

**PERANCANGAN KOMIK WEB “MACA KARO MOCI”**

**TRADISI MINUM TEH KHAS TEGAL**



**PERANCANGAN**

**Oleh**

**FARAH JULIANDIRA**

**NIM: 1912566024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN KOMIK WEB “MACA KARO MOCI”**

**TRADISI MINUM TEH KHAS TEGAL**



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  
2024

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK WEB "MACA KARO MOCI" TRADISI MINUM TEH KHAS TEGAL** diajukan oleh Farah Juliandira, NIM 1912566024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

  
Daku Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

Pembimbing 2

  
Indria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 /NIDN. 0009097204

Cognate

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

NIP. 19810412 200604 1 004 /NIDN. 0012048103

Ketua Program Studi

  
Daku Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Farah Juliandira  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 23 Juli 2001  
Nomor Induk Mahasiswa ( NIM) : 1912566024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Komik-Web “Maca-Karo Moci” Tradisi Minum Teh Khas Tegal”** merupakan hasil karya tulis saya sendiri untuk menyelesaikan salah satu persyaratan menyelesaikan Pendidikan jenjang Strata Satu ( S-1) pada Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Program Studi Komunikasi Visual. Karya ini belum pernah dipublikasikan ataupun diajukan sebelumnya. Jika terdapat karya atau tulisan orang lain, penulis akan mencatunkan sumber dengan jelas. Demikian pernyataan saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Desember 2023



Farah Juliandira

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Farah Juliandra  
Nomor Induk Mahasiswa ( NIM) : 1912566024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Komik Web “Maca Karo Moci” Tradisi Minum Teh Khas Tegal”**, dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk

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

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

Yogyakarta , 15 Desember 2023



Farah Juliandra

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya dan nikmat-Nya, serta memberikan kelancaran dan kesehatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Komik Web “Maca Karo Moci” Tradisi Minum Teh khas Tegal” ini dengan sebaik – baiknya sebagai pemenuhan syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian studi S -1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis merancang komik web tentang Tradisi Moci sebagai pengenalan dan pelestarian eksistensi salah satu tradisi teh nusantara yang masih kental dilibat dari kaca mata sejarah singkat, perkembangan, makna dan manfaatnya kepada generasi muda di Indonesia. Meski begitu, penulis sadar bahwa karya masih belum bisa dikatakan sempurna sehingga kritik serta saran yang membangun dari para pembaca sangat diperlukan untuk penulis sendiri untuk evaluasi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap semoga karya perancangan ini dapat menjadi kontribusi, inspirasi bagi siapapun, dan bermanfaat bagi seluruh pihak terutama bidang Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 15 Desember 2023



Farah Juliandira

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadirat kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan anugerah dan karunia-nya, sehingga penulis dapat dilancarkan mengerjakan perancangan ini sampai akhir. Perancangan ini tidak akan lancar tanpa dukungan para pihak – pihak yang sudah membantu penulis, sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam – dalamnya kepada :

1. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang menyeluruh terkait Tugas akhir ini, juga dalam diskusi tentang perkembangan komik web itu sendiri.
5. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan motivasi, saran dan kritik yang membangun pada tahap baik penulisan maupun karya.
6. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan motivasi, saran dan kritik yang membangun demi mencapai perancangan ini secara maksimal.
7. Drs., Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan memberikan semangat sejak awal semester sampai akhir semester.
8. Para dosen Desain Komunikasi Visual atas ilmu yang begitu berharga dan menginspirasi serta memotivasi penulis hingga penghujung semester.
9. Orang tua dan kakak kandung perempuan penulis, yang selalu memberikan semangat dan tidak lupa mengingatkan penulis untuk selalu merawat diri dan percaya diri.
10. Firdha Garneta, selaku teman menginap tanpa sekat, menghibur disaat susah bersama, dan kesamaan hobi membangun lore *OC* bersama.

11. Afifah Putri, selaku teman sma yang awet sampai sekarang, yang memberikan penulis pencerahan dan membantu mencari solusi dan tawa candanya yang selalu dikenang.
12. Teman – teman seperjuangan Salsabila Putri, Nadya Aurora, dan Davina Reva yang selalu bahu membahu dan mengisi waktu bersama dari awal semester sampai sekarang.
13. Teman – teman bulu saya yaitu Chino dan kawan – kawan, yang selalu membuat penulis merasa senang dan aman.
14. Teman – teman satu bimbingan yaitu Eci, Reta, dan Amel yang sudah saling membantu dan berkomunikasi dengan baik.
15. Budayawan Pak Atmo Tan Sidik, Pak Nindra, dan kawan – kawan, yang sudah bersedia memberikan waktu untuk wawancara sekaligus memberikan inspirasi dalam perancangan ini.
16. Pak Arifin dan keluarga dari Tegal, yang meluangkan waktunya untuk berwawancara sekaligus menjamu penulis dengan Moci secara terbuka.
17. Masyarakat Tegal yang sudah memberikan hospitalitas yang tinggi kepada penulis sampai merasa nyaman.
18. Seluruh responden generasi muda yang sudah antusias dan meluangkan waktu sampai pada tahap akhir perancangan ini.
19. *Coldplay* dan *Jhonny G* , menciptakan lagu yang membuat penulis semangat dalam mengerjakan komik per *chapter*.
20. ‘Kolak’ yang selalu hadir dan membuat semangat penulis bangkit.
21. Seluruh anak – anak DKV ISI yang memberikan energi yang positif selama penulis menempuh pendidikan di sini.
22. Semua pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 15 Desember 2023

