



Arty 12 (3) 2023

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

WEBTOON COMIC DESIGN TO INTRODUCE RAWON AS INDONESIA'S SUPERIOR CULINARY TO YOUTH READERS

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON UNTUK MEMPERKENALKAN RAWON SEBAGAI KULINER UNGGULAN INDONESIA KEPADA PEMBACA REMAJA

Musabbihin, Urfan Rafif, Rahina Nugrahani

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Sept 2023

Disetujui : Okt 2023

Dipublikasikan :

Nov 2023

Keywords:

Rawon, kuliner, komik webtoon, pembaca, anak muda.

Abstrak

Rawon merupakan makanan khas daerah Jawa Timur yang dikenal akan kelezatannya. Sebagai salah satu kuliner unggulan Indonesia, rawon memiliki nilai tinggi yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Dengan memperkenalkannya melalui media yang tepat akan membuka peluang anak-anak muda untuk mengenal lebih dalam mengenai rawon dan meningkatkan daya tariknya sebagai kuliner lokal. Komik merupakan media yang tepat dan efektif dalam mengenalkan budaya kuliner. Salah satu jenis komik yang sangat digemari saat ini adalah webtoon. Selain mudah diakses dan kaya akan fitur yang membantu penggunaannya, komik webtoon juga memiliki pasar pembaca yang sangat besar. Teknik berkarya yang digunakan dalam pembuatan komik webtoon ini adalah dengan teknik berkarya secara digital. Proses pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan. Yang pertama adalah dengan membuat *script* melalui aplikasi Microsoft Word. Kemudian dilanjutkan dengan proses visualisasi komik dari bentuk *storyboard* hingga bentuk *final* melalui aplikasi Clip Studio Paint. Proyek studi ini menghasilkan karya komik webtoon berjudul "Narasa: The Authentic Taste of Rawon" yang dipublikasikan dalam *website* dan aplikasi LINE Webtoon Indonesia sehingga dapat diakses oleh target *audience* dengan mudah.

Abstract

Rawon is a typical food from the East Java region which is known for its delicacy. As one of Indonesia's leading culinary delights, rawon has a high value that must be maintained and preserved. By introducing it through the right media, it will open up opportunities for young people to get to know more about rawon and increase its appeal as a local culinary. Comics are an appropriate and effective medium for introducing culinary culture. One type of comic that is very popular today is the webtoon. Besides being easy to access and rich in features that help its users, webtoon comics also have a very large market for readers. The work technique used in making this webtoon comic is by working digitally. The process of making this work through several stages. The first is to create a script through the Microsoft Word. Then proceed with the comic visualization process from the storyboard form to the final form through the Clip Studio Paint. This study project resulted in a webtoon comic entitled "Narasa: The Authentic Taste of Rawon" which was published on the LINE Webtoon Indonesia website and application so that it can be easily accessed by the target audience.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS U
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : urfan.raffif@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Setiap daerah di Indonesia memiliki makanan khasnya masing-masing yang menjadikannya sebagai identitas bagi daerah tersebut. Salah satunya adalah rawon. Rawon merupakan makanan khas daerah Jawa Timur. Sebagai sebuah hidangan sup daging, rawon memiliki ciri khas yang unik yaitu kuahnya yang berwarna hitam pekat. Hal ini dikarenakan salah satu rempah utamanya, yaitu kluwek mampu memberikan warna hitam dan aroma yang khas. Selain tampilannya yang unik, rawon juga terkenal akan kelezatan rasanya. Bahkan menurut *polling* yang dibuat oleh TasteAtlas pada tahun 2020, rawon menduduki peringkat nomor 1 dari 12 besar hidangan sup terenak se-Asia dengan 63.402 suara.

