

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK
MAKANAN KHAS BETAWI



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK
MAKANAN KHAS BETAWI



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat utama memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK MAKANAN KHAS BETAWI,

Diajukan oleh Dwiny Nurul Astari, NIM 1212212024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003

Cognate/ Anggota

Hesti Rahayu, SSn., MA
NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi DKV/Anggota

Indira Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA
NIP. 19770315 200212 005



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 1959082 198803 2 002

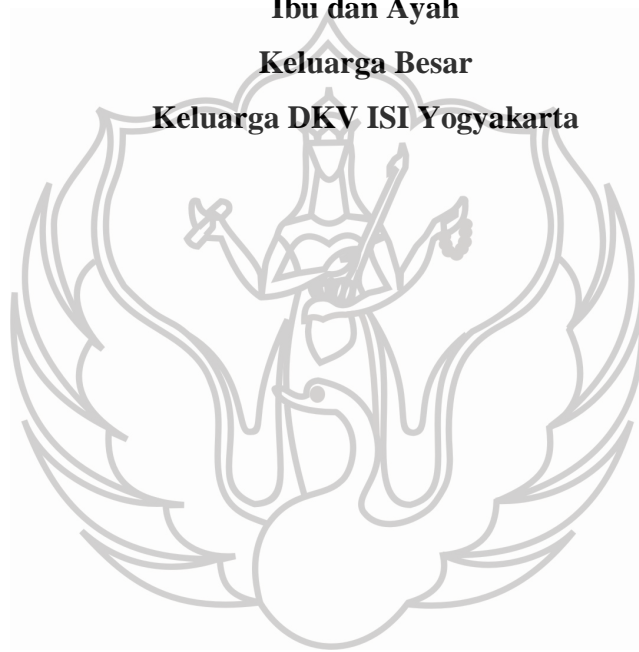
Perancangan tugas akhir ini saya persembahkan kepada

Allah SWT

Ibu dan Ayah

Keluarga Besar

Keluarga DKV ISI Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT beserta Rasulnya Muhammad SAW atas anugerah dan hidayahnya yang diberikan sehingga perancangan Tugas Akhir berjudul Perancangan Komik Makanan Khas Betawi dapat diselesaikan tepat pada waktu yang ditargetkan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga dengan Perancangan Komik Makanan khas Betawi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menjadi media yang mampu memberikan informasi kepada khalayak sasara, Adapun kekurangan dan kelebihan dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Dwinny Nurul Astari
NIM. 1212212024

UCAPAN TERIMAKASIH

Terwujudnya penulisan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT beserta Rasul Muhammad SAW dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Dr. Muhammad Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA selaku ketua jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Pembimbing I
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M. Sn., selaku Pembimbing II
7. Bapak Edi Jatmiko, S. Sn., M. Sn. Selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn., selaku Pembimbing Akademik
9. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmunya.
10. Seluruh staf Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Orang Tua tercinta, Bapak Wisnu Hariyanto dan Inneke V. Soenarjo yang sudah susah payah membiayai sekolah hingga tahap ini dan selalu mendukung saya
12. Kedua saudara saya, Pratama Nur Satria dan Muhammad Nur Irfan yang juga ikut memberi dukungan, semangat, dan menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini
13. Kakak Ipar saya, Pratiwi Setyaning Putri yang telah rela meluangkan waktu untuk menemani mendatangi lokasi penelitian.

14. Sahabat saya di Tangerang dan Jakarta, Aida, Farisa, dan Annisa yang selalu menemani, membantu penulisan, menemani mendatangi lokasi penelitian dan memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Sahabat geng Byoki, Aurora, Dyah, Maria, dan Gladys yang sudah membantu, menyemangati, menghibur dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.
16. Bayu, yang ikut membantu menyelesaikan karya Tugas Akhir
17. Keluarga Mahasiswa DKV, Anoman Obong angkatan 2012 yang bersama-sama ikut berjuang dalam menyelesaikan Tugas Akhir
18. Tom Hiddelston, Collin Ferral, Arashi, dan Vixx yang menemani saat berjuang menyelesaikan Tugas Akhir
19. Bapak Indra Sutisna, Kepala Pengelola Setu Babakan yang rela meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber.
20. Narasumber Perkampungan Setu Babakan, Warung Makan, Masyarakat Sekitar Jakarta dan Seminar Kuliner Betawi yang telah membantu penulisan Tugas Akhir

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Dwinny Nurul Astari
NIM. 1212212024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwinny Nurul Astari
NIM : 1212212024
TTL : Jakarta, 10 Juli 1994
Alamat : Arinda Permai 1 Blok H-12, Pondok Aren, Tangerang Selatan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahawa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN KOMIK MAKANAN KHAS BETAWI

