

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON "EKSPLOR JAJANANKU" UNTUK REMAJA

Jennifer Riady¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto Timur 1/50, Surabaya,
Email: jennifer.riady@yahoo.com

Abstrak

Perancangan ini dibuat karena mulai hilangnya minat masyarakat untuk menikmati jajanan tradisional pasar, terutama anak remaja zaman sekarang. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan jajanan tempo dulu kepada para remaja zaman sekarang. Media yang digunakan adalah line webtoon, yang populer dan digemari di kalangan remaja saat ini. Cerita di dalamnya berisi tentang perjalanan para remaja yang sedang melakukan eksplorasi jajanan tradisional di Semarang dan sekitarnya. Selain itu, jalan cerita juga menjelaskan proses dan cara pembuatan jajanan tradisional itu sendiri.

Kata Kunci:

Kata Kunci: Komik, Jajanan Pasar, Remaja.

Abstract

Title : *Webtoon Comic Design about "Explore My Snacks" for Teenagers*

This design was made because of the decreasing of public interest to try traditional snacks, especially teenagers nowadays. The purpose of this design is to introduce some of the traditional snacks from Central Java to the teenagers. The type of media used in this design is Line Webtoon which is popular and loved among teenagers nowadays. The story is about a journey of teenagers who are doing traditional snacks exploration in Semarang and surrounding areas. In addition, the storyline will also describes the making process of that traditional snacks.

Keyword:

Keywords: *Comic, Traditional Snacks Market, Teenagers.*

Pendahuluan

Indonesia memiliki aneka cita rasa kuliner yang tersebar dari beberapa wilayah, salah satunya adalah jajanan tradisional yang merupakan pusaka kuliner Indonesia. Bukan saja karena cita rasanya melainkan pada saat tertentu sebagai sarat akan makna. Jajanan pasar adalah warisan dari para pendahulunya. (Ningtyas, Kompasiana 2011). Jajanan pasar sendiri memiliki proses pembuatan yang menyita banyak waktu, dalam pembuatannya pun berbeda-beda mulai bahan alami mulai dari menggunakan ketan, kelapa

hingga gula jawa. Dengan proses dan bahan-bahan yang tergolong alami, harga yang di jual sesuai dengan kantong dompet, mulai dari Rp 1.000,00 sampai dengan Rp.15.000,00.

Ada berbagai macam jenis jajan pasar Nusantara. Setiap daerah memiliki jenis ciri khas sebutan beberapa jajanan pasar tidak diketahui lagi asalnya karena ada di berbagai kota dan dianggap berasal dari kota tersebut. Sebut saja jajanan tradisional *lemper*, *pastel*, *klepon*, *kue lapis*, yang sudah sering didengar bahkan mencicipinya. Namun, bagi anak-anak jaman

milenial seperti sekarang, nama-nama jajanan pasar seperti *lupis*, *nogosari.tiwul*, *cara bikang* dan lain sebagainya terasa asing di telinga. Bagi generasi milenial akan sangat asing, karena perkembangan zaman jajanan tradisional mulai tergeser oleh jajanan *modern* seperti *pizza*, *hamburger*, *cupcake* dan sebagainya.

Jika jajanan tradisional pasar tidak lagi diminati, perlahan-lahan akan lenyap. Oleh karena itu, cara yang dilakukan untuk mengenalkan jajanan tersebut kepada remaja generasi sekarang adalah dengan “merancang komik webtoon jajanan pasar tradisional untuk kalangan remaja.”, karena media webtoon merupakan media yang populer pada era *modern* ini. Webtoon merupakan sebuah media komik digital dimana semua orang dapat mengakses dan membaca komik secara gratis. Berdasarkan paparan di atas, maka perancangan komik webtoon ini diharapkan dapat mengenalkan anak-anak remaja zaman sekarang baik yang tinggal di area Jawa Tengah maupun daerah luar Jawa yang belum mengetahui beberapa jajanan yang sudah mulai sedikit punah di era remaja saat ini. Oleh sebab itu, perancangan komik digital ini dapat membantu anak remaja mendapatkan ilmu pengetahuan tentang jajanan pasar tempo dulu.

Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

- Wawancara

Mengajukan beberapa pertanyaan kepada remaja, sampai mana pengetahuan mereka tentang jajanan pasar.

- Internet

Memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan data topik yang dibahas. Data berupa artikel, gambar, resep untuk referensi

- Narasumber

Berinteraksi dengan yang bersangkutan untuk mendapatkan jawaban dari sumbernya langsung yaitu pedagang jajanan pasar.

