapat menemukan makanan khas suatu daerah di tempat asalnya saja, namun zaman yang modern dan maju akan teknologi, kita dapat menemukan makanan khas daerah lain dibermacam tempat. Makanan khas daerah biasa dikonsumsi disuatu daerah dengan karakter mencerminkan karakter masyarakatnya. Daerah yang menghasilkan makanan dari sayur-sayuran karena iklim yang dingin, umumnya masakannya serba panas dan pedas untuk menghangatkan tubuh. Perbedaan budaya membuat produk makanan khas menjadi berbeda-beda disetiap daerah sehingga menghasilkan beragam jenis produk makanan yang beragam juga.

Makanan khas Tulungagung memiliki berbagai ragam cita rasa yang khas, yang kebanyakan cara pengolahannya diolah secara tradisional. Ayam Lodho merupakan salah satu makanan khas Tulungagung, menurut Kodriyah, Prima Binti (2019) ayam Lodho merupakan budaya masyarakat Tulungagung ketika ada acara adat dan Ayam Lodho ada dalam sesajen. Jika ada suatu hajatan menggunakan Ayam Lodho makan hajatan tersebut akan terkabul. Masyarakat Tulungagung mempercayai adanya hal yang berbau mistis, dimana mempercayai bahwa Ayam Lodho menjadi perantara do'a agar sampai pada Allah SWT. Nasi Ayam Lodho yaitu Nasi Gurih merupakan ungkapan rasa syukur masyarakat di Tulungagung. Keyakinan inilah yang menjadikan masyarakat Tulungagung menjadikan Ayam Lodho sebagai makanan khas yang digemari oleh masyarakatnya sendiri ataupun yang diluar Tulungagung.

Kopi Ijo salah satu minuman khas Tulungagung. Kopi yang terbuat dari kacang hijau yang dimasak dengan tradisional yaitu di sangrai, kopi dimasak menggunakan kayu bakar, lalu digiling hingga halus, yang akan menghasilkan warna hijau pada saat diseduh dengan air panas. Bubuk kopi yang mengendap dibawah akan dijadikan nyethe atau lukisan di rokok.kopi ijo akan menjadi oleh-oleh khas Tulungagung, karena kopi tersebut hanya terdapat di Tulungagung. Kopi ijo merupakan salah satu kopi yang melegenda yaitu Kopi Ijo Mak Waris. (Wikipedia)



Cimplung adalah singkong manis khas Tulungagung, dimasak kedalam gula panas di perapian yang menyala, cimplung biasa di masak di pabrik gula, ketika singkong ini sudah matang, tampilannya akan banyak gulanya namun harus ditunggu sampai dingin sebelum memakannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahapan Perancangan Komik

Dala proses perancangan ini menerapkan design thinking sebagai pedoman. Design thinking oleh David Kelley dan Tim Brown.

**Tabel 1.** Tahapan Perancangan Komik

Tahap	Hasil
Empathize	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Generasi muda saat ini kurang mengetahui kuliner Tulungagung</li> <li>- Informasi mengenai makanan khas Tulungagung</li> </ul>
Define	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan perancangan komik digital mengenai kuliner khas tulungagung</li> <li>- Bertujuan untuk memberikan informasiterkait makanan khas Tulungaung</li> <li>- Target perancangan pembaca webtoon dan masyarakat Tulungaung berusia 14-26</li> </ul>
Ideate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perumusan tema, alur, warna, ilustrasi, tipografi dan storyboard.</li> </ul>
Prototype	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proses <i>lineart, coloring, editing dan finishing.</i></li> </ul>
Test	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publikasi</li> </ul>

### Identifikasi Data (*empathize*)

Perancangan komik kuliner ini mengambil target audien dengan rentang usia 14-26 tahun. Rentang usia tersebut diambil dikarenakan dalam pengaturan webtoon terdapat usia 14 tahun sebagai ketentuan batas usia untuk bisa menikmati webtoon (webtoon). Webtoon dipilih sebgai media piblikasi perancangan karya ini dikarenakan webtoon merupakan salah satu *platform* komik terpopuler data ini menurut Adib Auliawan Herlambang (2020)

Data informasi mengenai kuliner khas Tulungaung dikumpulkan melalui observasi pada website Tempat Wisata Indonesia yang berjudul 32 Minuman Dan Makanan Khas

Tulungagung Yang Wajid Kalian Cicipi (2017) yang mana meat makanan dan minuman khas Tulungagung.

### Tujuan Kreatif (*define*)

Tujuan pada perancangan komik ini yaitu untuk pengetahuan dan informasi kepada para remaja dan masyarakat luas yang kurang tertarik teradap makanan kuliner tradisional Tulungagung. Dengan pendekatan genre cerita yaitu drama, *slice of life*, komik dapat menghibur dan memberi pengetahuan bagi pembaca komik. Dan sangat berharap komik ini dapat menyadarkan keanekaragaman makanan kuliner khas yang berada di sekitar mereka dan terus memberikan dukungan dan mengingatkan akan pentingnya warisan tradisional yang sudah ada sejak dahulu.