Farah Juliandra



## ABSTRAK

Bagi orang Tegal, teh tidak hanya dinilai sebagai minuman pendamping, namun juga menjadi diskusi keterbukaan bagi beberapa orang dari segala kalangan umur untuk bersenda gurau bersama, yang disebut sebagai Moci. Moci adalah tradisi oleh orang Tegal untuk menyajikan teh tradisional yang dituang ke dalam Poci tanah liat. Sayangnya, tradisi moci ini sempat terkikis dari kalangan generasi muda karena kehadiran kafe modern dan juga masih belum banyak mengenal ini sebagai tradisi minum teh yang utuh dan kental di nusantara. Hal ini juga didukung oleh pengaruh informasi budaya asing yang masif, dimana masih sedikitnya media yang membahas tradisi teh di nusantara berbeda dengan tradisi teh negara asing yang lebih populer seperti di Jepang, China, serta Inggris. Oleh karena itu, penulis merancang suatu media komunikasi visual yang sedang ramai di kalangan generasi muda, yaitu komik web. Metode penelitian yang digunakan adalah 5W+1H dan Lima Pilihan Berkomunikasi dalam Komik oleh McCloud.

Komik web dengan jumlah 5 chapter disajikan dengan kisah kehidupan anak muda di era modern, dengan berkunjung ke daerah Tegal. Alhasil, komik ini dirancang sebagaimana rupa tentang bernostalgia tentang Teh Poci, sampai ingin mengenal lebih dalam tentang Tradisi Moci karena rasa akan penasaran anak muda, dan pesan yang relevan dengan makna akan kebersamaan dan kekeluargaan didalamnya. Maca Karo Moci merupakan judul dalam Bahasa Jawa yaitu Maca artinya membaca, Karo yaitu artinya sambil, dan Moci adalah aktivitas minum teh dengan poci tanah liat. Keseluruhan maknanya bahwa menyerap ilmu dan wawasan baru juga didapatkan melalui minum teh bersama secara lesehan dan berkumpul.

Kata Kunci : Komik Web, Tradisi Moci, Teh, Tegal.

## ABSTRACT

*For people of Tegal, tea is not a just complementary drinks, but also become a open discussion between many people of all ages to spend time together, which is called Moci. Moci is a tea tradition in Tegal Society to serve traditional tea and poured into the tea claypot. Unfortunately, Tradisi Moci had been eroded inside young generation because of the existence of modern cafes and also many people not knowing that Tradisi Moci is an intact and solid tradition of tea in nusantara. This is also supported by the massive of foreign culture information, which is caused lack of media about tradition of tea in nusantara unlike many popular tradition of tea from Japan, China, and England. Therefore, this writer decided to create a media of visual communication that still heat up in young generation likings, which is Web Comic. The Research Methods are using 5w+ 1H and Five Choices of Comic by McCloud.*

*Web comic that consist of 5 episodes presented with story about modern era of young lad arrived in Tegal. As a result, this comic brings a nostalgia vibe with teh poci, until they want to know more about Tradisi Moci as to break their curiousness. And furthermore, there's a deep meaning behind the social message about intimacy between another and also kept their togetherness in family inside of the story. Maca Karo Moci has a mening of of Maca in Javanese which is to read, Karo means with or together, and Moci means the term of the tea tradition itself. The overall meaning is that absorbing new knowledge and insights could be obtained through drinking tea together in a lesehan and gathering.*

*Keyword : Web Comic, Tradition of Moci, Tea, Tegal.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Target Sasaran.....	4
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	4
3. Bagi Masyarakat Tegal.....	4
4. Bagi Instansi.....	4
5. Bagi Dunia Perkomikan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
1. Data yang dibutuhkan.....	5
2. Metode pengumpulan data.....	6
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Konsep Perancangan.....	8
J. Sistematika Perancangan.....	10
BAB II HASIL IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Tinjauan Literatur tentang Komik.....	11