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan tugas akhir ini bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 29 Januari 2018

Dwinny Nurul Astari
NIM. 1212212024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwinny Nurul Astari
NIM : 1212212024
Prgram Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan informasi mengenai Kuliner Betawi, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul **“Perancangan Komik Makanan khas Betawi”**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya deni pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atu mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya 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 menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

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

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Dwinny Nurul Astari
NIM. 1212212024

ABSTRAK

Perancangan Komik Makanan khas Betawi “kisah di balik, Rasa Betawi”

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak keragaman, baik dari pulau, suku, agama hingga kuliner. Kuliner Betawi merupakan salah satu keragaman dari kuliner Indonesia. Mulai dari makanan, minuman, hingga jajanan, kuliner Betawi memiliki banyak keragaman dari hasil olahan, bahan dan cita rasa. Dibalik cita rasa kuliner Betawi yang lezat, terdapat filosofi dan sejarah pembuatannya. Keunikan dari kuliner khas Betawi ini dapat menghasilkan potensi budaya dan wisata Indonesia. Sayangnya masih banyak warga Jakarta terutama generasi muda tidak mengetahui keragaman dan keunikan dari kuliner Betawi, karena di zaman modern ini, makanan khas Betawi kalah persaingan dengan makanan cepat saji yang pembuatannya lebih cepat. Selain itu kuliner Betawi juga kurang mendapat promosi dari media, bahkan buku literatur kuliner Nusantara jarang membahas kuliner Betawi.

Melalui permasalahan-permasalahan ini, dibuatlah perancangan media komik yang diharapkan dapat menjadi wadah literatur kuliner Betawi, sekaligus dapat mempromosikan kuliner Betawi kepada masyarakat terutama generasi muda. Agar dapat menyuguhkan perancangan media komik yang menarik, dilakukan penggalian data dan informasi baik dari media buku dan *online*, terjun langsung ke lapangan, dan mewawancarai narasumber baik dari budayawan, pembuat makanan, dan masyarakat sekitar.

Data dan informasi yang sudah digali, dikemas dalam bentuk media komik. Alasan kenapa dipilihnya media komik sebagai perancangan adalah komik merupakan salah satu media yang banyak digemari oleh semua kalangan, terutama generasi muda. Dibandingkan dengan buku literatur yang hanya berupa tulisan, media komik mempunyai kekuatan lebih besar untuk menyampaikan informasi karena bahan data literatur dan ilustrasi dibungkus menjadi sebuah alur cerita. Dengan kekuatan alur cerita dan ilustrasi, pembaca dapat memahami lebih cepat, mendapat hiburan yang menarik, dan khalayak sasaran juga dapat mengetahui bentuk-bentuk kuliner Betawi yang disajikan dalam perancangan komik. Media perancangan komik yang merupakan perpaduan antara literatur dan visual diharapkan tidak hanya menjadi sebuah media hiburan, tetapi juga sebagai media literatur dan promosi yang dapat meningkatkan kepedulian dan rasa penasaran generasi muda terhadap kuliner Betawi.

Kata Kunci: Komik, Wisata, Kuliner, Betawi, Makanan khas,

ABSTRACT

Betawi Cuisine Comic Design “the story behind, Betawi Taste”

Indonesia is a country with a diverse island, ethnicity, religion, and even cuisine. One of its cuisine is Betawi cuisine. Be it from the food, beverage, to the traditional snack, Betawi cuisine has a lot of diversity coming from its cooking results, ingredients, and flavors. Behind its delicious flavors, Betawi cuisine has a philosophy and history about it. The uniqueness of Betawi cuisine can generate culture and tourism potential for Indonesia. Unfortunately, there are still a lot of citizens of Jakarta, especially the younger generation, who are not aware of the uniqueness and variation of Betawi cuisine. In the modern era, Betawi cuisine loses the competition with the fast food chain who can produce its food faster. Betawi cuisine lacks promotions from the media and there is rarely Indonesian culinary literature book who writes about Betawi cuisine.

Through these problems, the design of comic book that are expected to promote Betawi cuisine to the masses, especially younger generation, has been made. In order to make this comic interesting, the author has done a lot of data research through field research, researching through traditional and online media, interviewed Betawi cook cuisine, a Betawi culture expert, and people from the Betawi community.

