

**PERANCANGAN KOMIK INFORMATIF SEJARAH
KULINER BAKMI JAWA DI YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

**Oleh:
Irna Audina
1512373024**

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

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK INFORMATIF SEJARAH
KULINER BAKMI JAWA DI YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

**Oleh:
Irna Audina
1512373024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2020

Proposal Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN KOMIK INFORMATIF SEJARAH KULINER BAKMI JAWA DI YOGYAKARTA diajukan oleh Irna Audina, 1512373024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003/ NIDN 0007085715

Pembimbing II/Anggota

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

NIP 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Cognate/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001 / NIDN 0009026502

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, .S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Irna Audina
NIM : 1512373024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN KOMIK INFORMATIF SEJARAH BAKMI JAWA DI YOGYAKARTA” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Juli 2020

Irna Audina
1512373024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irna Audina
Nomor Mahasiswa : 1512373024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Komik Informatif Sejarah Bakmi Jawa Di Yogyakarta” Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas *royalty* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yoyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hokum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

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

Yogyakarta, Juli 2020

Irna Audina
1512373024

KATA PENGANTAR

Puja dan Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Web Comic* Pembelajaran Menghadapi Dampak Negatif *Korean Pop Culture* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Perancangan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Tentunya, masih banyak kekurangan dalam karya Tugas Akhir ini. Keterbatasan wawasan, kelengkapan isi, dan kekurangan santun dalam bertutur yang dapat ditemukan dalam perancangan ini. Menyadari adanya kekurangan ini, dengan senang hati, diterima segala kritik dan saran yang membangun demi hasil yang lebih baik dalam tugas akhir ini.

Yogyakarta, Juli 2020

Irna Audina
1512373024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa paran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan pelaksanaan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehigga Tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku *Cognate*, atas masukan dan segala penilaian terhadap Tugas Akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan lancar.
7. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehigga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Terra Bajraghosa S, Sn., M, Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehigga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Dosen wali, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehigga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan Staff, atas semua bantuan ajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

11. Ayah, Ibu, Uni Fifi yang selalu bantu kirim pasokan keuangan.
12. Teman terkeren dan beken saya Regina Sembiring, Rio Rista, Nia, dan lain-lain.
13. Teman-teman Anomali DKV ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman Komunitas Mangaka Indonesia, tentunya untuk yang berteman dengan saya di Facebook, Mavi, Kobam Astakos, Dyna, dan lain-lainnya
15. Teman-teman Circle Lingkaran Setan beserta penghuni yang tercinta nya.
16. Teman ngopi malam, Jonggi, Deni, Ophao, pokoknya yang hobi ngopi malem-malem
17. Teman-teman yang rela videocall yaitu Sari dan lain-lainnya yang sering saya ganggu dan ajak kerja bersama
18. Seluruh Pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Mie merupakan salah satu kuliner yang dinikmati berbagai kalangan orang, dari yang tua hingga yang muda. Mie adalah makanan yang dibuat dengan bahan dasar adonan tepung yang dicetak panjang seperti tali yang dulunya dibuat dengan tujuan pengganti makanan pokok orang asia pada saat krisis ekonomi, yaitu nasi. Berbicara mengenai mie, salah satu mie yang dinikmati karena rasanya yang khas, yaitu Bakmi. Kenikmatan yang dihadirkan dari rasa Bakmi sendiri menjadi salah satu daya tarik yang membuat orang-orang berburu salah satu kuliner ini, terutama di Yogyakarta sendiri yang menyediakan Bakmi Jawa. Demi melangsungkan keberagaman di Indonesia, terutama kuliner, akan sangat baik bila masyarakat Yogyakarta bersama melestarikan budaya dan sejarah akulturasi Bakmi Jawa. Meski masyarakat masih kerap menikmati santapan kuliner Bakmi Jawa, ada baiknya juga untuk mengenal lebih dalam mengenai identitas atau khas dari Yogyakarta itu sendiri, dalam hal ini kuliner Bakmi Jawa.

Metode perancangan yang dipakai untuk merancang buku ini menggunakan 5W + 1H. Proses perancangan komik cetak ini berlangsung dengan adanya sesi wawancara pada narasumber yang dapat mempertanggungjawabkan keabsahan informasi mengenai Bakmi Jawa tersebut. Hasil akhir dari perancangan komik ini berbentuk buku komik cetak yang diharapkan dapat memberikan informasi yang dibalut dengan nuansa penceritaan dengan *genre* komedi dan keseharian sehingga lebih ringan untuk dibaca.

Kata kunci : Mie, Bakmi Jawa, komik cetak, budaya, akulturasi.

ABSTRAC

Noodle is one of the culinary that serves various groups, from the old to the young generation. Noodles are cuisine based on basic ingredients such as flour dough which shaped like a rope which was made with the aim of substituting Asian food during the economic crisis, which is rice. Speaking about Noodles, one of them, is the favorable noodles because of its distinctive taste, namely Bakmi. The pleasure that comes from the taste of Bakmi itself becomes one of the attractions that makes people hunt for one of these culinary delights, especially in Yogyakarta itself which provides Javanese noodles.

