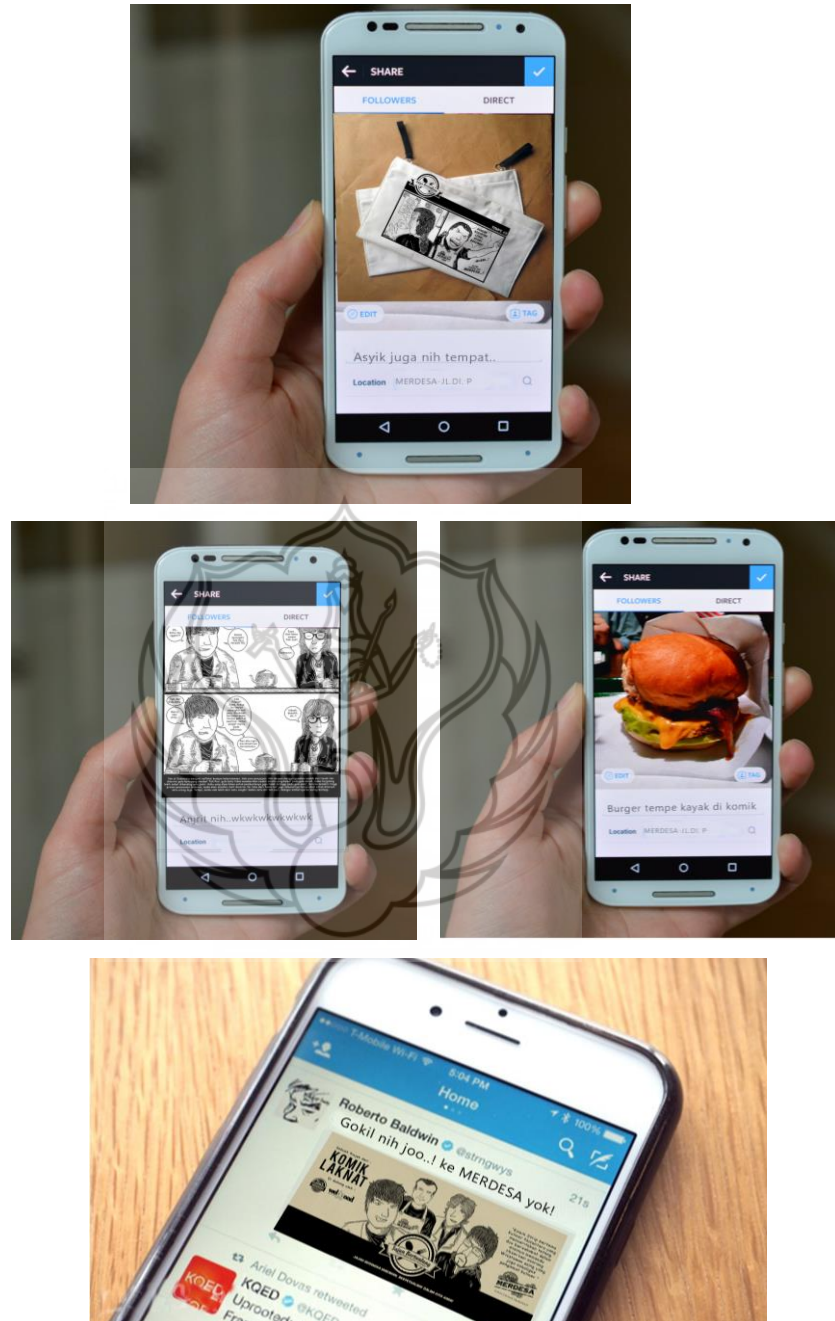


2. Media Sosial Internet.



Gambar 136 . Contoh ketika tersebar secara viral, menarik perhatian dan memprovokasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa dibalik setiap sajian kuliner terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukan suatu Cita rasa-nya. Hal ini dapat dikaji dalam beberapa cabang ilmu sosial yang saling berkaitan. Melalui Antropologi dijelaskan hubungan antar manusia hingga membentuk suatu budaya. Kemudian hubungan antar budaya dapat dikaji melalui Etnologi, cabang dari Antropologi. Sedangkan dalam hal makanan, ada ilmu bernama Gastronomi, yang mencakup tentang Kuliner. Pembahasan Gastronomi bercabang lagi menjadi dua, secara ilmu pengetahuan sosial dan ilmu pengetahuan alam.

Banyak fakta-fakta menarik dibalik setiap sajian kuliner Indonesia yang tidak ada salahnya untuk diketahui guna menambah pengetahuan dan memperluas wawasan. Cita rasa adalah hasil dari budaya kuliner, sedangkan enak atau tidaknya suatu makanan adalah selera, dan selera tidak bisa diperdebatkan. Namun, bukan berarti bisa *men-judge* seenaknya sendiri, karena selera itu masih dipengaruhi oleh persepsi, sedangkan persepsi dipengaruhi oleh pengetahuan, wawasan, dan pengalaman. Orang dengan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas akan lebih bijak dalam berpersepsi, begitu juga dengan selera dalam menilai suatu cita rasa. Sehingga dapat lebih menghargai perbedaan dalam keberagaman Indonesia.