The gathered data and information has been made into a comic book. The reason why comic was chosen as the media was because a lot of people, especially the younger generation, enjoyed reading comic book. Compared to literature book that only have a text, comic have a bigger power to convey the information to its reader because the data has been made into a story line. With the power of story line and illustration, the reader can understand the information faster, get an interesting entertainment, and the target audience can also discover the Betawi cuisine that was presented in the comic book. This comic book design that is an integration between literature and visual is expected to become not only as a source of entertainment, but can also be as a literature and media promotion of Betawi cuisine that can raise the awareness and curiosity of the younger generation towards the Betawi cuisine.

Keywords: Comic, tour, culinary, Betawi, cuisine

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	III
KATA PENGANTAR	IV
UCAPAN TERIMA KASIH.....	V
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	VII
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	VIII
ABSTRAK	IX
<i>ABSTRACT</i>	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Batasan Masalah.....	5
1.4.Tujuan Perancangan.....	6
1.5.Manfaat Perancangan.....	6
1.6.Metode Perancangan	7
1.7.Metode Analisa Data.....	8
1.8.Konsep Perancangan	8
1.9.Proses Perancangan.....	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
2.1.Ragam Makanan khas Betawi dan Kondisi Saat ini	11
2.1.1. Keragaman Makanan khas Betawi	11
2.1.2. Animo Masyarakat Terhadap Makanan khas Betawi	12
2.1.3. Makanan khas Betawi	15
2.2.Tinjauan Komik	31
2.2. 1. Pengertian Komik	31

2.2. 2. Perkembangan Komik	32
2.2. 3. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial	34
2.3. Bentuk dan Jenis Komik	35
2.3.1. Komik Berdasarkan Bentuk	35
2.3.2. Komik Berdasarkan Jenis Cerita	37
2.3.3. Komik Berdasarkan Gaya dan Teknik	40
2.4. Warna	41
2.5. Kajian Pustaka.....	44
2.6. Analisis Data	49
2.7. Kesimpulan dan Analisis Data.....	51
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	53
3.1. Konsep Kreatif	53
3.1.1. Khalayak Sasaran	53
3.1.2. Tujuan Kreatif.....	54
3.1.3. Strategi Kreatif.....	54
3.2. Konsep Perancangan.....	54
3.2.1. Konsep Cerita	54
3.2.2. Konsep Visual	55
3.2.3. Karakter Tokoh.....	55
3.2.4. Isi	56
3.2.5. Layout.....	56
3.2.6. Spesifikasi Komik	57
3.2.7. Warna	61
3.2.8. Media Pendukung.....	62
3.3. Storyline	65
3.4. Program Perancangan.....	82
3.4.1. Program Kreatif.....	82
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	84
4.1. Data Visual.....	84
4.1.1. Data Visual Karakter Tokoh	84
4.1.2. Data Visual Pakaian	89

4.1.3. Data Visual Tempat.....	95
4.1.4. Studi Visual Pendukung Cerita	103
4.2.Studi Visual.....	107
4.2.1.Data Visual Ilustrasi.....	107
4.2.2.Data Visual Tokoh.....	109
4.2.3. Studi Visual Lokasi.....	119
4.2.4. Studi Visual Balon Kata	127
4.2.5. Studi Visual Tipografi	128
4.2.6. Studi Visual Warna.....	131
4.3.Desain Buku Komik.....	135
4.3.1. <i>Storyboard</i> dan Sketsa Isi Buku	135
4.3.2. Cat Air pada isi Buku.....	152
4.3.3. Hasil Akhir.....	168
4.3.4. Sampul Buku.....	186
4.4.Media Pendukung.....	188
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	190
5.1.Kesimpulan	190
5.2.Saran.....	191
DAFTAR PUSTAKA	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Festival Dodol Betawi di Taman Ismail Marzuki Jakarta.....	14
Gambar 2. Salah Satu Festival Kuliner Betawi di Jakarta Utara	14
Gambar 3. Kerak Telor	15
Gambar 4. Nasi Ulam.....	17
Gambar 5. Soto Tangkar	18
Gambar 6. Gabus Pucung.....	19
Gambar 7. Sayur Besan.....	20
Gambar 8. Sayur Babanci	21
Gambar 9. Roti Buaya.....	23
Gambar 10. Semur Andilan.....	24
Gambar 11. Dodol Betawi.....	26
Gambar 12. Kue Ape.....	27
Gambar 13. Kue Kembang Goyang	28
Gambar 14. Es Selendang Mayang	29
Gambar 15. Bir Pletok.....	30
Gambar 16. Oh, Senangnya Sains Kimia karya Shin Jae Hwan	38
Gambar 17. <i>Mahabharata</i> karya R. A. Kosasih	38
Gambar 18. Gintama Karya Hideaki Sorachi	39
Gambar 19. Webtoon Jajanan Squad karya Dito Satrio.....	40
Gambar 20. Kuliner, Selaksa Rasa dan Cerita karya Shinta Teviningrum	44
Gambar 21. 100 Mak Nyus Jakarta karya Bondan Winarno	45
Gambar 22. Komik <i>Kouzumi-san Ramen Daisuki</i> karya Naru Narumi	46
Gambar 23. Ilustrasi Ramen komik <i>Kouzumi-san Ramen Daisuki</i>	47
Gambar 24. Reaksi Kouzumi saat menikmati Ramen	47
Gambar 25. Chapter komik <i>Black Butler</i> membahas makanan	48
Gambar 26. Jenis font <i>Arbutus Slab</i>	58
Gambar 27. Jenis font <i>Blenda Script</i>	58
Gambar 28. Jenis font <i>Candara</i>	59