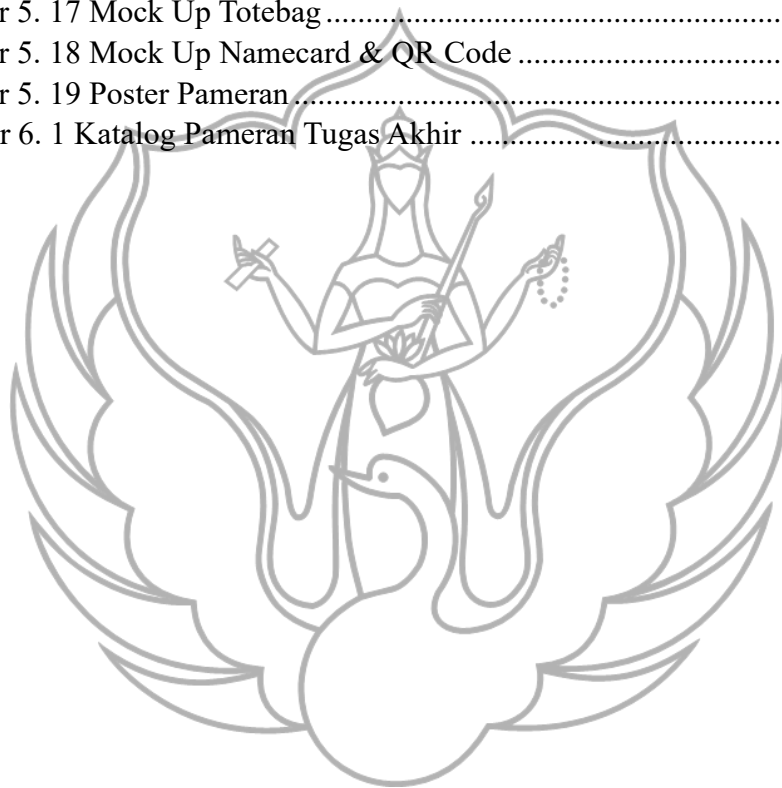
B. Tinjauan Literatur Komik Web .....	23
C. Tinjauan Komik Pesaing di Pasaran ( Komik Yang Serupa) .....	26
D. Tinjauan Literatur tentang Tradisi .....	28
E. Tinjauan Literatur tentang Tegal .....	29
F. Tinjauan Literatur tentang Tradisi Moci .....	30
G. Analisis Data Lapangan .....	41
1. Hasil Data Kuesioner .....	41
2. Analisis Profil Pembaca .....	48
3. Analisis Kelebihan dan Kelemahan Komik yang akan Dirancang .....	48
4. Analisis Dampak Positif Komik yang Dirancang .....	50
5. Analisis Data 5w + 1H .....	50
6. Lima Pilihan Berkomunikasi dalam Komik McCloud .....	51
H. Kesimpulan .....	52
BAB III KONSEP DESAIN .....	54
A. Konsep Kreatif .....	54
1. Tujuan Kreatif .....	54
2. Strategi Kreatif .....	54
B. Program Kreatif .....	57
BAB IV PROSES VISUALISASI .....	89
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	89
1. Studi Visual Karakter .....	89
2. Studi Visual Latar Tempat dan Properti .....	101
3. Desain Final .....	117
B. Media Pendukung Maca Karo Moci .....	174
C. Poster Pameran Tugas Akhir .....	180
D. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	181
BAB V PENUTUP .....	182
A. Kesimpulan .....	182
B. Saran .....	183
LAMPIRAN .....	184
DAFTAR PUSTAKA .....	196

