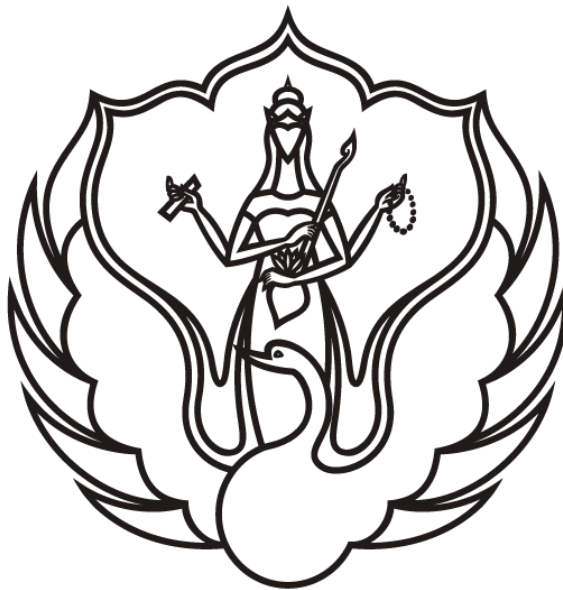


**PERANCANGAN KOMIK MANGA
BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA
BAGI PEMBACA REMAJA**

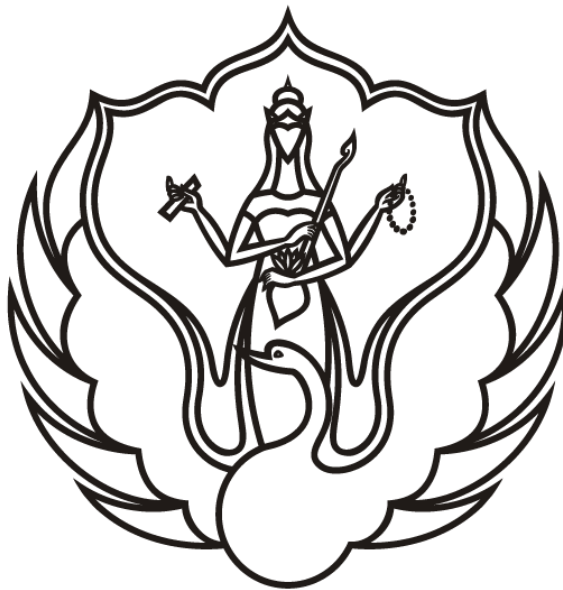


PERANCANGAN

**Oleh:
Matthew Adhitia Adhiswara
NIM. 1410117124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN KOMIK MANGA
BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA
BAGI PEMBACA REMAJA**



PERANCANGAN

**Oleh:
Matthew Adhitia Adhiswara
NIM. 1410117124**

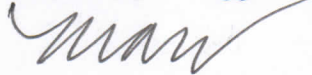
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2020

Proposal Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK MANGA BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA BAGI PEMBACA REMAJA**

Diajukan oleh Matthew Adhitia Adhiswara, NIM 1410117124. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada hari Rabu, 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,



Drs. H.M. Umar Hadi, MS.

NIP. 19580824 198503 1 001/NIDN. 0024085801

Pembimbing II/ Anggota,



Terra Bafraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Cognate/ Anggota,



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001/NIDN. 00030198507

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,



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

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

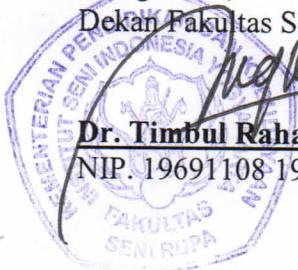
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir dan gelar Sarjana ini dipersembahkan untuk:

Keluarga Besar yang selalu mendukung, Semua dosen dan *staff* ISI Jogjakarta yang menemani hari-hari belajar bersama untuk menjadi orang yang lebih baik dari sebelumnya. Serta orang-orang yang telah membaca buku ini. Terima kasih. Berkat keberadaan kalian, Tugas Akhir ini dapat terlaksana.