Gambar 29. Jenis font <i>Humanst521 Lt</i>	60
Gambar 30. Jenis Font <i>One Stroke Script LET</i>	60
Gambar 31. Jenis Font <i>Milk Mustache BB</i>	61
Gambar 32. Piring.....	63
Gambar 33. Mug Depan dan Belakang.....	63
Gambar 34. Celemek.....	64
Gambar 35. Referensi Tokoh Arya.....	82
Gambar 36. Referensi Tokoh Farah.....	82
Gambar 37. Referensi Tokoh Leo.....	83
Gambar 38. Referensi Tokoh Ibu dan Ika, Kakak Arya.....	83
Gambar 39. Referensi Karyawan di Kedai Makanan.....	84
Gambar 40. Referensi Penjual Kerak Telor.....	84
Gambar 41. Jenis Font <i>Milk Mustache BB</i>	59
Gambar 42. Piring.....	60
Gambar 42. Mug Depan dan Belakang.....	61
Gambar 43. Celemek.....	61
Gambar 44. Referensi Tokoh Arya.....	85
Gambar 45. Referensi Tokoh Farah.....	85
Gambar 46. Referensi Tokoh Leo.....	86
Gambar 47. Referensi Tokoh Ibu dan Ika, Kakak Arya.....	86
Gambar 48. Referensi Karyawan di Kedai Makanan.....	87
Gambar 49. Referensi Penjual Kerak Telor.....	87
Gambar 50. Referensi Penjual di Perkampungan Kebudayaan Betawi.....	88
Gambar 51. Referensi Panitia Festival Dodol Betawi.....	88
Gambar 52. Referensi Koloni Belanda.....	89
Gambar 53. Referensi Pakaian kasual Pria Zaman Sekarang.....	90
Gambar 54. Referensi Jaket Hoodie Pria.....	90
Gambar 55. Referensi Pakaian kasual Wanita Zaman Sekarang.....	91
Gambar 56. Referensi Pakaian Muslim Wanita.....	91
Gambar 57. Referensi Pakaian Adat Betawi.....	92
Gambar 58. Referensi Pakaian Adat Betawi Pria dan Wanita.....	92

Gambar 59. Referensi Pakaian Adat Betawi.....	93
Gambar 60. Referensi Pakaian Adat Pernikahan Betawi.....	93
Gambar 61. Referensi Pakaian Masyarakat Tionghoa.....	94
Gambar 62. Referensi Pakaian Keluarga Belanda di Indonesia	94
Gambar 63. Bandara Soekarno-Hatta	95
Gambar 64. Rumah Arya	96
Gambar 65. Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan	97
Gambar 66. Rumah Adat Betawi	98
Gambar 67. Warung Makan Soto Tangkar	98
Gambar 68. Jalan Pinggiran kota Jakarta dan warung kecil	99
Gambar 69. Dapur Betawi.....	100
Gambar 70. Kota Tua.....	101
Gambar 71. <i>Historia Food and Bar</i> , kota Tua.....	102
Gambar 72. Tungku Api Tradisional dan Wajan Pembuat Kerak Telur.....	103
Gambar 73. Peralatan Makan.....	103
Gambar 74. Wine	104
Gambar 75. Rempah-rempah	104
Gambar 76. Kendaraan Modern di Jakarta	105
Gambar 77. Sepeda Ontel di Kota Tua	105
Gambar 78. Bajaj	106
Gambar 79. Angkot.....	106
Gambar 80. Metromini.....	107
Gambar 81. Anak Kos Dodol Dikomikin karya Kharisma Jati	108
Gambar 82. Mantra karya Azisa Noor	108
Gambar 83. Desain Karakter Arya.....	110
Gambar 84. Desain Karakter Farah.....	110
Gambar 85. Desain Karakter Leo.....	111
Gambar 86. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Rasa Manis	111
Gambar 87. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Rasa Asam.....	112
Gambar 88. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Rasa Pedas.....	112
Gambar 89. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Rasa Asin.....	113