### Metode Analisis Data

Analisis data yang terkumpul menggunakan 5W+1H guna menjawab pertanyaan mengenai *What, Where, Wen, Why, Who, dan How*. Teknik mempermudah dalam menyimpulkan data hasil dari pengumpulan data mengenai kuliner khas Tulungagung.

*What* pada perancangan komik ini menjadi acuan manfaat yang dihasilkan menceritakan perjalan 2 orang tokoh berprofesi sebagai yutuber yang bernama Ari dan Ana yang memuat konten makanan kuliner daerah. Mereka memutuskan untuk ke Tulungagung dan mengeksplor kuliner tradisional disana. Di rumah saudara di Tulungagung, mereka diajak makan kuliner, dan mereka mengevlog apa yang mereka makan, menceritakan makanan tersebut dan memberi reaksi akan makanan itu. *Where* merupakan penentuan dimana dipublikasikannya karya, media publikasi yang digunakan dalam perancangan yaitu Webtoon. *Why* menjadi acuan alasan memilih membuat perancangn komik kuliner Tulungaung, karena generasi muda saat ini memilih *fast food* dari pada makanan tradisional. *When* menjadi acuan waktu publikasi yang tepat yaitu pada tanggal 09 Juni 2021, yang merupakan selesainya pengerjaan komik langsung di publis. *Who* menjadi acuan

target audien perancangan komik kuliner Tulungagung yaitu para pembaca aktif webtoon yang berusia 14-26 tahun dan masyarakat Tulungagung yang membaca webtoon. *How* menjadi acuan bagaimana membuat komik yang menarik yaitu menggunakan style gambar karakternya menggunakan style korea dengan warna yang ceria sehingga komik akan sangat menarik dan banyak menarik perhatian, format ukurannya sesuai dengan ketentuan dari webtoon karena di publikasi di flarfrom webtoon.

### **Konsep Kreatif Perancangan Komik (*Ideate*)**

Dalam tahap ideate dilakukan perumusan ide dari konsep perancangan. Mulai dari tema, warna, tipografi, sketsa, Storybord serta karakter. Tahap pra produksi pada tahap perancangan komik. Komik yang bertemakan kuliner yang tidak hanya menampilkan visual makanannya namun juga informasi pada makanan tersebut.

### **Judul komik**

Judul pada perancangan komik ini yaitu “Trip Kuliner Tulungagung” yang artinya perjalanan kuliner ke Tulungagung, judul ini dipilih karena komik ini menceritakan perjalanan tokoh karakter yang sedang mengeksplor kuliner Tulungagung. Judul ini digunakan karena mudah dipahami dan diingat.

### **Isi Komik**

#### **Episod 1: Prolog**

Diawali dengan kedua tokoh utama Ari dan Ana bersiap berangkat dari Bandung menuju ke Tulungagung menggunakan bantuan *Maps* mengendarai mobil Vans.

#### **Episod 2: Ayam Lodho**

Sesampainya di Tulungagung tepatnya di rumah tokoh kedua yang bernama Bambang, Ari dan Ana disambut ibunya Bambang, sebut tante, tante yang sedang memasak Ayam Lodho untuk menyambut kedatangan mereka berdua, ana penasaran dengan makanan tersebut, langsung dibuat *vlog* oleh mereka berdua, tante merasa khawatir karena kecapekan di jalan, akan tetapi Ari dan Ana tidak masalah dan sudah banyak istirahat di perjalanan tadi, *vlog* dimulai,

makanan pun matang Ari menganggap kalau Ayam Lodho mirip seperti Opor Ayam, tiba-tiba Bambang turun dan mengatakan bahwa itu berbeda dan menyuruhnya untuk menyicipi terlebih dahulu, Ari dan Ana mulai memakan dan memberi reaksi pada makanan tersebut, tante mulai menjelaskan apa itu Ayam lodho.

#### **Episode 3: Kopi Ijo**

Sehabisnya makan Ayam Lodho, tante menawarkan kopi kepada mereka bertiga, namun Ana menolak karena kurang begitu suka dengan kopi, kopi ijo dihidangkan Ari mulai meminumnya, memberi reaksi dan mulai bertanya akan kopi itu, Bambang menjawab dan menjelaskan akan kopi ijo tersebut.