Menyampaikan pengetahuan tentang makanan yang disisipkan pada hiburan dengan menceritakannya lewat komik komedi adalah hal yang menarik. Karena pada dasarnya orang lebih suka dihibur daripada diajari. Terlebih lagi, komik memang mempunyai kekuatan tersendiri dalam menyampaikan pesan. Mengambil tema tentang kuliner Nusantara ternyata terlalu luas, karena kebudayaan kuliner bangsa Indonesia terlalu beragam. Diperlukan batasan untuk membaginya lagi dalam beberapa pembahasan. Maka dalam perancangan ini digunakanlah komik berjenis strip yang mampu

merangkum suatu pembahasan pada sebuah tema dengan sekali baca, sehingga memudahkan kesan membosankan. Ditambah lagi *Show-off* nya pada media yang *unconventional*, hal ini merupakan nilai lebih yang dapat memberikan kesegaran, memberi pandangan baru bahwa komik tak hanya berwujud buku, sehingga menarik minat pembaca. Namun kelebihan pada komik strip ini sekaligus menjadi kekurangannya, karena keterbatasan ruang yang tersedia, maka informasi yang bisa disampaikan pun ikut terbatas. Pada versi digitalnya yang disebar secara viral melalui sosial media di internet, dirasakan cukup ampuh jika *target audience* nya adalah anak muda. Internet tidak terbatas ruang-waktu, dan anak muda sekarang dekat dengan internet. Disana mereka mengakses sosial media, dan tak jarang di sosial media mereka juga membaca komik online. Disamping itu, karena perancangan komik strip ini sebenarnya “promosi terselubung” dari Merdesa Resto yang membidik target anak muda Jogja dan wisatawan, maka hal ini dapat membangun *Brand Images* serta menciptakan USP (*Unique Position Seling*).

B. Saran

Perancang menyadari bahwa karya yang dirancangnya mungkin masih kurang sempurna. Maka perancang memberikan beberapa saran agar perancangan berikutnya yang mengangkat tema yang serupa dapat lebih baik. Pertama, Perlu diketahui bagi kalian yang akan membuat perancangan dengan tema sejenis, mengambil tema kuliner Nusantara ternyata masih sangatlah luas. Bangsa Indonesia itu terlalu beragam, begitu pula dengan kulinernya, hingga tidak ada yang bisa disebut satu sajian Indonesia yang baku, yang ada hanyalah perwakilan-perwakilan dari setiap daerah dengan ciri khasnya masing-masing. Maka diperlukan batasan khusus yang lebih spesifik misal; asal daerahnya, kebudayaanya, teknis pembuatan sajiannya, dan lain sebagainya, sehingga lebih mudah diolah.

Kesulitan kedua dalam perancangan ini berurusan dengan pengumpulan data. Buku-buku tentang kuliner di toko dan perpustakaan umum kebanyakan hanya membahas resep dan teknis cara memasak, namun sangatlah sedikit yang

membahas tentang teori, kebudayaan dan fakta-fakta dibalik sajian. Hal ini menyebabkan lamanya waktu pengerjaan di Bab 2.

Lalu jika akan mengangkat tema kuliner, media yang dipilih harus benar-benar menarik, unik, dan beda dari yang lain, jangan lupa sesuaikan juga dengan *target audience* nya. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat pada perancangan-perancangan berikutnya yang diharapkan lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bober, PP. (1999), *Art, Culture, and Cuisine: Ancient and Medieval Gastronomy*, Chicago: University of Chicago Press.
- Bonneff, Marcell. (2008), *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Brodie, Richard. (2014), *Virus Akal Budi: Ilmu Pengetahuan Baru Tentang Meme*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Gillespie, Cailein & Cousins, John. (2001), *European Gastronomy into the 21st Century*, Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Maharsi, Indiria. (2011), *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Penerbit Kata Buku.
- McCloud, Scot. (2001), *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- _____ (2008), *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kodhyat, H. (1996), *Sejarah Pariwisata dan Perkembangannya di Indonesia*, Jakarta: Grasindo.
- Koentjoroningrat. (2009), *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Richards, Greg. (2011), *Routledge Advances in Tourism: Tourism and Gastronomy*, Routledge.
- Suyanto, M. (2004), *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Soenardi, Tuti & Tim Yayasan Gizi Kuliner. (2013), *Teori Dasar Kuliner*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tempo. (2015), *Antropologi Kuliner Nusantara*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Winarno, Bondan. (2013), *100 Mak Nyus: Makanan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Penerbit PT Kompas Media Nusantara.

Yayasan Boga. (2014), *Dapur Indonesia:300 Resep Masakan Populer Nusantara*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal :

Alkatiri,Zeffry. (2005), “iklan lampau indonesia dalam wujud komik, analisis bahasa dan grafis”, *Wacana,Jurnal ilmu dan budaya-Nasionalisme dan penafsiran*. vol.7 no 1: 65-66.