Gambar 90. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Makanan Enak.....	113
Gambar 91. Desain Reaksi Tiga Tokoh Utama pada Makanan tidak Enak.....	114
Gambar 92. Desain Ibu dan Kakak Arya	114
Gambar 93. Desain Penjual Kerak Telor	115
Gambar 94. Desain Penjual Selendang Mayang	115
Gambar 95. Desain Penjual Kue Ape	116
Gambar 96. Desain Panitia Festival Dodol	116
Gambar 97. Desain Pelayan Restoran	117
Gambar 99. Desain Pakaian Sehari-hari dan Pernikahan adat Betawi.....	117
Gambar 100. Desain Pakaian Kolonial Belanda	118
Gambar 101. Desain Pakaian Masyarakat Tionghoa	118
Gambar 102. Desain Bandara Soekarno-Hatta	119
Gambar 103. Perkampungan Kebudayaan Betawi.....	119
Gambar 104. Perkampungan Kebudayaan Betawi.....	120
Gambar 105. Perkampungan Kebudayaan Betawi.....	120
Gambar 106. Pinggir Danau Perkampungan Kebudayaan Betawi	121
Gambar 107. Warung Soto Tangkar	121
Gambar 108. Pinggiran Kota Jakarta	122
Gambar 109. Pinggiran Kota Jakarta	122
Gambar 110. Pinggiran Kota Jakarta	123
Gambar 111. Pinggiran Kota Jakarta dan Warung Nasi Ulam	123
Gambar 112. Dapur Betawi.....	124
Gambar 113. Dapur Betawi.....	124
Gambar 114. Desain Kota Tua.....	125
Gambar 115. Desain Kota Tua.....	125
Gambar 116. Desain Kota Tua.....	126
Gambar 117. Desain <i>Historia Food and Bar</i>	126
Gambar 118. Desain <i>Historia Food and Bar</i>	127
Gambar 119. Balon Kata untuk Dialog Biasa	127
Gambar 120. Balon Kata untuk Dialog Berteriak	127
Gambar 121. Balon Kata untuk Dialog Memperkenalkan Makanan.....	127

Gambar 122. <i>font Blenda Script</i>	128
Gambar 123. <i>font Arbutus Slab</i>	128
Gambar 124. <i>Font humanst521 Lt BT</i>	128
Gambar 125. <i>font Candara</i>	128
Gambar 126. Kembang Kelapa yang digunakan atas kepala Ondel-ondel.....	129
Gambar 127. Sketsa Satu	129
Gambar 128. Sketsa Dua.....	129
Gambar 129. Sketsa Tiga	130
Gambar 130. Hasil Akhir Desain “Kembang Kelapa”.....	130
Gambar 131. Kembang Kelapa pada <i>font</i> “Betawi”	130
Gambar 132. Kembang Kelapa pada <i>font</i> “Rasa”	130
Gambar 133. Warna pertama	131
Gambar 134. Warna kedua.....	131
Gambar 135. Teknik Pewarnaan Komik “Mantra” karya Azisa Noor.....	132
Gambar 136. Warna Jingga pada Bab Pertama.....	132
Gambar 137. Warna Coklat pada Bab Dua.....	133
Gambar 138. Warna Hijau pada Bab Tiga.....	133
Gambar 139. Warna Biru pada Bab Empat.....	134
Gambar 140. Pewarnaan pada Ilustrasi Makanan	135
Gambar 141. Sketsa Perancangan Komik “kisah di balik, Rasa Betawi”.....	151
Gambar 142. Cat Air Perancangan Komik “kisah di balik, Rasa Betawi”	167
Gambar 143. Hasil Akhir Perancangan Komik “kisah di balik, Rasa Betawi” ..	185
Gambar 144. Sketsa Sampul Pertama	186
Gambar 145. Sketsa Sampul Kedua.....	186
Gambar 146. Sketsa Sampul Ketiga.....	187
Gambar 147. Hasil Akhir Sampul.....	187
Gambar 148. Sticker.....	188
Gambar 149. <i>Bookmark</i>	189

DAFTAR TABEL

Table 1. <i>Storyline</i>	81
Table 2. Jadwal Perancangan	82
Table 3. <i>Software</i> yang Digunakan	82
Table 4. Biaya Kreatif	83



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang kaya akan keragaman. Banyak julukan yang diberikan kepada Indonesia, salah satunya adalah negara seribu pulau. Dimana hal itu menegaskan bahwa negara ini kaya akan pulau dan memiliki banyak keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Begitu juga dengan makanan tradisional yang dimiliki oleh Indonesia, sehingga dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki keragaman dalam olahan makanannya yang membuatnya diakui sebagai negara yang menyimpan tradisi makanan tradisional yang paling kaya di dunia dengan cita rasa yang kuat. Kekayaan jenis masakannya ini merupakan cermin keberagaman budaya dan tradisi Nusantara. Hal ini pun dirasa menempati peran penting dalam budaya nasional Indonesia secara umum.