Namun meskipun diakui secara rasa dan mendapat predikat sebagai hidangan sup terenak se-Asia, sejatinya tingkat kepopuleritasan hidangan rawon belumlah maksimal, bahkan untuk di dalam negeri sekalipun. Hal ini dikarenakan rawon tidak hanya bersaing dengan kuliner lokal saja, tapi juga dengan makanan dari luar negeri seperti burger, pizza, ataupun fried chicken, yang mana sudah jauh lebih populer di seluruh dunia. Dikutip dari Yuliani (2020: 2), berdasarkan hasil survei MasterCard berjudul *Consumer Purchasing Priorities*, total terdapat 80% orang Indonesia yang lebih memilih untuk membeli makanan di resto makanan cepat saji. Hal ini selaras dengan hasil survei terbaru yang dibuat oleh Top Brand Award dalam Dihni (2022) dimana Kentucky Fried Chicken (KFC) merupakan restoran paling populer di Indonesia pada 2022, dengan skor TBI sebesar 27,2%.

Artinya hanya sebagian kecil saja dari masyarakat Indonesia yang masih memilih mengkonsumsi makanan lokal dimana biasanya terdapat di rumah makan atau warung kaki lima. Ini tentunya dikarenakan tingkat popularitas makanan cepat saji yang jauh lebih tinggi akibat dari globalisasi. Menurut Sempati (2017) semakin tersedianya makanan asing di kota besar serta gencarnya promosi yang mereka lakukan merupakan salah satu faktor mengapa makanan luar lebih diminati daripada makanan kita sendiri.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa pengaruh budaya luar serta gencarnya promosi sangat berpengaruh pada meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap makanan asing. Karena itu diperlukan adanya usaha untuk memperkenalkan kuliner lokal kepada generasi muda sebagai bentuk dari pelestarian budaya Indonesia. Menurut UU no. 40 tahun 2009 tentang kepemudaan, generasi muda adalah generasi yang memiliki usia 16 tahun sampai 30 tahun. Usia tersebut merupakan usia produktif yang mana kelak akan memberikan pengaruh kepada generasi setelahnya. Karena itu, mereka adalah pemegang peran penting bagi kelestarian budaya Indonesia di masa mendatang.

Menurut Indramawan dalam Shabrina, Karsam & Yosep (2016), *culture knowledge* merupakan salah satu cara yang tepat untuk melestarikan kebudayaan agar tidak punah. *Culture knowledge* adalah bentuk pelestarian budaya dengan membuat pusat informasi tentang budaya yang dapat difungsikan dalam berbagai bentuk agar generasi muda khususnya remaja dapat mengetahui tentang budaya itu sendiri. Rawon sebagai salah satu kuliner

unggulan Indonesia memiliki nilai tinggi yang harus dipertahankan dan dilestarikan.

Salah satu media komunikasi visual yang digemari oleh kalangan muda adalah komik. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Waluyanto (2005: 46), komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi dengan menarik sehingga lebih mudah dipahami. Hal ini dikarenakan komik mengkombinasikan unsur gambar dan tulisan, yang kemudian dirangkai menjadi sebuah alur cerita dan membuat informasi lebih jelas tersampaikan.

Sejak puluhan tahun lalu komik sebenarnya sudah menjadi bacaan yang diminati oleh anak-anak muda. Bahkan, di era digital seperti sekarang dimana orang-orang sudah meninggalkan bacaan berbentuk fisik seperti buku, komik mampu bertahan untuk tetap relevan dengan semakin maraknya komik digital. Seiring pesatnya transformasi digital, beberapa *platform* dibuat khusus sebagai wadah untuk mengakses komik digital dengan lebih praktis. Dengan adanya komik digital, pembaca menjadi lebih mudah untuk mengakses komik tanpa harus pergi ke toko buku terlebih dahulu. Seperti yang dipaparkan oleh Nugrahani (2014: 130) bahwa dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, informasi menjadi dapat diakses secara terbuka oleh siapapun. Setiap orang yang memiliki *smartphone* dapat membaca komik hanya dengan mengunduh aplikasi seperti LINE Webtoon yang saat ini merupakan salah satu *platform* komik digital paling diminati di seluruh dunia.