Tak lupa juga untuk mempersembahkan gelar sarjana ini untuk teman-teman dalam satu angkatan atau yang berbeda angkatan yang masih berjuang untuk menyelesaikan TA. Semoga TA teman-teman segera selesai dan menjadi panutan serta inspirasi di hari-hari yang akan datang.

Keberadaan saya sebagai mahasiswa juga tak lepas dari guru-guru yang telah mendidik saya sejak kecil. Mulai dari cara mengajar mereka yang lucu sampai yang memancing emosi, semuanya telah menjadi tempat di mana penulis skripsi ini berkembang hingga sekarang. Karena itu, persembahan ini juga untuk semua guru yang telah mendidik saya. Terimakasih banyak atas kebaikan hati para guru selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat-Nya yang luar biasa telah mempersatukan semangat kita dengan buku ini. Tanpa adanya motivasi dan tujuan, kita tidak akan bisa sampai sini.

Pada Akhirnya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan perjuangan dan semangat sang penulis untuk tidak pernah menyerah sampai akhir. Perancangan ini adalah syarat kelulusan S-1 Prodi DKV, ISI Yogyakarta dengan judul **“PERANCANGAN KOMIK MANGA BERGAYA KARAKTER MOE TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA BAGI PEMBACA REMAJA”**. Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku komik Manga tentang Bakpia yang dapat dibaca oleh remaja guna memberikan hiburan dan informasi terkait nilai gizi dan asal mula Bakpia di Jogja. Jika ada hal-hal yang kurang lengkap atau tidak sempurna, penulis meminta maaf sebesar-besarnya karena kelemahan tersebut. Semoga Buku ini dapat menjadi manfaat bagi orang yang membaca.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Penulis

Matthew Adhitia Adhiswara

NIM. 1410117124

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
6. Kadek Primayudi, M.Sn., selaku Sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate*.
8. Drs. H.M. Umar Hadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing.
9. Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing.
10. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen wali.
11. Seluruh Dosen dan *Staff* yang bekerja di ISI Yogyakarta.
12. Angkatan DKV ISI '14 Luwing.
13. Teman dan Sahabat serta Pacar, lalu orang yang membaca ini.

“Bangsa ini tidak kekurangan orang pintar,
tapi kekurangan orang jujur.”

-Drs. Kasino Handiwibowo

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matthew Adhitia Adhiswara

NIM : 1410117124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PERANCANGAN KOMIK MANGA BERGAYA KARAKTER MOE TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA BAGI PEMBACA REMAJA**” adalah tulisan hasil sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Penulis

Matthew Adhitia Adhiswara

NIM. 1410117124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matthew Adhitia Adhiswara

NIM : 1410117124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PERANCANGAN KOMIK MANGA BERGAYA KARAKTER MOE TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA BAGI PEMBACA REMAJA**” diberikan kepada ISI Yogyakarta untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin penulis.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Penulis

Matthew Adhitia Adhiswara

NIM. 1410117124

ABSTRAK

Bakpia Indonesia merupakan cemilan legendaris nomor satu di Jogjakarta. Hal itu berkat keberadaan daerah Pathuk di Jogjakarta yang menyebarkan Bakpia sejak tahun 1901 sampai sekarang. Seiring berkembangnya Bakpia di Jogjakarta, datang juga rivalitas dari kota lain untuk menyaingi sehingga muncul keanekaragaman seperti asal mula Bakpia, kota yang membesarkan, dan cemilan yang hampir mirip. Dimulai dari masuknya imigran dari Cina yang bernama Kwik Sun Kwok sampai Bakpia yang menjadi ikon penting bagi Jogjakarta di bidang kuliner. Hal tersebut merupakan historis yang perlu disebarkan sebagai bentuk pengetahuan umum bagi remaja sekarang untuk dapat menghargai masa lalu hingga bisa melahirkan hari-hari baru yang cerah dan indah.