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bentuk – Bentuk panel salah Satu Komik <i>Marvel</i> .....	14
Gambar 1. 2 Contoh Bagian Parit ( garis merah) pada <i>Manga Asobi Asobase</i> .....	15
Gambar 1. 3 Contoh – contoh jenis balon - kata .....	16
Gambar 1. 4 Contoh Onomatope dalam komik <i>Bleach</i> karya <i>Tite Kubo</i> .....	17
Gambar 1. 5 Gaya kartun Doraemon dalam <i>Chapter 14</i> .....	18
Gambar 1. 6 Sampul Komik <i>The Baby Smurf</i> .....	18
Gambar 1. 7 Gaya Visual Peanuts karya <i>Charles M. Schulz</i> .....	19
Gambar 1. 8 <i>Mice Cartoon</i> karya Muhammad Mice Misrad .....	20
Gambar 1. 9 Gaya Visual Karakter Teen Titans .....	20
Gambar 1. 10 Gaya Realis Komik Vagabond karya Takehiko Inoue.....	21
Gambar 1. 11 <i>Gaya Fine Art dalam Wee Willie Winkie's World</i> .....	22
Gambar 1. 12 Contoh Panel dan format <i>Komik Web (Webtoon)</i> .....	26
Gambar 1. 13 Halaman Depan “ Teh Punya Cerita” .....	27
Gambar 1. 14 Isi Komik “Teh Punya Cerita”.....	27
Gambar 1. 15 Salah satu Panel “ Diner With Philosophy” .....	28
Gambar 1. 16 Suasana Tradisi Moci .....	31
Gambar 1. 17 Warga yang berpartisipasi untuk Moci bersama di Lapangan Pemerintah Kabupaten Tegal (13 Mei 2012). .....	33
Gambar 1. 18 Poci raksasa dalam karnaval Hari Jadi Kabupaten Tegal yang ke- 411. .....	33
Gambar 1. 19 Produk – produk teh khas Tegal yang dikenal dalam Masyarakat Tegal. ....	34
Gambar 2. 1 Poci tanah liat.....	35
Gambar 2. 2 Gula Batu putih.....	35
Gambar 2. 3 Batik Tegalan Motif Poci.....	36
Gambar 2. 4 Data konsumsi kopi dan teh bubuk secara wilayah termasuk Tegal tahun 2018.....	40
Gambar 2. 5 Pertanyaan Survei no 1 .....	41
Gambar 2. 6 Pertanyaan survei no. 2 .....	42
Gambar 2. 7 Pertanyaan survei no. 3 .....	42
Gambar 2. 8 Keterangan Gambar Tradisi Moci .....	43
Gambar 2. 9 Pertanyaan Survei no. 4.....	43
Gambar 2. 10 Pertanyaan Survei no. 5.....	44
Gambar 2. 11 Pertanyaan Survei no. 7 .....	45
Gambar 2. 12 Pertanyaan Survei no.8.....	45
Gambar 2. 13 Pertanyaan Survei no. 9.....	46
Gambar 2. 14 Pertanyaan Survei no. 10.....	46
Gambar 2. 15 Pertanyaan Survei no. 11 .....	47
Gambar 2. 16 Pertanyaan Survei no. 12.....	47
Gambar 2. 17 Beberapa komentar pembaca webtoon Indonesia .....	48
Gambar 2. 18 Style gambar Webtoon “For The Sake of Sita” .....	56
Gambar 2. 19 Contoh Layout dalam Komik Web.....	85
Gambar 3. 1 Font CC ASTRO CITY untuk dialog dan percakapan.....	86

Gambar 3. 2 Gambar Font Bernard Mt. Condensed .....	86
Gambar 3. 3 . Font <i>Mt. Imprint Shadow(bold)</i> .....	87
Gambar 3. 4 Desain Judul Komik Web “Maca Karo Moci” .....	87
Gambar 3. 5 Referensi Judul Komik Web “Maca Karo Moci” .....	88
Gambar 3. 6 Palet Warna Komik.....	88
Gambar 3. 7 Studi Visual Karakter Ningsih.....	89
Gambar 3. 8 Studi Visual Pakaian Ningsih .....	90
Gambar 3. 9 Desain Karakter Ningsih .....	90
Gambar 3. 10 Studi Visual Karakter Harjo .....	91
Gambar 3. 11 Studi Visual Pakaian Harjo.....	91
Gambar 3. 12 Konsep Desain Karakter Harjo.....	92
Gambar 3. 13 Studi Visual Karakter Darso .....	93
Gambar 3. 14 Studi Visual Pakaian Darso .....	93
Gambar 3. 15 Konsep Desain Karakter Paklik Darso .....	94
Gambar 3. 16 Ilustrasi Istri Darso .....	95
Gambar 3. 17 Ilustrasi anaknya Paklik Darso .....	96
Gambar 3. 18 Studi Visual Laksamana <i>Zhèng Hé</i> ( Cheng Ho) dan Kapalnya menuju Nusantara.....	97
Gambar 3. 19 Ilustrasi Laksamana <i>Zheng He</i> di Nusantara.....	97
Gambar 4. 1 Studi Visual Kwee Pek Tjoe.....	98
Gambar 4. 2 Ilustrasi Kwee Pek Tjoe.....	99
Gambar 4. 3 Studi Visual Tan See Giam.....	100
Gambar 4. 4 Ilustrasi Tan See Giam.....	101
Gambar 4. 5 Studi Visual Teh dalam Gelas dan Cangkir Biasa .....	101
Gambar 4. 6 Ilustrasi Teh dalam Gelas dan Cangkir Biasa.....	102
Gambar 4. 7 Studi Visual Poci dan Bungkus teh khas Tegalnya.....	102
Gambar 4. 8 Ilustrasi Perangkat Poci dan Tehnya.....	103
Gambar 4. 9 Referensi Latar Tugu Poci dan Taman Poci .....	104
Gambar 4. 10 Ilustrasi Tugu Poci dan Taman Poci .....	104
Gambar 4. 11 Referensi Latar Rumah Pak Darso .....	105
Gambar 4. 12 Ilustrasi Latar suasana moci bertiga di Rumah Paklik di Tegal .....	106
Gambar 4. 13 Studi Visual Stasiun Tegal Kedatangan Ningsih dan Harjo .....	107
Gambar 4. 14 Ilustrasi Stasiun Kota Tegal.....	107
Gambar 4. 15 Studi Visual Latar Alun – alun Kota Tegal.....	108
Gambar 4. 16 Ilustrasi Latar jalanan sekitar alun – alun Kota Tegal. ....	109
Gambar 4. 17 Studi Visual Masjid Kota Tegal dari kejauhan .....	109
Gambar 4. 18 Ilustrasi Masjid Kota Tegal .....	110
Gambar 4. 19 Studi Visual Suasana Moci Pak Darso dan Keluarganya. ....	110
Gambar 5. 1 Ilustrasi Suasana Moci Pak Darso dan Keluarganya.....	111
Gambar 5. 2 Studi Visual Suasana Moci Tengah Malam Paklik Darso, Ningsih dan Harjo.....	112
Gambar 5. 3 Ilustrasi Latar Suasana moci di warung. ....	113
Gambar 5. 4 Studi Visual Daerah Kebun Teh Begawat, Bumijawa, Kabupaten Tegal .....	114