Metode Analisis Data

Menggunakan metode 5W + 1H, metode ini biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis sebuah permasalahan yang terjadi sehingga kita mendapat solusi yang tepat untuk mengatasinya.

Konsep Perancangan

Komik digital yang memberikan informasi kepada remaja berbagai macam jajanan tradisional serta pembuatannya. Alur cerita pada komik ini

menceritakan tiga gadis yang mengajak pembaca untuk mengetahui bentuk serta pembuatan jajanan pasar tradisional yang mereka temui. Komik di publikasikan dalam aplikasi *line webtoon*.

Pengertian Komik

Komik berasal dari kata “*comic*”, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari kata komik yaitu sebuah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan sesuatu yang lucu serta menghibur. Komik adalah media yang menarik karena penyampaian cerita terdapat ilustrasi bergambar yang mengikuti alur cerita komik. “*Sequential Art*” (seni yang berurutan), menurut pakar komik Will Eisner dalam mendeskripsikan komik. Jika gambar diambil secara terpisah, maka hanya akan menjadi gambar saja. Namun, ketika gambar – gambar disusun secara berurutan, walau hanya dua gambar saja, gambar tersebut akan berbeda nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, h.5). Dalam kata “*Sequential Art*”, bisa juga dipakai untuk membuat animasi. Perbedaan dasar pada animasi dan komik adalah animasi berurutan dalam waktu, tapi tidak dapat disamakan seperti komik. Setiap panel dalam film maupun animasi, di urutkan menjadi satu proyeksi dengan berurutan dan waktu yang ditentukan. Berbeda dengan komik yang harus ditampilkan pada panel dan memiliki urutan serta jarak pada masing – masing panel. Jarak antar panel ke panel lain hampir sama dengan waktu pada panel film. (Scott McCloud, *Understanding Comic*, 1993, h.7)

Scott McCloud menjelaskan, bahwa menggunakan kata “*icon*” untuk penggambaran mendefinisikan seseorang, tempat, barang atau gagasan. Komik adalah sebuah media dimana suatu gambar dapat menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang menarik. Komik terbagi menjadi 3 aliran, yaitu komik barat, jepang dan korea. Komik barat seperti karya DC dan Marvel (superhero), komik jepang seperti Naruto dan one piece (manga) dan komik korea seperti Webtoon.

Kesimpulan dari pengertian komik yaitu komik merupakan sebuah media dimana pesan – pesan di dalamnya dibuat semenarik mungkin melalui gambar, alur cerita dan karakter dalam penggambaran komik. Hal ini dilakukan supaya dapat terlihat menarik bagi pembaca.

Pengertian Jajanan Pasar

Jajanan pasar, adalah sebuah berbagai macam makanan kuliner yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Jajanan pasar lebih mendasar berbentuk kue atau cemilan, contohnya yaitu lontong, kue

lapir, nagasari dan masih banyak lagi. Jajanan pasar disebut sebagai “jajanan pasar” karena jajanan lebih banyak dijual di dalam pasar sehingga masyarakat menyebut demikian. Jajanan pasar merupakan makanan tradisional khas Indonesia yang dijual di pasar tradisional. Jajanan tradisional masih diminati oleh sebagian masyarakat meskipun sudah memasuki era modern terutama *fastfood* atau jajanan *modern* dari luar Indonesia. Jajanan pasar memiliki harga yang cukup terjangkau, oleh sebab itu banyak masyarakat yang masih meminati sebagai bekal cemilan saat pergi beraktivitas. Jajanan mempunyai fungsi sosial ekonomi yang cukup penting, karena jajanan dapat meningkatkan ekonomi pedagang.

Jajanan pasar tradisional terutama kue tradisional, jarang memakai bahan yang terbuat dari tepung terigu. Jajanan tradisional lebih memakai bahan yang berasal dari umbi-umbian untuk pembuatannya. Contohnya seperti kue klepon yang memakai dasar tepung ketan, kandungan Gluten yang tinggi pada ketan membuat adonan menjadi lebih lengket. Namun jajanan pasar tidak dapat bertahan lama karena bahan – bahan alami yang dipakai tidak memakai pengawet sehingga siang atau sore hari sudah tidak dapat dimakan. Jajanan pasar juga dapat diartikan sebagai jajanan kekeluargaan karena jajanan pasar sering dihidangkan di dalam acara kebersamaan baik perjamuan kantor, arisan maupun keluarga.