Perancangan Komik Manga yang menggunakan gaya karakter Moe ini diciptakan sebagai media informasi tentang keanekaragaman Bakpia dengan dibalut drama persahabatan gadis-gadis SMA. Hal itu didukung oleh pengetahuan tentang perilaku gadis secara umum yang suka memasak. Moe merupakan gaya Manga yang menguatkan bentuk imut pada karakter sehingga menjadi daya tarik bagi pembaca. Pemilihan dengan visual yang menarik dengan gaya Moe merupakan inovasi baru untuk bercerita kepada remaja dan menjelaskan Bakpia di masa lalu sampai sekarang. Remaja diharapkan dapat belajar kronologi perkembangan dan aneka Bakpia melalui buku komik yang menarik dan seru.

Kata Kunci: Bakpia, Manga, Karakter Moe

ABSTRACT

Indonesian Bakpia is a number one legendary snack in Jogjakarta. Thanks to the existence of Pathuk, a small region in Jogjakarta that has spread Bakpia since 1901 until nowadays. Along with the development of Bakpia in Jogjakarta, there are also competition from other cities to compete so that diversity emerged, such as the origin of Bakpia, a city that grows Bakpia, and snacks that almost similar. It all began as some Chinese Immigrants who have come to Indonesia, mostly known for Kwik Sun Kwok. Until today, Bakpia has become an icon for Jogjakarta in the culinary business. This history needs to be spreading as a form of general knowledge for teenagers these days and be able to appreciate the past and raising new bright and beautiful days.

This Moe character Manga (Comics) thesis was made for the sake of the Bakpia's variety information, that came with some drama highschool teenage friendship. This is being supported by the knowledge of the girl's habit as majority for like cooking. Moe character is a style of drawing that strengthen the cuteness of character for the appeal. The chosen of Moe character visual style is a new innovation for story telling and describing Bakpia in the past and nowadays. Hopefully, The teenagers can learn by the chronology of the Bakpia's variety and development, through this interesting and exciting book.

Keywords: Bakpia, Manga, Moe Character

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Ruang Lingkup Perancangan	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	4
G. Sistematika Perancangan	6
BAB II.....	7
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Identifikasi	7
1. Tinjauan tentang Komik.....	7
2. Tinjauan tentang Bakpia	36
B. Kajian Pustaka	47
1. Kajian Manga Kuliner.....	47
C. Analisis Data	48
D. Kesimpulan	50
BAB III	51
KONSEP PERANCANGAN	51

A. Konsep Media	51
1. Tujuan Media	51
2. Strategi Media	51
3. Program Media	53
B. Konsep Kreatif	53
1. Tujuan Kreatif	53
2. Strategi Kreatif	54
3. Biaya Kreatif	54
C. Konsep Komik	54
1. Konsep Cerita	54
2. Konsep Visual	55
3. Karakter Tokoh	55
4. Isi	57
5. <i>Layout</i>	57
6. <i>Storyline</i>	58
D. Spesifikasi Komik	60
1. Judul	60
2. Wujud	60
3. Bentuk	60
4. Aspek Visual	61
5. Tipografi	61
6. Warna	62
7. Program Kreatif	62
BAB IV	63
STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN	63
A. Data Visual	63
1. Data Visual Karakter Tokoh	63
2. Data Visual Pakaian	72
3. Data Visual Tempat	74
4. Data Visual Pendukung Cerita	76
B. Studi Visual	77
1. Data Visual Ilustrasi	77

2. Data Visual Tokoh	80
3. Studi Visual Lokasi dan Objek	85
4. Studi Visual Balon Kata.....	87
5. Studi Visual Tipografi.....	89
6. Penerapan Media.....	92
7. Studi Visual Warna	93
C. Desain Buku Komik.....	96
1. <i>Storyboard</i>	96
2. Hasil Akhir	98
BAB V	122
PENUTUP	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Perancangan.....	6
Gambar 2.1. Komik Gundala karya Hasmi	8
Gambar 2.2. Komik <i>Food Wars!</i>	9
Gambar 2.3. Komik <i>Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles</i>	9
Gambar 2.4. Komik Strip Sonic tahun 10 Oktober 1993.....	10
Gambar 2.5. Komik Nakayoshi asal Jepang	10
Gambar 2.6. Komik Novel Grafis asal Jepang.....	11
Gambar 2.7 Komik Web asal Korean	12
Gambar 2.8. Contoh Panel Komik	12
Gambar 2.9. Parik Komik	13
Gambar 2.10 Balon Kata.....	13
Gambar 2.11. Balon Kata Komik Jepang.....	14
Gambar 2.12. Ilustrasi Cover dari Jepang.....	14
Gambar 2.13. Contoh Onomatope Asal Jepang	15
Gambar 2.14. Sudut Pandang Komik.....	15