For the sake of maintaining diversity in Indonesia, especially culinary, it would be very good if the people of Yogyakarta together preserve the culture and history of Bakmi Jawa acculturation. Even though the community still enjoys culinary in Bakmi Jawa, there are also those who want to know more about the identity or characteristics of Yogyakarta itself, in this case the Javanese Bakmi culinary.

The design method used to design this book is by using 5W + 1H method. The process of designing the comic continues with an interview session with the resourceful informant person who can be responsible for the information about the Bakmi Jawa. The final result of this comic book design is to make comic books that are expected to provide information wrapped in nuances of storytelling with comedy and everyday genres so it would be easier and lighter to comprehend

Keywords : Noodles, Bakmi Jawa, printed comic, culture, acculturation.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	15
Latar Belakang Masalah.....	15
Rumusan Masalah.....	16
Tujuan Perancangan.....	16
Batasan Masalah	16
Manfaat Perancangan.....	16
Definisi Operasional	17
Metode Perancangan.....	17
Populasi dan Sampel	18
Teknik Analisis.....	18
Skematik Perancangan	19
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	20
Tinjauan literature Bakmi Jawa.....	20
Mie	20
Bakmi Jawa	20
Tinjauan tentang Komik	27

Tinjauan tentang Bentuk dan Jenis Komik	28
Tinjauan tentang Elemen dalam Komik	31
Analisis	43
Kesimpulan	45
BAB III KONSEP PERANCANGAN	46
Konsep Kreatif.....	46
Tujuan Kreatif	46
Strategi Kreatif	47
Konsep Perancangan.....	48
Storyline	52
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	73
Data Visual	73
Data Visual Karakter	73
Data Visual Pakaian.....	75
Data Visual Tempat	76
Data Visual Pendukung Cerita	77
Dara Visual Tokoh	78
Final Desain	80
Studi Visual Tipografi	80
Graphic Standard Manual	80
Katalog	85
Cover Judul Komik	87
<i>Storyboard</i>	88
Karya.....	102
Media Pendukung	155
BAB V PENUTUP.....	156
Kesimpulan	156
Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	158

LAMPIRAN	160
Poster Pameran.....	160
Katalog Pameran	161
DOKUMENTASI SIDANG	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis Bakmi Jawa, yaitu Bakmi <i>Nyemek</i>	21
Gambar 1.2: Warung Bakmi Jawa Mbah Wito.....	22
Gambar 1.3: Spanduk Pecah Rekor Muri memasak Bakmi Jawa terbanyak	22
Gambar 2.1: Komik Mural bertema anti-hoaks di Kampung Joho, Manahan, Solo, Jawa Tengah, Selasa, 18/9/2018	30
Gambar 3.1: Contoh bentuk Panel.....	32
Gambar 3.2: Contoh Panel dari Kanan ke Kiri.....	32
Gambar 3.4: <i>Bird Eye View</i>	33
Gambar 3.5: <i>High Angle</i>	33
Gambar 3.6: Contoh <i>Eye Level</i>	34
Gambar 3.7: Gambar <i>Low Angle</i>	34
Gambar 3.8: Contoh <i>Frog Eye</i>	35
Gambar 3.9: Contoh Parit	35
Gambar 3.10: Contoh Balon ucapan.....	36
Gambar 3.11: Contoh Balon pikiran.....	37
Gambar 3.12: Contoh <i>Captions</i>	37
Gambar 3.13: Contoh Balon Telekonferensi.....	38
Gambar 3.14: Contoh onomatope pada komik barat dan jepang	39
Gambar 3.15: Contoh Splash Halaman.....	40
Gambar 3.16: Contoh Splash Panel	41
Gambar 3.17: Contoh Splash Ganda.....	42
Gambar 3.18: Contoh Garis Gerak	42
Gambar 4.1: Referensi karakter Nira	74
Gambar 4.2: Referensi pedagang Bakmi Jawa depan Kos	74

Gambar 4.3: Referensi tokoh Pak Pur Sukiran dan Pak Ngadenin	75
Gambar 4.4: Warung Bakmi Jawa Mbah Wito	76
Gambar 4.5: Depan kos Nira	76
Gambar 4.6: Bakmi Jawa <i>Nyemek</i>	77
Gambar 4.7: Motor Honda Revo milik Nira	77
Gambar 4.8: Konsep Karakter Nira	78
Gambar 4.9: Konsep Karakter Nira 2	79
Gambar 4.10: Konsep Karakter pak Pur Sukiran	79
Gambar 5.1: Kaos	156
Gambar 5.2: Topi <i>baseball</i>	156
Gambar 5.3 Stiker	156
Gambar 5.4: Totebag	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mie merupakan salah satu kuliner yang dinikmati berbagai kalangan orang, dari yang tua hingga yang muda. Mie adalah makanan yang dibuat dengan bahan dasar adonan tepung yang dicetak panjang seperti tali yang dulunya dibuat dengan tujuan pengganti makanan pokok orang asia pada saat krisis ekonomi, yaitu nasi (Winarno, 2016).