Gambar 5. 5 Ilustrasi daerah Daerah Kebun Teh Begawat, Bumijawa, Kabupaten Tegal.....	114
Gambar 5. 6 Studi Visual Poci Kuno China Nusantara.....	115
Gambar 5. 7 Ilustrasi Poci Kuno Cina di Nusantara .....	115
Gambar 5. 8 Studi Visual Contoh Batik Motif Poci dan Tahu Aci.....	116
Gambar 5. 9 Ilustrasi Batik Tegalan Motif Poci dan Tahu Aci .....	117
Gambar 5. 10 Final Logo Komik Web Maca Karo Moci.....	117
Gambar 5. 11 Contoh Skersa Komik.....	118
Gambar 5. 12 Media Pendukung Media Sosial.....	174
Gambar 5. 13 Media pendukung <i>kisscut</i> .....	175
Gambar 5. 14 Media pendukung <i>bookmark</i> .....	176
Gambar 5. 15 Media pendukung <i>Sticker Diecut</i> .....	177
Gambar 5. 16 Media Pendukung <i>Mock Up Mug</i> .....	177
Gambar 5. 17 Mock Up Totebag.....	178
Gambar 5. 18 Mock Up Namecard & QR Code .....	179
Gambar 5. 19 Poster Pameran.....	180
Gambar 6. 1 Katalog Pameran Tugas Akhir .....	181



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teh menjadi minuman yang mendarah daging dan dinikmati oleh banyak kalangan, tanpa melihat status sosial dan ekonomi (Anggraini, 2017). Berdasarkan informasi sejarah teh Indonesia dalam dokumentasi YennydiChina (2023), Pada abad ke – 7 hingga abad - 15, keberadaan Teh mulai diperkirakan dari penemuan bukti perangkat teh porselen yang dikenal dari tiga dinasti Cina Kuno yaitu *Tang*, *Song*, dan *Ming*. Sejak itu, teh sudah menjadi bagian dari kehidupan Nusantara dan juga hadirnya teh lokal dengan variasi penyajiannya. Berkembangnya teh tidak hanya menjadi suatu pilihan minuman saja, namun juga menjadi suatu tradisi di beberapa daerah di Indonesia. Tradisi teh yang ada seperti Nyaneut dari Garut, Patehan dari Yogyakarta, dan Nyahi dari Betawi. Di daerah Tegal, Jawa Tengah juga memiliki tradisi minum tehnya yang kental dan dikenal masyarakat, bahkan menjadi ajang promosi dalam setiap sudut daerah. Menurut penduduk setempat, perkebunan tehnya sendiri di Tegal menipis dan hanya di beberapa daerah seperti BumiJawa, Bumiayu, dan daerah lainnya.

Bagi orang Tegal, teh tidak hanya dinilai sebagai minuman pendamping, namun juga menjadi diskusi keterbukaan bagi beberapa orang, dari segala kalangan umur untuk bersenda gurau bersama, yang disebut sebagai Moci. Moci adalah istilah yang digunakan, juga menjadi kebiasaan oleh orang Tegal untuk menyajikan teh tradisional yang dituang ke dalam Poci tanah liat. Kebiasaan ini memiliki hubungan baik dan erat diantara industri produksi teh, industri produksi gula, perajin poci tanah liat, dan masyarakat yang mencintai teh (Munawaroh, dkk, 2018). Moci di Tegal biasa dilakukan dalam warung lesehan, rumah makan, kafe, bahkan di rumah, yang biasa dilakukan bahkan sampai malam hari, dengan kudapan yang khas seperti pilus, tahu aci, dan berbagai macam kudapan khas Tegal. Teh dan pocinya pun yang digunakan sudah tersebar di kota - kota Jawa Tengah, Yogyakarta, dan daerah lainnya di Indonesia. Dalam kabar *Metro TV* Jawa Tengah dan DIY pada 2021 lalu, Moci pun diusulkan menjadi warisan budaya tak benda.