Gambar 2.15. Contoh Papan Cerita untuk Komik	16
Gambar 2.16. <i>Splash</i> Halaman.....	17
Gambar 2.17. <i>Splash</i> Halaman.....	17
Gambar 2.18. <i>Splash</i> Halaman.....	18
Gambar 2.19. <i>Gesture</i> dalam Komik	18
Gambar 2.20. Contoh Komik Simbolia.....	19
Gambar 2.21. Contoh Kop Komik	19
Gambar 2.22. Balon Kata Dasar	22
Gambar 2.23. Balon Kata Vertikal.....	23
Gambar 2.24. Balon Kata Lebih Banyak	23
Gambar 2.25. Balon Kata Arah Sebaliknya	24
Gambar 2.26. Balon Kata Sudut Tajam	24
Gambar 2.27. Balon Kata Sudut Tajam	25
Gambar 2.28. Balon Kata Bergelombang	25
Gambar 2.29. Balon Kata Bergaris	26
Gambar 2.30. Balon Kata Ledakan	26
Gambar 2.31. Balon Kata Tanpa Ekor	27
Gambar 2.32. Balon Kata Tanpa Ekor	27
Gambar 2.33. Balon Kata Berawan.....	28
Gambar 2.34. Balon Kata Berawan.....	28
Gambar 2.35. Balon Kata Kotak	29
Gambar 2.36. Balon Kata Berkebalikan Warna	29
Gambar 2.37. Karya Pertama Tezuka Osamu	30
Gambar 2.38. Isi Komik Pertama.....	31
Gambar 2.39. Karakter Michi oleh Tezuka Osamu	34
Gambar 2.40. Karakter Lum oleh Takahashi Rumiko	34
Gambar 2.41. Karakter Rei Evangelion Genesis	34
Gambar 2.42. Ahoge	35
Gambar 2.43. Contoh Bakpia.....	37
Gambar 2.44. Bakpia Kukus Tugu Jogja	38
Gambar 2.45. Bakpia 5555.....	39
Gambar 2.46. Bakpia 5555.....	39

Gambar 2.47. Bakpia 5555.....	39
Gambar 2.48. Bakpia 5555.....	40
Gambar 2.49. Bakpia 5555.....	40
Gambar 2.50. Bakpia 75.....	42
Gambar 2.51. Bakpia 75.....	43
Gambar 2.52. Bakpia 75.....	43
Gambar 2.53. Bakpia 75.....	43
Gambar 2.54. Bakpia 75.....	44
Gambar 2.55. Bakpia 75.....	44
Gambar 2.56. Bakpia Ruminten.....	45
Gambar 2.57. Bakpia Ruminten.....	45
Gambar 2.58. Bakpia Ruminten.....	46
Gambar 2.59. Komik Koizumi.....	47
Gambar 2.60. Komik Koizumi.....	47
Gambar 4.1. Cindy Gulla	64
Gambar 4.2. Sadako Kimi Ni Todoke.....	64
Gambar 4.3. Eli Ayase Love Live.....	65
Gambar 4.4. <i>A Tropical Fish Yearns For Snow</i>	65
Gambar 4.5. <i>A Tropical Fish Yearns For Snow</i>	66
Gambar 4.6. Kofuku.....	66
Gambar 4.7. Shinjou Akane, SSS Gridman	67
Gambar 4.8. Kawai Hanabi Keijo!!!!.....	67
Gambar 4.9. Azumanga Daioh.....	68
Gambar 4.10. Ayaka Kagari, <i>Witchcraft Works</i>	68
Gambar 4.11. Gadis Tinggi di Sket Dance	69
Gambar 4.12. Karakter Utama <i>Welcome To NHK</i>	69
Gambar 4.13. Uozumi Rikou	70
Gambar 4.14. Guru Wanita di Anime	70
Gambar 4.15. Guru Wanita di Anime	71
Gambar 4.16. Guru Wanita di Anime	71
Gambar 4.17. Midori: Shoujo Tsubaki	72
Gambar 4.18. Seragam SMA Indonesia.....	72