Barrera E, Alvaradi OB. (2008),“Food trails:tourist architectures built on food identity”, *Gastronomic Sci* 3(8): 56-63.

Fossali, PB. (2008), “Seven conditions for the gastronomic sciences” *Gastronomic Sci* 4(8):54-86.

Putra, Pandu Titus (2011), “Taman Kuliner di Sleman”, *S1 thesis, e-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.

Van der Linden E, McClements DJ, &Ubbink J. (2008). “Molecular Gastronomy: A Food Fad or an Interface for Science-based Cooking?” *Food Biophysics* 3:246–254

Majalah :

IM, Ahmad. (2012, November/Desember), “Makanan dan Identitas Masyarakatnya”, *Comical*, 108, 15.

Rahadian, Beng. (2012, November/Desember), “Hidangan” , *Comical*, 108, 9.

WS, Dyah & Vbi Djenggoten. (2010, Oktober), “Mulanya Lumpia”, *Kumpulan Cergam : Kampungan*.

Pertautan :

[http://Tempokini.com/eksistensi kuliner Indonesia di mancanegara/](http://Tempokini.com/eksistensi_kuliner_Indonesia_di_mancanegara/) (Diakses 20 Desember 2014/ 23:52 WIB)

<http://fajarspramono.blogspot.com/2008/05/gourmet.html> (Diakses 21 Desember 2014/ 20:01 WIB)

<https://legendanusantara.wordpress.com/legenda-nusantara/arti-nama-indonesia-nusantara-dan-asal-usulnya/> (Diakses: 19 Januari 2015/ 09:03WIB)

<http://tenthousandli.asia/article-67-mengenal-gastronomi--lebih-dekat.html> (Diakses 21 Januari 2015 8:16 WIB)

<https://Largest Buddhist temple>". Guinness World Records. Guinness World Records (Diakses 27 Januari 2015/ 18.25 WIB)

<https://caknun.com/2013/menyambut-buku-indonesia-bagian-dari-desa-saya>. Esai oleh Toto Rahardjo 11 mei 2013 (Diakses 13 Maret 2015/ 20:25WIB)

<http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/03/promosi-kuliner-nusantara-ke-dunia-apa-kendalanya/> Intan Y. Septiani (Diakses 5 April 2015/ 15:18 WIB)

Kementrian Pariwisata <http://www.parekraf.go.id/asp/detil.asp?c=16&id=2101> (Diakses 30 April 2015/ 11:08 WIB)

<http://news.indonesiakreatif.net/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/> (Diakses 5 Mei 2015/ 15:17 WIB)

<https://prezi.com/qepim405a4lo/sejarah-komik-indonesia/> (Diakses 5 Mei 2015/ 15:18 WIB)

<https://Ringkasan sejarah komik Indonesia - Sekuensi.com> (Diakses 5 Mei 2015/ 09:50 WIB)

<https://ngomik.com/story/9093-sejarah-komikindonesia/read> (Diakses 25 Mei 2015/ 08:50 WIB)

<https://Pixel-portal.blogspot.com> (Diakses 26 Mei 2015/ 09:25 WIB)

<http://sutrisno-budiharto.blogspot.com/2014/03/mengenal-makna-relief-candi-borobudur> (Diakses 26 Mei 2015/ 10:39 WIB)

<http://jogjanews.com/sejarah-wayang-beber-digunakan-untuk-menaklukan-musuh-> (Diakses 26 Mei 2015/ 12:17 WIB)

<http://blog-anekaria.blogspot.com/2011/05/16-fakta-unik-dari-komik-super-hero>. (diakses 27 Mei 2015/ 09:09 WIB).

(<http://beritagar.com/p/menengok-kembali-komik-indie-indonesia-23239> diakses 27 Mei 2015/ 12:12 WIB).

Baskoro Suryo Banindro, 13/3/2013. <http://dgi-indonesia.com/lahirnya-komik-di-sekolah-toekang-reklame-fsr-isi-yogyakarta-1> (Diakses 28 Mei 2015/ 10:53WIB)

<http://berbagiilmulengkap.blogspot.com/2011/09/pengertian-wisata-kuliner.html> (Diakses 28 Mei 2015/ 15:52WIB)

<http://sucirizkiana.blogspot.com/2013/03/sejarah-dan-asal-usul-lengkapekspeci.html> (Diakses 29 Mei 2015/ 10:47 WIB)

<https://kosasihcenter.org> (Diakses 29 Mei 2015/17:23 WIB)

<http://deralexblog.blogspot.co.id/2015/04/5-alasan-kenapa-comic-sans-dibenci.html> (Diakses 24 juni 2015/ 15:28 WIB)

<http://berandakata.blogspot.co.id/2014/05/fakta-fakta-seputar-font-comic-sans.html> Diakses 24 juni 2015/ 15:57 WIB