Berbicara mengenai mie, salah satu mie yang dinikmati karena rasanya yang khas, yaitu Bakmi. Kenikmatan yang dihadirkan dari rasa Bakmi sendiri menjadi salah satu daya tarik yang membuat orang-orang berburu salah satu kuliner ini, terutama di Yogyakarta sendiri yang menyediakan Bakmi Jawa.

Apa itu Bakmi Jawa? Bakmi Jawa merupakan Mie yang termasuk salah satu makanan khas Yogyakarta. Dulunya, Bakmi Jawa lebih dikenal dengan istilah Bakmi Rebus atau dalam bahasa Jawa, disebut Bakmi Godhog yang dimasak dengan bumbu dan rempah khas masakan Jawa.

Mengapa di Yogyakarta? Karena Bakmi Jawa dipercayai muncul pertama kali di Yogyakarta, tepatnya di desa Piyaman, Wonosari, Gunung Kidul yang merupakan tempat asal pedagang Bakmi Jawa yang berdagang di berbagai kota besar di Indonesia, termasuk Yogyakarta.

Apa yang membuat Bakmi Jawa mempunyai nilai tersendiri dibandingkan dengan Bakmi lainnya? Yaitu ada pada sejarahnya, pengolahannya, esensi yang diberikan dalam Bakmi Jawa.

Mengapa menggunakan media komik? komik paling mudah dicerna karena bentuk visualnya dapat dengan mudah bercerita melalui perpaduan balon kata dan gambar sekuensi. Komik pun banyak diminati oleh berbagai kalangan umur, dari yang muda hingga dewasa dan tua sekalipun karena

pembawaan komik juga menggunakan visual yang didukung oleh susunan kata-kata sehingga lebih mudah dicerna pembaca.

Catatan perjalanan akulturasi Bakmi Jawa sendiri yang dulunya dibawa oleh etnis Tionghoa yang saat itu belum diminati warga Yogyakarta hingga dapat dinikmati sesuai lidah penduduk asli Yogyakarta sendiri. Dengan adanya informasi ini, perancang berharap dapat merancang Komik edukasi sejarah kuliner Bakmi Jawa di Yogyakarta sehingga dapat menjadi metode edukasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai Bakmi Jawa itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dapat dijadikan sumber informasi dan edukasi sejarah kuliner bakmi jawa di Yogyakarta.

C. Tujuan Perancangan

Memberi Informasi dan mengedukasikan warga sekitar maupun luar Yogyakarta terutama penikmat Bakmi Jawa sehingga orang-orang lebih sadar dan mengetahui sejarah, akulturasi dan nilai-nilai yang tertanam pada Bakmi Jawa dibandingkan dengan Bakmi yang lain.

D. Batasan Masalah

Dengan perancangan yang dibatasi dalam bentuk komik cetak menggunakan ilustrasi 2D, secara umum hanya dapat diakses dalam komik yang telah dicetak. Dapat pula diterbitkan dalam bentuk komik digital 2D sehingga dapat diakses lebih cepat apabila mendukung sebagai media penyampaian komik tersebut.

E. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Institusi : Menambah kelengkapan kepustakaan bagi institusi sehingga bermanfaat sebagai informasi atau sebagai data untuk penulisan atau penelitian berikutnya.
- b. Bagi Akademik : Menambahkan ide eksplorasi, kreativitas dan keluasan dalam menginformasikan sesuatu.

- c. Bagi Masyarakat Umum : Dapat digunakan sebagai salah satu cara yang kreatif untuk menjadi media Informasi yang mengedukasi maupun promosi Bakmi Jawa kepada masyarakat lokal maupun luar Yogyakarta.

F. Definisi Opsional

- a. Bakmi : Yaitu salah satu jenis sajian mie yang dipopulerkan oleh pedagang-pedagang Tiongkok ke Indonesia.
- b. Akulturasi : adalah suatu proses sosial yang timbul dimana suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing
- c. Komik : merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

G. Metode Perancangan

- a. Metode Perancangan dan Pendekatan

Jenis Perancangan dan Pendekatan yang akan dilakukan dalam perancangan Komik ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif.

- b. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini akan menggunakan metode Kualitatif sebagai metode pengumpulan data. Sumber data Visual dan Literatur diperoleh dari beberapa foto dan wawancara dari tiap pengelola atau penjual-penjual warung/restoran Bakmi Jawa di Piyaman, Wonosari, Gunung Kidul dan Kota Yogyakarta yang dianggap berguna sebagai referensi perancangan Komik. Buku-buku yang berkaitan dengan Bakmi Jawa juga akan digunakan sebagai bahan referensi informasi yang berkaitan dengan Bakmi Jawa.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dari perancangan ini adalah Bakmi Jawa. Sampel dari perancangan ini adalah beberapa warung Bakmi Jawa di sekitar Gunung Kidul dan kota Yogyakarta yang berpotensi memberikan informasi yang dibutuhkan mengenai Bakmi Jawa sendiri.

d. Teknik Analisis.

Menggunakan Teknik Analisis yang lazim digunakan, yaitu 5W+1H untuk mengetahui kelayakan pembahasan tema dalam komik sendiri mengenai sejarah Bakmi Jawa tersebut.

H. Skematika Penelitian