Gambar 4.19. Seragam SMA di Anime Sakurasou No Pet Na Kanojo	73
Gambar 4.20. Seragam SMA di Amagami SS	73
Gambar 4.21. Pakaian Formal Saat Bekerja	74
Gambar 4.22. Seragam Guru di Manga	74
Gambar 4.23. Jogja	75
Gambar 4.24. Tugu Jogja	75
Gambar 4.25. Jogja	75
Gambar 4.26. Jogja	76
Gambar 4.27. Jogja	76
Gambar 4.28. Becak.....	77
Gambar 4.29. Becak.....	77
Gambar 4.30. <i>Even So, Ayumu Draws Closer</i>	78
Gambar 4.31. <i>Ms. Koizumu Loves Ramen Noodles</i>	78
Gambar 4.32. <i>Food Wars</i>	79
Gambar 4.33. Yotsubato Manga	79
Gambar 4.34. Sketsa Pipin	80
Gambar 4.35. Pipin	80
Gambar 4.36. Pipin	81
Gambar 4.37. Pipin Masuk Kelas Di Jepang	81
Gambar 4.38. Sketsa Rin.....	82
Gambar 4.39. Rin	82
Gambar 4.40. Tokoh Pendukung	83
Gambar 4.41. Tokoh Pendukung	83
Gambar 4.42. Tokoh Pendukung	84
Gambar 4.43. Karakter Pendukung.....	84
Gambar 4.44. Lembar Manga Jogja.....	85
Gambar 4.45. Bangunan Mini Market di Jepang	85
Gambar 4.46. Lembar Manga <i>Setting</i> Jepang	86
Gambar 4.47. Bakpia.....	86
Gambar 4.48. Lembar Manga Bakpia	87
Gambar 4.49. Balon Kata Untuk Dialog Biasa	87
Gambar 4.50. Balon Kata Isi Hati	88

Gambar 4.51. Balon Kata Kotak	88
Gambar 4.52. Ledakan Balon Kata	89
Gambar 4.53. Balon Kata Awan	89
Gambar 4.54. Logo Manga	90
Gambar 4.55. Manga <i>Temple Typeface</i>	91
Gambar 4.56. <i>Death Rattle Typeface</i>	91
Gambar 4.57. Publikasi <i>Web</i>	92
Gambar 4.58. Poster	92
Gambar 4.59. <i>Mug</i>	93
Gambar 4.60. Piring	93
Gambar 4.61. Cover Depan Awal	94
Gambar 4.62. Cover Depan Jadi	94
Gambar 4.63. Cover Belakang Awal	95
Gambar 4.64. Cover Belakang Jadi.....	95
Gambar 4.65. Contoh Lembar Manga.....	96
Gambar 4.66. <i>Storyboard</i>	96
Gambar 4.67. <i>Storyboard</i>	97
Gambar 4.68. <i>Storyboard</i>	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bakpia merupakan cemilan atau jajanan yang memiliki sisi historis cukup panjang mulai dari masuknya imigran dari Cina, Orde Baru, hingga akhirnya sampai hari ini Bakpia menjadi ikon Jogjakarta di bidang kuliner. Bakpia sebenarnya berasal dari Cina dan memiliki nama 绿豆饼 *lǜ dòu bǐng* (dibaca Touk Lu Pia). Bakpia di Cina menggunakan daging sementara di Jogjakarta pada awalnya menggunakan kacang ijo supaya bisa dimakan dengan menyesuaikan lidah orang Indonesia. Hal tersebut akhirnya berkembang dengan inovasi rasa yang lebih banyak dan unik dengan mengganti isi dalam Bakpia tersebut. Secara bentuk, Bakpia merupakan makanan yang didesain sebagai cemilan yang sanggup dijadikan oleh-oleh bagi wisatawan maupun penduduk lokal. (Chen.2013.54)