Moci pada saat ini memang masih dilakukan oleh generasi tua, dengan mengajak anak – anak atau kerabatnya minum teh bersama dengan waktu yang tidak ditentukan, malam ataupun pagi. Arus dunia yang mengalami modernisasi dan juga globalisasi tidak mempengaruhi masyarakat Tegal dalam mempertahankan dan menjadi simbol perasaan kebersamaan Masyarakat Tegal (Bakhri, 2018). Makna dari Moci ini juga memiliki kekhasan setiap penyajiannya, bahkan untuk kesediaan tamu dan juga diselipkan makna kehidupan lainnya seperti larutan gula batunya.

Namun kebiasaan moci yang dilakukan generasi muda ini sudah mulai terkikis dengan menjamurnya gaya hidup remaja dengan kafe modern di daerah Tegal. Aktivitas minum kopi di kafe modern umumnya lebih diminati generasi muda sekarang di Tegal daripada Moci apalagi jika sedang berkumpul (Nindra, Dalam Wawancara Penulis 2023).

Selain itu, media tentang tradisi teh nusantara yaitu dalam hal ini, Moci belum banyak divisualisasikan lebih dalam, berbeda dengan popularitas media tentang tradisi teh asing seperti upacara teh contohnya seperti di Jepang, Inggris, dan Cina yang sudah banyak diperkenalkan. Master Teh Sragen Heru Purwanto dalam Rahayu (2022) berpendapat, bahwa pemahaman orang Indonesia tentang teh itu masih minim contohnya pada variasi teh yang tidak bisa dibedakan, berbanding terbalik dengan pengetahuan tentang kopi yang sedang marak meskipun jumlah pengonsumsi teh di Indonesia sehari hari lebih besar, mengingat budaya Indonesia memang dibiasakan minum teh sejak kecil namun terbatas hanya sebagai pelepas dahaga.

Hal itu juga berdampak bahwa media informasi dengan memperkenalkan Tradisi Moci di Tegal sendiri memang kurang dijumpai (Widyatusti, 2020). Media yang tersedia hanya pada buku dan video informasi yang tidak banyak menjangkau masyarakat. Meskipun sudah ada media sosial seperti infotegal di *Facebook* yang memperkenalkan tradisi moci, namun visual dan penjelasan secara mendalam masih minim dan mengandalkan banyak teks daripada gambar.

Tingkat pengetahuan tentang Tradisi Moci ini juga diperdalam dengan pengambilan data dalam kuesioner pribadi oleh 69 orang lewat Google form, bahwa sebagian besar anak sampai dewasa muda di Pulau Jawa tidak mengetahui tentang Moci secara tradisi utuh meskipun mereka familiar dengan Teh khas

Tegal yang dikenal dengan pocinya. Meninjau dari hal - hal tersebut, jika tidak diperkenalkan, fatalnya kebiasaan bermanfaat ini akan tertinggal di generasi terdahulu saja. Karena itu, perlunya media yang tepat untuk dapat memperkenalkan tradisi ini secara luas dalam kalangan generasi muda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin kembali memperkenalkan Moci ini kepada generasi muda yang disajikan dalam komik. Komik dalam ranah edukasi, mampu menyampaikan informasi tentang segala hal di dunia pengetahuan yang rumit dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti dan menjadi ringan (Maharsi, 2014). Pemilihan media komik ini didukung oleh kepopuleran media komik pada masa sekarang. Saat ini komik dalam ranah web digital makin digemari oleh masyarakat Indonesia dengan akses yang mudah. *Head of Business Development CLAYO Corp* Khrisnawan Adhie mengungkapkan, bahwa setidaknya ada 13 juta pengguna di Indonesia untuk membaca komik lewat ponselnya, dengan jumlahnya yang dapat meningkat dalam kurun 5 tahun waktu ke depan (Indotelko. 2018). Komik web yang akan disajikan melalui kisah kehidupan anak muda di era modern, dengan latar belakang daerah Tegal. *Maca Karo Moci* merupakan judul yang tepat untuk komik yang akan disajikan agar tidak terlepas dari kekhasan, dengan arti kata *Maca* dalam bahasa Jawa yaitu membaca, sedangkan *Karo* dalam bahasa Jawa artinya bersama, dan *Moci* yaitu istilah kebiasaan minum teh di Tegal.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang Komik Web *Maca Karo Moci* tentang Tradisi Minum Teh khas Tegal yang informatif dan komunikatif kepada generasi muda?

## **C. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan Komik ini adalah :

1. Merancang Komik Web sebagai sarana media dalam memperkenalkan secara mendalam kepada generasi muda tentang tradisi teh khas Tegal yaitu Tradisi Moci.
2. Memunculkan ketertarikan generasi muda dengan Moci.