Judul Buku

Judul buku komik ini adalah Eksplor Jajananmu yang artinya mengeksplorasi jajananmu (alias jajananmu). Judul ini dipilih karena komik ini menceritakan jajanan yang ditemui oleh karakter pada komik. Judul ini digunakan supaya dapat mudah di ingat. Pembahasan

Tujuan Kreatif

Tujuan pada perancangan komik ini adalah untuk pengetahuan dan info kepada anak remaja yang kurang melirik jajanan pasar tradisional Joglosemar. Melalui pendekatan cerita *slice of life*, komik ini dapat menghibur dan memberi pengetahuan bagi pembaca komik. Diharapkan dengan membaca komik ini, mereka sadar akan keanekaragaman makanan yang berada di sekitar mereka dan terus memberikan dukungan, mengingatkan orang-orang sekitar betapa pentingnya warisan jajanan pasar tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu kala.

Strategi Kreatif

Target Audience

-Demografis : Anak remaja (usia 13-17 tahun), menengah keatas.

-Geografis : Joglosemar (Jogyakarta, Solo dan Semarang).

-Psikografis : Memiliki pengetahuan eksplorasi yang kurang dalam mengetahui jajanan khas daerah asalnya.

-Behavioral : Remaja yang saat ini lebih menyukai *fastfood* atau jajanan *modern* yang sering mereka jumpai di pasar *modern* dan *mall*.

Judul Buku

Judul komik ini adalah Eksplor Jajananmu, pemakaian kata Eksplor Jajananmu dikarenakan *Webtoon* ini memberikan info tentang jajanan di daerah. Penggunaan kata “jajananmu” dibuat memakai kata “aku”, supaya pembaca yang membaca *webtoon* ini merasakan bila mereka ikut mengeksplor jajanan.

Sinopsis

Eksplor Jajananmu menceritakan dimana 3 anak remaja yang menghabiskan sisa liburan mereka dengan menjelajahi pasar tradisional Semarang dan sekitarnya. Mereka mencari jajanan tradisional baik yang masih banyak peminat hingga yang sudah mulai jarang terlihat. Mereka akan menjelaskan pembuatan jajanan yang mereka temui.

Isi Buku

Episode 1 : Prolog

Episode 2- 13 : Menjelaskan nama jajanan mulai dari isi hingga cara pembuatan.

Episode 14 : Melakukan liburan singkat di Yogyakarta
Episode 15-16 : Eksplorasi jajanan pasar di Yogyakarta.

Episode 17 : Kembali ke Semarang, kemudian mencoba jajanan es gempol

Episode 18 : Epilog

Konsep Warna

Menggunakan tone warna cerah yang ceria dan *soft*. Menggambarkan suasana dengan warna-warna yang menarik seperti kuning, hijau untuk suasana tenang, ungu untuk suasana tidak menyenangkan. Memakai 3 warna utama yaitu kuning, hijau, merah muda sebagai penggambaran pada setiap karakter.

Gaya Layout

Gaya layout memakai format *Webtoon* secara vertical *scroll* atau “tap-tap” kebawah. Panel dan balon kata menyesuaikan dengan dialog pada komik. Panel dialog memiliki warna sesuai pada karakter. Contoh karakter utama memakai balon kata warna kuning, karakter kedua memakai hijau dan karakter pendukung memakai warna cokelat.

Tipografi

Penggunaan untuk judul komik menggunakan brush custom melalui aplikasi *medibang paint*. Font terinspirasi dari **CARTOON** (Cartoon) dan *Mistral* (Mistral)

Cartoon

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Gambar 1. Contoh font Cartoon

Mistral

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Gambar 2. Contoh font Mistral

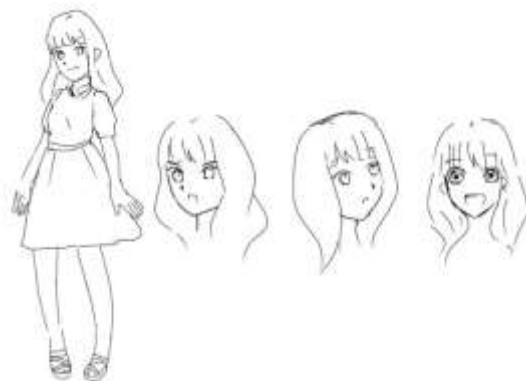
Harga

Line Webtoon merupakan aplikasi yang dapat diunduh dengan gratis sehingga pembaca tidak dikenakan biaya. Untuk pemasukan didapat dari penjualan *merchandise* dan masuk *official* komik di *Webtoon*.