Salah satu dari beragam pulau di Indonesia yang tersohor adalah pulau Jawa. Daratan yang dianggap oleh banyak para ahli mancanegara sebagai pulau ter subur di dunia ini memiliki beraneka ragam kota dengan kebudayaan yang berbeda beda pula pada setiap kotanya. Salah satunya adalah Jakarta, sebagai Ibu kota dari Indonesia yang terletak di Jawa bagian barat laut. Jakarta tentu saja memiliki penduduk asli yaitu Betawi. Dalam karya ilmiah Lance Castles berjudul "*The Ethnic Profile of Jakarta*", menjelaskan pemahamannya mengenai orang Betawi baru terbentuk pada pertengahan abad ke-19 dan merupakan hasil pergabungan berbagai kelompok etnis yang menjadi budak di Batavia. Tapi hal ini mendapat reaksi penolakan dari tokoh Betawi pada tahun 1990, Karena diyakini nenek moyang orang Betawi sudah ada jauh sebelum kota Jakarta didirikan. Ridwan Saidi, Sejarawan dan ahli kebudayaan Betawi mengatakan bahwa orang Betawi adalah keturunan

Kerajaan Salakanagara yang berpusat di Condet, karena ditemukannya makam kuno yang ditafsirkan Ridwan sebagai tokoh dari zaman Kerajaan Kalapa. Hal ini juga dibuktikan dari teori arkeologis karena ditemukannya artefak pecahan gerabah berupa alat dapur, alat makan, alat berburu seperti kapak persegi, serta alat bercocok tanam berupa batu yang ditemukan di beberapa wilayah yang berada di sekitar Sungai Ciliwung dan berbagai sekitar Jakarta. Penemuan ini menjadi bukti bahwa kehidupan masyarakat Betawi sudah ada pada masa prasejarah. Banyaknya pendatang sejak zaman Batavia, secara tidak langsung menyebabkan akulturasi budaya Betawi terutama pada kuliner. Masa sulit dijajah Belanda juga salah satu alasan kenapa kuliner Betawi memiliki banyak keragaman karena pada masa itu menyebabkan etnis Betawi kreatif dalam mengolah bahan-bahan. Selain memiliki keragaman, makanan khas Betawi memiliki cerita yang menarik di balik kelezatannya dan cara pembuatannya.

Bapak Indra Sutisna selaku Budayawan dan anggota Lembaga Kebudayaan Betawi (LKB) menjelaskan walaupun kuliner Betawi memiliki banyak keragaman yang sangat menarik baik dari makanan, minuman, dan jajanannya, sangat disayangkan kota yang dikenal sebagai metropolitan besar di Asia Tenggara ini dirasa belum mampu memperkenalkan kulinernya sendiri dan secara tidak langsung hal itulah yang membuat kuliner itu sendiri menjadi mulai langka di kalangan masyarakat. Ditambah minimnya jumlah rumah makan khas Betawi dan sempitnya lingkup wilayah penyebarannya (karena masih terpinggirnnya etnis Betawi di Jakarta) dan kurangnya pihak-pihak yang mempromosikan dan menyajikan info tentang makanan khas Betawi, sehingga makanan khas kota Jakarta ini kurang terdengar disekitar masyarakat. Padahal dicantumkan dalam artikel Tribun News pada 13 Desember 2014 bahwa Kuliner Betawi mempunyai nilai yang sama dengan karya sastra, melestarikan kuliner Betawi seperti halnya kita melestarikan kebudayaan kita (www.tribunnews.com). Hal ini makin

diperparah oleh faktor globalisasi yang terjadi di Indonesia yang juga dianggap menjadi salah satu penyebab ditinggalnya makanan tradisional ini.