#### **Episode 4: Cimplung**

Ari dan Ana mereka sedang sibuk mengedit video dan membaca komentar, Bambang melihat mereka begitu sibuk dan serius menawarkan camilan manis, mereka berdua agak ragu dengan tampilannya, namun mereka memakannya, bertanya akan makanan tersebut Bambang pun mulai menjelaskan hingga camilan tersebut dihabiskan sedangkan Bambang belum sempat memakannya.

### **c. Karya Final**

#### **Warna**

warna yang digunakan pada perancangan ini yaitu warna terang, warna terang lebih banyak diminati oleh remaja. Karena kesan yang dibawa oleh warna terang yaitu warna yang penuh dengan semangat dan ceria. Warna tersebut diantaranya kuning, oranye, merah oranye, dan warna-warna tint lainnya. Warna terang identic dengan anak muda.

#### **Tipografi**

Dalam tipografi menggunakan jenis *font serif*, dan ada 3 jenis *font* yang berbeda dalam perancangan komik digital ini.



**Gambar 15.** Font Ames  
 (Sumber: dafont.com).

Font diatas digunakan dalam percakapan biasa antar karakter pada balon kata.



**Gambar 16.** Font DORAEMON  
 (Sumber: dafont.com).

Font diatas digunakan sebagai penyampaian efek suara pada visualnya.



**Gambar 17.** Font DK Prince Frog  
 (Sumber: dafont.com).

Font diatas digunakan untuk membuat logo komik.

**Karakter**



**Gambar 18.** Karakter Webtoon  
 (Sumber: Dasy, 2021).

Karakter pada perancangan ini dibuat 3 tokoh karakter, Ari yang memakai kacamata dan membawa kamera yang merupakan visual dari anak yang suka dengan hal-hal yang berkaitan dengan foto dan vidio. Ana menggunakan dress berwarna oranye warna terang yang mengidentifikasikan anak muda yang ceria dan bersemangat dengan membawa minuman yang memvisualisasikan bahwa Ana suka dengan makanan dan minuman. Karakter Bambang terlihat lebih anteng dan tidak banyak gaya atau tingkah, memvisualisasikan bahwa Bambang orang yang lebih tenang diantara kedua tokoh, pintar dan baik.

**Cover Thumbnail**



**Gambar 19.** Cover Thumbnail Webtoon  
 (Sumber: Dasy, 2021).

“Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung”

Bagian sampul depan yang digunakan pada komik, yaitu dengan ilustrasi dari tokoh karakter yang menikmati makanan mereka agar menunjukkan tema dari komik ini yaitu tema makanan.

Logo Komik



Gambar 20. Cover Logo (Sumber: Dasy, 2021)

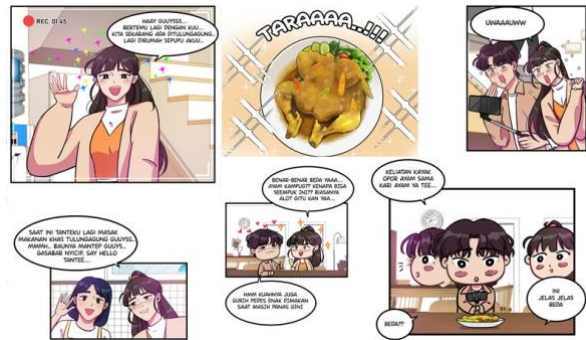
Cover logo yaitu sebagai identitas dari judul, yang akan muncul disetiap episode, dengan ilustrasi mobil yang menunjukkan perjalanan tokoh berpindah-pindah, karena pekerjaan tokoh ngevlog makanan khas daerah.

Isi Cerita



Gambar 21. Episode Prolog (Sumber: Dasy, 2021)

Isi cerita menceritakan ketika Ana dan Ari melakukan perjalanan dari Bandung ke Tulungagung untuk melakukan vlog youtube mereka.



Gambar 22. Episode Ayam Lodho (Sumber: Dasy, 2021)

Episode ayam lodho, Ari dan Ana memulai vlog mereka dengan ditemani Ibu Bambang yang memasak ayam lodho.



Gambar 23. Episode Kopi Ijo (Sumber: Dasy, 2021)

Episode kopi ijo dan beberapa informasi dari Kopi Ijo, vlog tetap berlanjut, Ari dan Ana memberi reaksi dari makanan dan minuman itu.



Gambar 24. Episode Cimplung (Sumber: Dasy, 2021)

Episode Cimplung, Ari dan Ana yang sibuk sendiri dan bambang yang tiba-tiba memberi



camilan agar suasana tidak terlalu serius, Bambang memberi cimplung manis khas Tulungagung.

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan komik digital yang berjudul *Trip Kuliner Tulungagung* ini berfokus tentang kuliner yang berada di Tulungagung dengan target sasaran pembaca webtoon dan masyarakat Tulungagung dengan usia 14-26 tahun. Komik ini memiliki 4 episode dengan prolog dengan alur cerita berpusat pada makanannya, informasi pada makanan tersebut dan reaksi para tokoh yang merasakan makanan tersebut.