#### **D. Batasan Masalah**

1. Perancangan ini fokus membahas tentang bagaimana Sejarah Singkat, Perkembangan, Makna dan Manfaat dari Tradisi Moci Khas Tegal.
2. Perancangan difokuskan untuk kalangan Generasi muda Indonesia umur 14 - 25 , terutama yang antusias untuk mempelajari budaya teh lokal.
3. Output dari perancangan ini berupa visualisasi komik web digital yang akan diunggah melalui *Line Webtoon Canvas* sesuai dengan sasaran.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Target Sasaran  
Dapat memperkaya wawasan dan melestarikan suatu tradisi teh tradisional yang sudah hadir turun temurun di Nusantara yaitu Tradisi Moci di Daerah Tegal. Selain itu pembaca dapat terhibur dengan pembawaan cerita yang ringan dan edukatif.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Menjadi bahan referensi dalam media komik untuk mengenalkan tradisi yang informatif dan menarik.
  - b. Menjadi suatu inspirasi dalam merancang media komunikasi visual lainnya dengan konsep dan topik yang serupa.
3. Bagi Masyarakat Tegal  
Diharapkan mampu memperkuat identitas yang melekat agar bertahan sampai ke generasi selanjutnya.
4. Bagi Instansi  
Diharapkan mampu mendorong instansi terkait, khususnya daerah Tegal untuk menarik minat kembali Generasi Muda untuk melakukan Moci.
5. Bagi Dunia Perkomikan  
Dapat menjadi sumber bacaan yang menarik dan inspiratif bagi penggemar komik.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Komik**

Komik menurut McCloud (1993) jika diimplikasikan sebagai medium, adalah cangkang dimana bisa memuat ide dan gambar yang dituangkan. Definisi secara lengkap adalah gambar yang disandingkan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan informasi serta menghasilkan rangsangan estetika kepada pembaca.

### **2. Komik Web**

Komik Web adalah komik digital yang diunggah melalui media internet. Berbagai bentuknya seperti Komik Strip, Buku Komik yang didigitalkan, dan juga Komik vertikal webtoon.

### **3. Tegal**

Tegal merupakan daerah Jawa Tengah yang terbagi atas Kota Tegal dan Kabupaten Tegal.

### **4. Tradisi**

Tradisi yaitu segala sesuatu yang disalurkan lalu diwariskan oleh masa lalu ke masa sekarang ( Winaldi, 2021: 89).

### **5. Tradisi Moci**

Moci adalah akronim dari minum teh dengan menggunakan perangkat minum teh Poci dari tanah Liat. Tradisi moci memiliki berbagai dimensi mulai konteks ekonomi, sosial, dan budaya. Nilai-nilai yang tersirat dalam tradisi moci antara lain: silahturahmi, musyawarah, gotong royong, kebersamaan, persaudaraan, kontrol sosial, keterbukaan berpendapat (Munawaroh, dkk : 2018).

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Data yang dibutuhkan**

#### **a. Data Verbal**

Data ini didapatkan berupa bentuk kata – kata secara lisan maupun tulisan seperti buku, jurnal, artikel, skripsi terdahulu yang ada di sumber internet.

#### b. Data Visual

Data ini didapatkan berupa bentuk visual seperti foto ataupun dokumentasi gambar. Visual yang didapatkan seperti referensi komik ataupun objek – objek yang relevan dengan membangun komik tentang Tradisi Moci di Tegal.

## 2. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data menggunakan penelitian kualitatif, untuk mengeksplor dan menelusuri untuk memahami suatu gejala atau fenomena yang ada di masyarakat. Gejala yang dimaksud mengacu pada realita sosial yang bercorak banyak, holistik, kompleks, dinamis, penuh, makna dan memiliki hubungan interaktif, dan tidak bisa disederhanakan dengan angka – angka (Raco, J.R, 2018). Data yang penulis kumpulkan sebelum proses perancangan berupa data Primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dengan sumber langsung melalui lapangan, sedangkan data sekunder didapatkan dengan sumber seperti kepustakaan.

### a. Sumber Primer

#### 1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung untuk penggalan data secara mendalam. Wawancara dilakukan dengan masyarakat Tegal, sasaran audiens, budayawan, juga informan dari sisi pelaku industri untuk memperoleh data yang valid.

#### 2. Kuesioner

Penulis mengumpulkan kuesioner untuk menggali tentang minat dan pengetahuan responden, serta gaya media komik yang dekat dengan audiens generasi muda.

#### 3. Observasi

Penulis mendatangi langsung di tempat penelitian yaitu daerah Tegal, Jawa Tengah.

#### 4. Dokumentasi

Penulis mengumpulkan dan menganalisis dokumen baik secara tertulis maupun berbentuk visual/ gambar.

#### b. Sumber Sekunder

Penulis mengumpulkan data studi Pustaka dari berbagai literatur seperti buku, jurnal terdahulu, dan foto yang ada di internet.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Alat Tulis Kantor ( ATK ) untuk mencatat dan menuliskan data yang didapatkan.
- b. Smartphone untuk mengambil dan merekam gambar serta data.
- c. Perangkat komputer untuk menyusun tugas akhir perancangan.
- d. Pen Tablet untuk merancang komik.