Studi Visual Tokoh Karakter



Gambar 3. Desain karakter “Astrid”



Gambar 4. Desain karakter “Bella”



Gambar 5. Desain karakter Yuni



Gambar 6. Desain karakter “Nenek Endah”

Isi Cerita



Gambar 7. Desain karakter “Kak Dewi”

Hasil Perancangan Cover



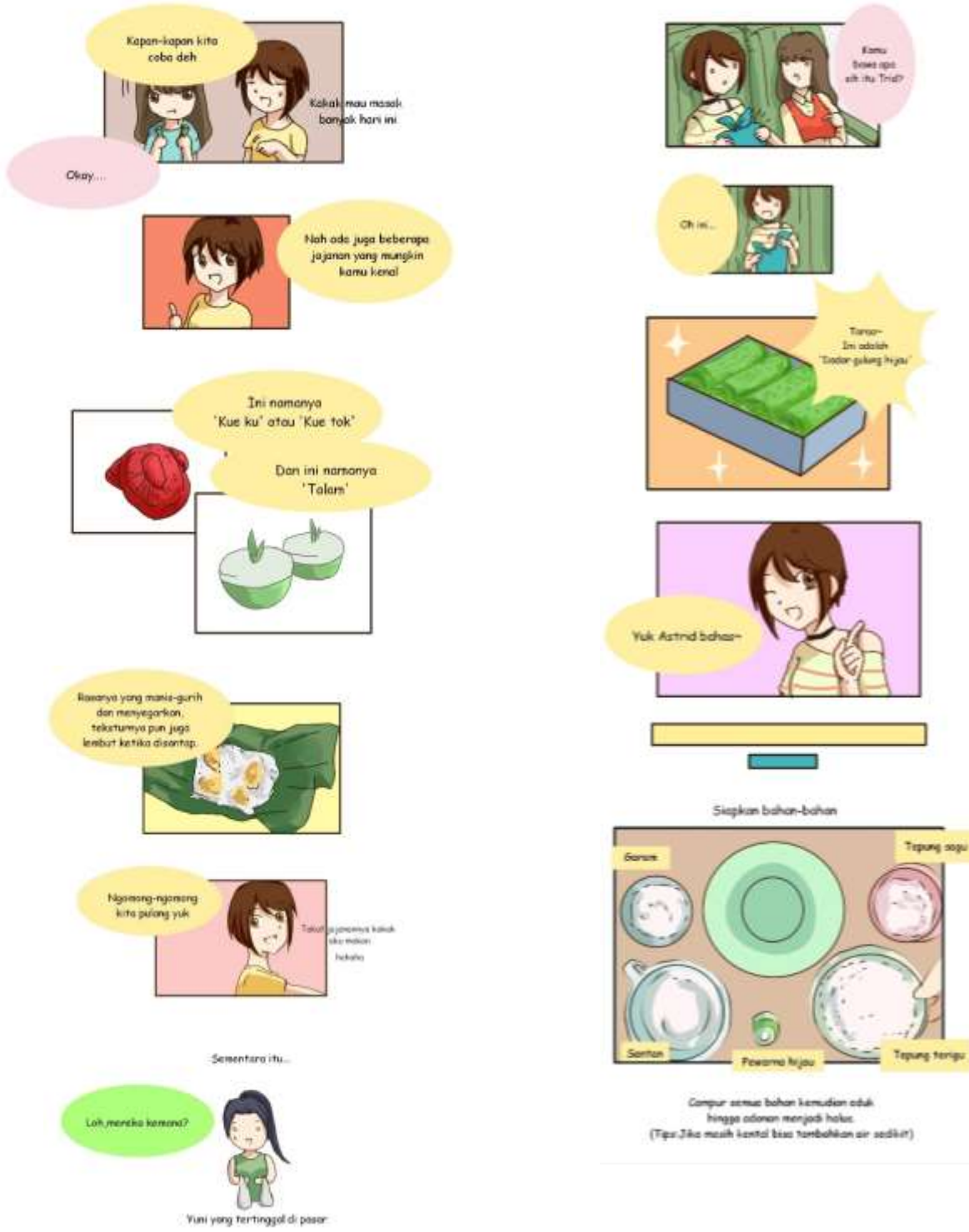
Gambar 8. Cover Webtoon utama



Gambar 9. Cover episode



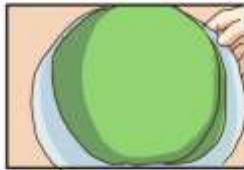
Info: Clorot merupakan jajanan khas Purworejo



Gambar 10. Contoh panel komik episode 08



Tuang adonan ke dalam wajan. Pastikan rata.