Di zaman modern ini, persaingan industri makanan semakin berkembang terutama makanan cepat saji. Jakarta merupakan kota pusat perekonomian Indonesia, dimana sebagian besar penduduknya menghabiskan waktunya untuk bekerja. Kecendrungan gaya hidup seperti itu, tidak jarang masyarakat cenderung memilih makanan cepat saji dibandingkan makanan tradisional. Selain rasanya yang sedap, proses pembuatannya pun lebih cepat dibandingkan makanan tradisional. Sementara itu kebanyakan masyarakat pada umumnya tidak sadar akan fakta bahwa makanan cepat saji banyak mengandung bahan berbahaya yang akan mengganggu kesehatan seperti bahan pengawet, pewarna makanan, dan kandungan gula yang berlebihan sehingga tidak dapat dikonsumsi secara terus-menerus. Karena minimnya kesadaran terhadap bahaya bahan pengawet, tidak sedikit masyarakat terkena penyakit berat seperti obesitas, kerusakan jantung, darah tinggi, kanker dan penyakit berbahaya lainnya (halosehat.com).

Sangat disayangkan semakin banyaknya media promosi menarik yang memperlihatkan betapa lezatnya makanan cepat saji membuat masyarakat menyepelekan masalah tersebut dan secara tidak langsung keberadaan makanan tradisional semakin memudar karena kurangnya promosi, baik dari siaran televisi, radio, dan informasi. Sehingga dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penanaman pengetahuan akan makanan khas Indonesia yang dalam hal ini difokuskan kepada makanan khas Betawi harus segera ditingkatkan. Pemerintah tentu tidak tinggal diam, pemerintah telah mengambil langkah dengan mengadakan festival-festival kuliner Betawi. Bahkan saat ulang tahun Jakarta yang jatuh pada tanggal 22 Juni, pemerintah juga mengadakan festival kuliner Betawi untuk meriahkan ulang tahun Jakarta. Walaupun pemerintah sudah mengambil langkah peduli

dengan mengadakan festival kuliner Betawi, langkah ini belum cukup karena tidak semua masyarakat Jakarta dapat mendatangi festival tersebut karena jarak yang jauh atau masyarakat sudah disibukkan dengan kegiatan masing-masing. Selain mengadakan festival, langkah lain yang harus dilakukan untuk membantu hal tersebut adalah dengan menciptakan media pendukung yang menyuguhkan pengetahuan mengenai kuliner, baik dari makanan, minuman sampai jajanan.

Sayangnya, belum banyaknya media yang menyuguhkan literatur mengenai makanan khas Betawi secara menarik kepada masyarakat. Tidak hanya itu bahkan buku kuliner yang membahas kuliner Nusantara secara umum, jarang memasukkan dan membahas kuliner Betawi, bahkan terdapat buku kuliner Nusantara yang sama sekali tidak memasukkan informasi makanan khas Betawi. Maka diharapkan komik dapat menjadi salah satu alternatif menarik yang sekaligus mempromosikan makanan khas Betawi bagi masyarakat terutama pada kalangan generasi muda di Indonesia. Dalam pengertian McCloud, seorang kartunis dan teoritis komik menjelaskan bahwa komik adalah gambar dan lambang yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar sehingga membentuk alur cerita. Kekuatan gambar yang menarik di mata pembaca akan digabungkan dengan unsur literatur sebagai informasi yang akan menjadi media komunikatif. Hal ini akan menampilkan bahasa komik dengan unsur dramatis saat mengungkapkan cerita. Tidak hanya untuk menghibur, secara tidak langsung komik juga dapat sebagai media promosi. Sekarang sudah beredar komik dengan penceritaan yang mempromosikan makanan negara mereka masing-masing, seperti contoh komik *Yakitate! Japan*, *Master Boy*, *Shokugeki no Soma*, *Hell Kitchen*, dan masih banyak komik lainnya yang secara tidak langsung mempromosikan makanan. Dibandingkan media

komersial lain seperti iklan, komik mempunyai pengaruh yang lebih kuat. Melalui komik, tidak hanya mendapatkan cerita dan gambar menarik tapi juga informasi yang efektif. Alasan itulah, di zaman sekarang komik banyak diminati dari semua kalangan dari anak-anak, remaja, dewasa, pria, wanita, dan seterusnya.

Saat ini belum banyak komik lokal yang membawakan cerita mengenai kuliner Nusantara terutama kuliner Betawi, bahkan buku pengetahuan mengenai kuliner Nusantara pun sangat jarang membahas mengenai kuliner Betawi bahkan sama sekali tidak membahasnya. Oleh karena itulah, penulis memilih ilustrasi komik sebagai media perancangan karena tidak hanya menyajikan cerita dan visual yang menarik tetapi juga informasi mengenai makanan khas Betawi. Pada perancangan komik ini penulis akan membuat sebuah cerita yang tidak hanya mengandung plot, alur, karakter menu dan rasa makanan tapi juga informasi mengenai makanan khas Betawi baik dari cara pembuatannya, sejarah, dan filosofi dari makanan tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik sebagai salah satu alternatif media informasi makanan khas Betawi kepada generasi muda di Jakarta terutama di kawasan perkotaan?