## H. Metode Analisis Data

### 1. Metode Analisis 5W + 1H

Analisis ini digunakan untuk menjadi acuan dalam perancangan yang ditargetkan pada sasaran audiens. Analisis ini berupa pertanyaan seperti What, Who, Why, When, Where, dan How.

- a. *What* : Apa yang dirancang?
- b. *Who* : Siapa target sasaran untuk perancangan yang dibuat?
- c. *Why* : Kenapa perancangan ini diciptakan ?
- d. *When* : Kapan penelitian ini dilakukan sehingga perancangan ini dapat diciptakan?
- e. *Where* : Dimana perancangan ini akan ditampilkan ?

f. *How* : Bagaimana merancang komik secara informatif dan komunikatif?

## 2. Metode Lima Pilihan Berkomunikasi McCloud

Metode yang digunakan dalam perancangan ini dengan menggunakan metode Lima Pilihan Berkomunikasi dengan menggunakan Komik oleh McCloud (2006 : 10-37), diantaranya sebagai berikut :

### 1. Pilihan Momen

Pilihan momen adalah momen – momen yang relevan dan fokus untuk apa yang akan diangkat dan mengurangi momen momen yang kurang penting.

### 2. Pilihan Bingkai

Pilihan bingkai adalah bagaimana menunjukkan objek, tempat, posisi, dan fokus yang penting. Pemilihannya seperti *angle*, posisi, fokus, dan lainnya.

### 3. Pilihan Gambar

Pilihan ini untuk memilih citra visual dari karakter, simbol, gestur, dan objek yang sesuai.

### 4. Pilihan Kata

Pilihan ini meliputi kata dan kalimat yang tepat untuk menyampaikan isi pesan, gagasan, suara , serta percakapan.

### 5. Pilihan Alur

Pilihan ini penting untuk menentukan elemen – elemen yang akan menuntun pembaca menelusuri panel demi panel, halaman demi halaman.

## I. Konsep Perancangan

### 1. Membuat Naskah

Setelah melakukan analisis data, maka proses selanjutnya adalah membuat naskah dengan dialog, karakterisasi, dan latar belakang yang ingin disampaikan. *Storyboard* juga diperlukan dalam pembuatan naskah ini.

### 2. Membuat Konsep Ide Visual

Membuat konsep dari pemilihan gaya ilustrasi, tipografi, dan layout dalam merancang komik tersebut.

### 3. Visualisasi

A. Membuat sketsa

B. *Rendering*

1. Tahap *Lineart*

2. Melakukan pewarnaan

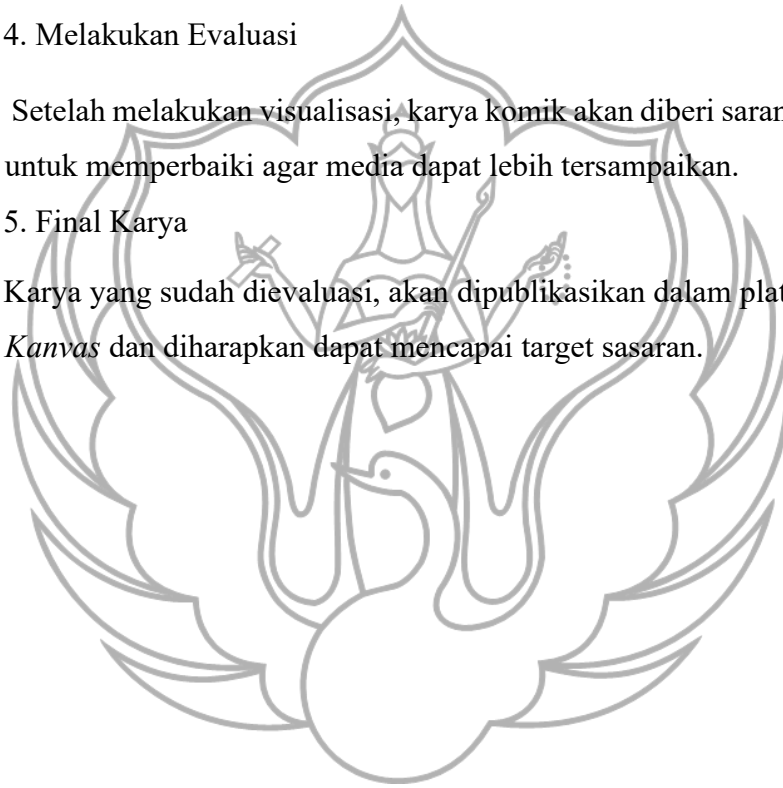
3. Melakukan *touch – up*

### 4. Melakukan Evaluasi

Setelah melakukan visualisasi, karya komik akan diberi saran atau masukan untuk memperbaiki agar media dapat lebih tersampaikan.

### 5. Final Karya

Karya yang sudah dievaluasi, akan dipublikasikan dalam platform *Webtoon Canvas* dan diharapkan dapat mencapai target sasaran.





## J. Sistematika Perancangan