Sampai pada saatnya penulis mencoba mencari tahu, dari mana asal mula Bakpia ini. Ternyata sejarah Bakpia ini tidak banyak diketahui oleh remaja masa kini karena kurangnya informasi dan media yang menarik. Hal ini diperkuat dengan pendapat sejarahwan dari Sumatera Selatan dan juga Sekretaris Umum Masyarakat Sejarahwan. Belajar itu berawal dari rasa ingin tahu, namun belum ada media yang bisa membuat remaja tertarik untuk membaca. Jika media tersebut ternyata tidak banyak, maka harus ada buku atau media menarik yang dapat dikonsumsi sebagai jembatan tentang informasi sejarah tersebut. (sumsel.tribunnews.com). Deduksi ini juga diperkuat karena survei dari *World Culture Index Score 2018* yang membuktikan bahwa Indonesia di posisi 60 dari 61 negara dengan tingkat membaca yang rendah.

Maka dari itu, dibuatlah judul skripsi ini untuk menciptakan media baru berupa Komik Manga bertema Bakpia dengan dibalut drama persahabatan untuk remaja sehingga bisa *relate* dan menjadi mudah dibaca serta menjadi lebih asik. Buku Komik Manga ini diharapkan bisa menjadi bagian dari aset nilai-nilai kebudayaan Jogjakarta dan membantu remaja lebih

tahu tentang salah satu ikon di Jogjakarta yaitu Bakpia, sehingga terbentuk mutualisme saling mendukung, layaknya Bakpia melengkapi Jogjakarta, dan Komik Manga ini menjadi terdongkrak karena Bakpia. Hal inilah yang berhasil mendorong penulis untuk merancang sebuah Manga (yaitu Komik bergaya Jepang) bagi pembaca remaja untuk menyebarkan keanekaragaman Bakpia melalui asal mula dan banyak hal lainnya.

Pemilihan Bakpia diambil karena adanya permasalahan bahwa remaja kurang informasi mengenai asal mula Bakpia dan melewati hal-hal yang terjadi mengenai lahirnya Bakpia di Jogjakarta sebelum mereka ada. Media untuk mendukung penyampaian informasi juga tidak banyak, sehingga keingin-tahuan atau rasa penasaran tersebut akhirnya menjadi biasa. Jika remaja tidak mengetahui asal mula Bakpia, maka rasa sayang mereka terhadap cemilan tradisional nomor satu di Jogja sangat kurang.

Untuk memperkenalkan seluk beluk Bakpia kepada remaja, perlu adanya usaha lebih yang membuat remaja tertarik. Remaja millennial suka sekali dengan komik yang bagus. Mulai dari Manga, Komik Lokal, Komik Web, dll. Manga dipilih menjadi sarana perantara dengan bentuk konvensional dan bisa dibaca dengan cetakan atau membaca online. Manga sudah diterbitkan di Jogjakarta sejak tahun 90'an dan menjadi konsumsi yang menarik bagi remaja hingga kini. Hal tersebut karena imajinasi remaja yang sedang berkembang dan ingin belajar apa saja dalam komik sehingga cocok untuk dijadikan media belajar yang menghibur.

Manfaat yang didapat dengan membaca Komik Manga adalah meningkatnya imajinasi, kreatifitas dan minat membaca. (suara.com) Artinya Komik sangat baik untuk media belajar. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Scott McCloud yang mengungkapkan bahwa Komik merupakan media yang menghibur untuk dibaca, sehingga proses belajar jadi lebih mudah karena visual dan tulisan yang disusun supaya nyaman dibaca oleh remaja.

Mengangkat Bakpia ke dalam Manga membuat Manga tersebut memiliki nilai tersendiri yang unik. Remaja pasti akan membaca, hal ini dibuktikan dengan Manga pendahulu yaitu "Koizumi Loves Ramen Noodles" yang mengangkat tentang Ramen dan sukses diterbitkan di penerbit buku

M&C dan mendapatkan adaptasi film yang disiarkan juga di TV Jepang dan Indonesia. Penulis menjadi terinspirasi untuk membuat Manga dengan gaya Moe yang sama karena hal tersebut merupakan hal yang disukai remaja sekarang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Komik Manga bergaya Karakter Moe dalam upaya mendokumentasikan perjalanan historis dan keanekaragaman Bakpia bagi Remaja?

C. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang Lingkup Perancangan hanya berfokus pada Manga. Tidak akan membahas Bakpia secara rinci karena akan mengambil informasi dan data yang sudah ada mengenai Bakpia. Penulis berkonsentrasi pada kemasan buku Manga yang berkaitan dengan Bakpia dalam cerita.

D. Tujuan Perancangan

Merancang dan menghasilkan Komik tentang keanekaragaman Bakpia dengan gaya Manga dan Karakter Moe yang tidak biasa namun lebih menarik, menghibur, dan mudah dicerna.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Yogyakarta

Memunculkan kebanggaan bagi Masyarakat Yogyakarta karena mempunyai Bakpia. Bakpia menjadi penanda yang ikonik bagi Yogyakarta. Menambah pesona wisata Yogyakarta melalui Bakpia. Memperkenalkan kekayaan dan nilai-nilai Yogyakarta melalui kuliner. Memberi tahu asal mula Bakpia dan sejarah Bakpia sampai di Yogyakarta. Memperkenalkan lagi Bakpia sebagai salah satu oleh oleh khas di Yogyakarta yang paling sering diminati. Memberikan harapan bagi Yogyakarta sebagai kota budaya melalui kulinernya. Menambah wawasan dan gambaran umum untuk memahami tentang sejarah bakpia, serta meningkatkan minat baca melalui

media Manga. Merasa bangga memiliki Manga buatan dalam negeri tentang salah satu makanan khas di Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan keuntungan bagi Masyarakat Umum untuk lebih banyaknya *optional* memilih makanan oleh-oleh khas dari Yogyakarta, salah satunya Bakpia. Memberikan peluang dan konten bagi *vlogger* luar negeri untuk datang ke Indonesia untuk mencicipi Bakpia. Peluang untuk mendatangkan wisatawan lokal dan mancanegara untuk datang ke Yogyakarta sehingga memperkuat Yogyakarta sebagai kota budaya. Menciptakan rasa bangga karena Indonesia memiliki Manga mengenai Bakpia Yogyakarta.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa DKV. Menginspirasi pembuatan Manga yang lain. memberikan semangat dan harapan bagi Mahasiswa DKV bahwa komik buatan Indonesia bisa menjadi konsumsi utama dalam negeri. Salah satu upaya untuk lebih memajukan perkomikan di Indonesia sehingga bisa dipandang luas di dalam negeri.

4. Bagi Dunia Komik Dan Buku Bacaan Indonesia

Mengubah paradigma masyarakat umum bahwa komik tidak selalu berdampak buruk dan tidak hanya untuk anak-anak, namun bisa sebagai media untuk menginformasikan sesuatu dengan lebih sederhana, menyenangkan dan secara visualitatif. Memberikan kontribusi karya komik tentang aneka ragam bakpia, sehingga dapat menjadi referensi literatur komik lokal

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, data yang dibutuhkan antara lain:

a. Data Verbal

Data yang berkaitan dengan komik dan sejarah bakpia. Data verbal mengenai hal-hal bersifat teoritis yang diambil dari kajian pustaka berupa teori-teori, wawancara, buku-buku dan referensi.