Setelah matang angkat kulit adonan.



Lalu ambil 1 kulit adonan.



Kemudian isi dengan urti kelapa.



Gulung dengan rapi.



Dan taroan-
Jadilah "Dadar gulung hi jai".



Singkong parut campur dengan gula pasir, garan, sontan, agar putih.



Lalu aduk hingga rata.

Gambar 11 Contoh panel komik episode 10



35 menit kemudian



Gambar 12. Contoh panel komik episode 15



Gambar 13. Contoh gantungan kunci karakter



Gambar 14. Contoh stiker jajanan

Kesimpulan dan Saran

Perancangan komik *webtoon* dengan judul “Eksplor Jajananku” ini diharapkan dapat membuka wawasan dan menambah pengetahuan tentang jajanan pasar tradisional. Penulis mengharapkan generasi muda sekarang ini tetap mengerti dan menjaga keanekaragaman jajanan yang ada di pasar tradisional karena setelah dilakukan wawancara bersama anak remaja mereka tidak terlalu suka ke pasar dan tidak mengenal nama jajanan. Oleh sebab itu dibuatlah *webtoon* “Eksplor Jajananku” dengan latar belakang pasar, nama-nama jajanan tradisional, serta cara memasak jajanan tersebut untuk mendorong niat generasi muda mengeksplorasi jajanan pasar mereka.

Jalan cerita *webtoon* ini lebih mengarah kepada informasi, karena *webtoon* ini memberikan seputar info jajanan beserta cara membuatnya. Tentu saja ada beberapa adegan humor maupun sedang jalan-jalan diluar kota. LINE *Webtoon* sangat membantu penulis untuk menyalurkan informasi kepada para pembaca. Pembaca pun dapat memberikan komentar balik, menjadikan komik favorit, dan memberi *rating* pada *webtoon*.

Berdasarkan tema perancangan yaitu tentang jajanan tradisional, penulis menargetkan kepada pembaca *webtoon* yang rata-rata masih berstatus pelajar. Ilustrasi pada komik kurang begitu detail terutama pada bagian makanan. Penulis mengusahakan supaya dapat memberikan informasi sebaik mungkin kepada pembaca komik *webtoon*.

Komik *webtoon* “Eksplor Jajananku” diharapkan dapat menyampaikan berbagai informasi jajanan yang belum atau sudah pembaca ketahui. Komik ini hanyalah sebagai sarana untuk mengingatkan bahwa banyak sekali aneka jajanan pasar yang berada dipasar. Oleh sebab itu, diharapkan

pembaca mencoba untuk bereksplorasi mencari jajanan pasar di kota mereka masing-masing.

Bagi para perancang selanjutnya bisa membuat karya dengan menggunakan tema makanan khas Indonesia yang lainnya. Masih ada banyak kategori jenis makanan bangsa ini yang belum dieksplor dan digali. Pembaca tidak hanya akrab dengan makanan dari luar negeri yang sering mereka makan, namun juga makanan tradisional dalam negeri yang ada. Dengan demikian, pembaca juga bisa lebih mengenali jenis makanan lokal dan bisa melestarikannya.

Daftar Pustaka

- 1010 Resep Asli Masakan Indonesia*, (2008). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Al-Maqassary, Ardi. *Pengertian Ilustrasi*. Di dapat dari : <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>
- Arifin, Choirul. (2015). *Line Webtoon, Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel*. di dapat dari: (<http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel>)
- Damayanti, Diana. (2010). *Makanan Anak Usia Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kue Tradisional Modern*. (2008). Jakarta: PT Media Boga Utama, 2008
- McCloud, Scoot (1993). *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York : HarperPerennial
- Makanan tradisional vs Modern*. (19 November 2011). Kaskus. <https://archive.kaskus.co.id/thread/11548737/1>
- Agmasari, Silvita. (2017). *Fakta Menarik Seputar Jajanan Pasar Asli Indonesia*. <https://travel.kompas.com/read/2017/04/10/200400627/fakta.menarik.seputar.jajanan.pasar.asli.indonesia>
- Agnes, Tia. (2016). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. <http://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- <http://www.alabn.com/komik-doraemon-dragon-ball-indonesia/>
- Sejarah dan Perkembangan Manga*. 9 Maret 2017. <https://zonadjadoel.com/threads/sejarah-dan-perkembangan-manga.1288/>
- Pengertian Makanan Jajanan*. <http://www.psychologymania.com/2012/08/pengertian-makanan-jajanan.html>