Setelah dilakukan tes, komik ini kurang diminati karena sama seperti komik sebelumnya yaitu komik *Jajan Squad*, seseorang mengatakan di kolom komentar bahwa komik ini meniru komik tersebut. Dan kurang efektif karena komik ini harus dicari terlebih dahulu karena komik ini akan tenggelam dengan komik-komik yang baru terbit.

Bagi para perancang selanjutnya bisa membuat karya dengan menggunakan tema budaya Indonesia yang lainnya. Karena masih begitu banyak yang harus dieksplorasi dan masih banyak digali. Pembaca tidak hanya akrab dengan budaya luar negeri yang sering mereka tiru dan terapkan, namun juga budaya Indonesia yang ada. Dengan demikian, pembaca juga bisa lebih kenal dan dekat akan budayanya sendiri dan bisa melestarikannya.

## REFERENSI

- Adib, A, H. 2020. *10 aplikasi baca komik gratis paling populer*. <https://www.ayo.semarang.com/read/2020/03/06/53269/10-aplikasi-baca-komik-gratis-paling-populer/>, diakses pada tanggal 28 Juli 2021
- Dosen, P. 2021. *Ilustrasi Adalah*. <https://www.dosenpendidikan.co.id/ilustrasi-adalah/>, diakses pada tanggal 14 Juli 2021
- Fikri, F. 2015. *Kuliner khas dari berbagai Daerah di Nusantara*. <https://satujam.com/kuliner-nusantara/>, diakses pada tanggal 1 Juli 2021
- Indri. *MangaToon – Aplikasi Komik Lengkap dari Berbagai Genre*. [\[digital.id/mangatoon-aplikasi-komik-lengkap-dari-berbagai-genre/\]\(https://digital.id/mangatoon-aplikasi-komik-lengkap-dari-berbagai-genre/\), diakses pada tanggal 17 Juli 2021](https://urban</a></p></div><div data-bbox=)

- Info, P. & Pendidikan. 2020. *Apa Itu Komik? Pengertian, Ciri dan Jenisnya*. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/apa-itu-komik-pengertian-ciri-dan-jenisnya/>, diakses pada tanggal 13 Juli 2021
- Irgi, S. 2020. *Kurangnya Minat Pada Makanan Tradisional*. <http://pantura.news.com/index.php/panturanews/baca/254074/19/01/2020/kurangnya-minat-pada-makanan-tradisional/>, diakses pada tanggal 13 Juli 2021
- Jevi, N. 2021. *Mengenal Jenis-jenis Komik dan Contohnya, Perlu Diketahui*. <https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-jenis-jenis-komik-dan-contohnya-perlu-diketahui-klm.html>, diakses pada tanggal 15 Juli 2021
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of design at Stanford. Doi: <https://doi.org/10.102/2151-2604/A000142>.
- Kodriyah, P. B. 2019. *Ayam Lodho Sebagai Identitas Masyarakat Di Desa Bandung Kabupaten Tulungagung* (Doctoral dissertation, University Of Muhammadiyah Malang).
- Laudia, T. 2021. *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Lengkap Contoh-Contohnya*. <https://hot.liputan6.com/read/4568241/pengertian-komik-menurut-para-ahli-lengkap-contoh-contohnya>, diakses pada tanggal 14 Juli 2021
- Putra, A. K., & Kristiana, N. 2020. *Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya*. *BARIK*, 1(2), 153-165.
- Raihandhika, B. 2021. *Komik di Era Digital*. <https://www.kompasiana.com/raihandhika/bri/6058c6a8d541df77d87e8532/komik-di-era-digital>, diakses pada tanggal 19 Juli 2021
- Riady, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. 2018. *Perancangan Komik Webtoon "Eksplor Jajanku" Untuk Remaja*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Romeltea. 2013. *Teknik Layout Majalah dan Buletin*. <https://romeltea.com/teknik->

- layout-majalah-dan-buletin/, diakses pada tanggal 15 Juli 2021
- Syafnidawaty. 2020. *Perbedaan Penelitian Kualitatif Dan Penelitian Kuantitatif*. <https://raharja.ac.id/2020/10/30/perbedaan-penelitian-kualitatif-dan-penelitian-kuantitatif/>, diakses pada tanggal 14 Juli 2021
- Tempat, W. 2017. *32 Minuman Dan Makanan Khas Tulungagung Yang Wajib Kalian Cicipi*. <https://tempatwisataindonesia.id/makanan-khas-tulungagung/>, diakses pada tanggal 28 Juli 2021
- Wahyu, R. 2020. *Cara Lengkap Membuat Desain Karakter*. <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/desain-karakter/>, diakses pada tanggal 16 Juli 2021