1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Batasan masalah pada perancangan komik makanan khas Betawi meliputi kuliner Betawi dimana makanan, minuman dan jajanan yang dilupakan dalam benak masyarakat, dan kuliner yang populer dikalangan masyarakat tetapi memiliki filosofi dan sejarah dibalik pembuatannya. Baik dari kelompok makanan keseharian dan peristiwa khusus.

- 1.3.2. Batasan perancangan meliputi media utama yaitu rancangan komik yang membahas kuliner Betawi baik dari makanan sehari-hari, minuman, jajanan dan beberapa media pendukungnya.
- 1.3.3. *Target Audience* perancangan komik Kuliner Betawi diperuntukkan untuk kalangan generasi muda di Indonesia, hal ini agar tidak hanya mengenalkan kuliner Betawi tetapi juga mempromosikan wisata kuliner Betawi kepada generasi muda.
- 1.3.4. Pendekatan karya, penulis memilih komik sebagai media utama karena komik adalah salah satu media yang paling banyak dibaca oleh semua kalangan dari anak-anak, remaja, dewasa, pria, wanita, dan seterusnya.
- 1.3.5. Pendekatan isi visualisasi, penulis memilih mengenai cita rasa kuliner. Visualisasi dalam isi karya menggambarkan emosi-emosi karakter saat mencicipi makanan, minuman dan jajanan Betawi.

1.4. Tujuan Perancangan

- 1.4.1. Memberikan informasi dan sekaligus mempromosikan kepada generasi muda mengenai penting dan menariknya kuliner baik makanan, minuman, jajanan tradisional.
- 1.4.2. Memberikan informasi bagaimana cara pengolahannya, sejarah, dan filosofinya kepada masyarakat terutama pembaca.

1.5. Manfaat Perancangan

- 1.5.1. Manfaat bagi Target Audience

Mendapatkan informasi mengenai kebudayaan terutama kuliner yang mereka miliki di negeri sendiri dengan memberikan informasi baik dari rasa, filosofi, dan sejarah.

1.5.2. Manfaat bagi kuliner

Dapat menjadi media untuk memperkenalkan dan mempromosikan kuliner dari makanan, minuman, jajanan khas Betawi

1.5.3. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa lain untuk berkarya dan menambah wawasan mengenai kebudayaan kuliner Betawi.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Data yang dibutuhkan

1.6.1.1 Data Primer

Dengan deskriptif kualitatif melalui sumber Lembaga Kebudayaan Betawi dan pengolahan makanan khas Betawi atau pemilik tempat yang menyediakan makanan, minuman, dan jajanan Betawi.

1.6.1.2 Data Sekunder

Data sekunder menggunakan buku, berita, majalah, dan website mengenai wisata kuliner Betawi.

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara antara lain:

1.6.2.1 Literatur

Untuk pengumpulan data, perancang akan mengumpulkan artikel-artikel mengenai sejarah, filosofi, cara pembuatan di balik makanan khas Betawi baik berupa fisik atau *online*.

1.6.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Salah satu anggota Lembaga Kebudayaan Betawi (LKB), pembuat makanan, pedagang jajanan dan penikmat kuliner untuk memperkuat data literatur yang diperoleh.

1.6.2.3 Observasi

Selain mengumpulkan data secara literatur, dilakukan juga observasi dan pengamatan dari lokasi-lokasi yang menyediakan makanan, minuman, dan jajanan khas Betawi, seperti Perkampungan Kebudayaan Betawi (PKB) dan warung makan, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan dibalik makanan, minuman, dan jajanan, dan sekaligus mencoba citarasa berbagai kuliner yang terdapat di lokasi.

1.7. Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H. Metode analisis ini adalah metode umum yang digunakan dalam perancangan desain komunikasi visual dan diharapkan dengan metode ini dapat menggali informasi lebih mendalam pada permasalahannya. Metode 5W+1H terdiri dari *What* (Apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa/kenapa), dan *How* (bagaimana).

1.8. Konsep Perancangan

Untuk kelancaran dalam proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan yang sudah disesuaikan, yaitu:

1.8.1. Mengumpulkan semua data baik primer dan sekunder.

Setelah semua data dikumpulkan, data akan dianalisa melalui 5W+1H.

- 1.8.2. Membuat kerangka cerita dengan mencampurkan data yang sudah dianalisa.
- 1.8.3. Membuat proses sketsa kasar ilustrasi dan desain komik, sekaligus mengatur plot cerita.
- 1.8.4. Final desain dan produksi



1.9. Proses Perancangan