LINE Webtoon menyediakan komik digital dengan format *webcomic* yang disebut

sebagai webtoon/komik webtoon. Berdasarkan data yang diperoleh Maya (2018: 134) rata-rata usia pengguna aplikasi LINE Webtoon berada di kisaran 18-25 tahun. Sebagai sebuah platform komik digital, LINE Webtoon memiliki segmentasi pembaca yang cukup jelas, dimana mereka mengincar *audience* remaja. Menurut Rahadian (Putra, 2020) webtoon merupakan model komik masa kini yang digemari oleh kalangan remaja karena ceritanya yang bersifat ringan dan cepat. Jadi, dapat diketahui bahwa komik webtoon merupakan format komik yang populer sedang disukai oleh anak-anak. Muda.

Wang (Najih, 2019) menjelaskan bahwa webtoon merupakan salah satu jenis komik digital yang dapat menjangkau berbagai aspek cerita mulai dari komedi, drama, *thriller*, roman, hingga fantasi dan dapat dinikmati secara *online* pada perangkat *mobile*, dimana saja dan kapan saja. Menurut Ashiddieq dan Patra (2021: 2889) ciri komik webtoon yang paling mencolok dibandingkan komik lainnya dapat terlihat dari format komik yang dibaca secara vertikal dengan tujuan memudahkan pembaca dalam membaca komik yang diakses dari *mobile* maupun situs web. Format baca ini sangat mendukung pola kebiasaan *scrolling* para pengguna *smartphone*.

Selain itu, LINE Webtoon juga didukung fitur tambahan multimedia seperti animasi dan efek suara agar menambahkan pengalaman membaca yang lebih berkesan. Beberapa pengembangan yang eksperimental tersebut membuat komik webtoon menjadi wujud evolusi baru bagi media komik yang biasanya hanya berupa gambar bercerita dalam selebar kertas. Itulah mengapa komik webtoon mampu menarik perhatian di era digital seperti sekarang.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang tepat dan efektif kuliner lokal seperti rawon. Salah satu jenis komik yang sangat digemari saat ini adalah webtoon. Selain mudah diakses dan kaya akan fitur yang membantu penggunaannya, komik webtoon juga memiliki pasar pembaca yang sangat besar.

METODE BERKARYA

Tujuan pembuatan komik webtoon ini adalah untuk mengangkat daya tarik rawon sebagai kuliner unggulan di kalangan anak-anak muda. Untuk itu, dalam proses pembuatannya nanti akan mempertimbangkan aspek visual dan cerita agar mampu menampilkan rawon sebagai kuliner yang menarik dan menggugah selera.

Teknik berkarya yang digunakan dalam pembuatan komik webtoon ini adalah teknik berkarya secara digital. Perangkat keras (*hardware*) berupa laptop dan pen tablet digunakan sebagai media utama dalam pembuatan karya, sedangkan perangkat lunak (*software*) berupa Microsoft Word dan Clip Studio Paint digunakan sebagai alat bantu dalam eksekusi karya. Proses pembuatan karya ini melalui beberapa tahapan. Yang pertama adalah dengan membuat *script* (naskah cerita) kemudian dilanjutkan dengan proses visualisasi komik dari bentuk *storyboard* hingga bentuk *final*. Pembuatan naskah cerita dilakukan menggunakan aplikasi Microsoft Word. Naskah dipetakan dalam tabel yang sudah dibagi berdasarkan panel, dialog dan deskripsi visual.