b. Data Visual

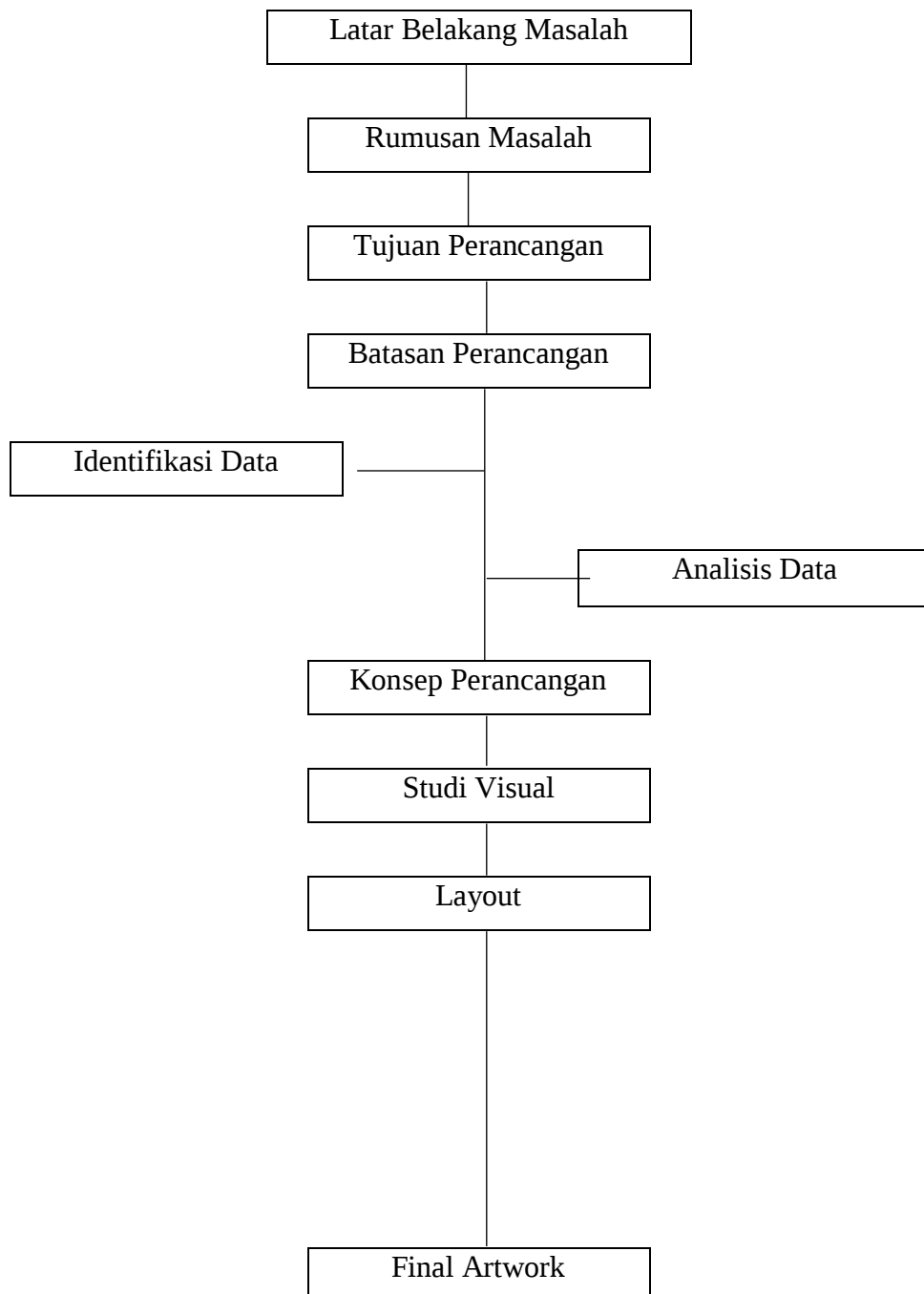
Data yang berhubungan dengan hal-hal yang berupa dokumentasi dan diambil dari buku dan majalah. Memuat data berupa gambar yang digunakan sebagai acuan komik.

2. Metode Analisis Data

Menggunakan metode analisis 5W+1H:

- a. *What* : Apa tujuan dari Komik Manga ini?
- b. *Who* : Siapa target marketing Komik Manga ini?
- c. *Where* : Di mana Komik Manga ini dipublikasikan?
- d. *When* : Kapan Komik Manga ini dipublikasikan?
- e. *Why* : Kenapa Komik Manga ini dibuat?
- f. *How* : Bagaimana cara supaya Remaja bisa tahu informasi perjalanan historis dan keanekaragaman Bakpia?

G. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber: Matthew A. A.)