Proses visualisasi komik dilakukan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Proses ini merangkum seluruh pembuatan visual komik dari tahapan *storyboard*, *line art*, *coloring*, dan

penambahan balon dialog. *Canvas* dalam pembuatan komik webtoon ini memiliki ukuran yang memanjang ke bawah dengan lebar 1000 *pixels* dan panjang yang menyesuaikan. Setiap *canvas* akan memuat panel komik yang disusun dari atas ke bawah. Selama pengerjaan, *canvas* akan dibagi menjadi beberapa bagian, yang nantinya semua *canvas* tersebut akan digabungkan menjadi satu untuk mengikuti format baca komik webtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proyek studi ini menghasilkan karya komik webtoon berjudul "Narasa: The Authentic Taste of Rawon" dengan total panel berjumlah 62. Komik webtoon ini dipublikasikan dalam *website* dan aplikasi LINE Webtoon Indonesia.

Cover



Gambar 1. Cover

(Sumber: dokumentasi penulis)

Spesifikasi Karya:

Ukuran : 1080 x 1080 *pixels*

Media : Digital

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Cover memuat 3 karakter yaitu, Rachel, Dito, dan Mas Brewok. Mas Brewok berada di posisi depan sebelah kanan dengan memegang semangkok rawon. kemudian dibelakangnya terdapat Rachel dan Dito yang sedang membawa ransel. Pada bagian *background* terdapat cipratan kuah rawon beserta daging dan kluwek.

Analisis Estetis

Secara Estetis, perancangan cover dapat dianalisis berdasarkan unsur-unsur komik yaitu ilustrasi. Ilustrasi pada cover ini menggunakan garis dan warna sebagai pembentuk visualnya. Garis lengkung digunakan sebagai *outline* untuk membentuk karakter. Tidak ada garis lurus pada cover ini untuk menciptakan kesan dinamis yang kuat. Warna yang digunakan pada cover ini didominasi oleh warna coklat gelap. Alasan dari pemilihan warna yang tidak terlalu kontras adalah agar mampu merepresentasikan warna dari kuliner rawon.

Analisis Ilustratif

Secara Ilustratif, gambar pada cover komik ini dianalisis berdasarkan makna visualnya. Cover menampilkan 3 karakter yaitu Rachel, Dito dan Mas Brewok. Ketiga karakter ini merupakan karakter *central* dalam komik, oleh karena itu penting untuk menampilkan mereka pada cover. Mas Brewok diposisikan sebagai *point of interest* dengan menempatkannya pada posisi lebih depan dan ukuran yang lebih besar. Ekspresi dari tiap karakter merepresentasikan kepribadian mereka, dimana Rachel dan Dito yang tersenyum menggambarkan kepribadian yang lebih ceria dan bersahabat sedangkan Mas

Brewok yang minim ekspresi menggambarkan sifat kaku dan misterius.

Semangkok rawon yang dibawa oleh Mas Brewok berguna untuk memberikan konteks terkait tema dari komik ini. Penggunaan ilustrasi kuah rawon beserta dagingnya pada *background* juga sebagai penelas bahwa komik ini mengangkat tentang hidangan rawon. Selain itu, terdapat kluwek yang merupakan rempah utama dalam pembuatan rawon.

Halaman 2



Gambar 2. Halaman 2
(Sumber: dokumentasi penulis)

Spesifikasi Karya:

- Ukuran : 3501 x 4961 pixels
- Panel : 3 panel
- Media : Digital
- Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Halaman 2 terdiri dari 3 panel. Panel pertama memperlihatkan Dito dan Rachel sedang berjalan dengan wajah kesal. Dito berada di sebelah kiri dan Rachel di sebelah kanan sambil memegang *smartphone*-nya. Panel kedua memperlihatkan ekspresi kesal dari Rachel dan panel ketiga memperlihatkan ekspresi kesal dari Dito.

Analisis Estetis

Secara Estetis, halaman 2 dapat dianalisis berdasarkan unsur-unsur komik diantaranya adalah panel, *gutter*, balon teks, sudut pandang, ilustrasi dan cerita. Panel dalam halaman ini menggunakan panel berbentuk persegi panjang. Panel pertama menggunakan panel terbuka tanpa garis batas sehingga ilustrasi dapat memenuhi *canvas* komik. Panel kedua dan ketiga menggunakan panel persegi panjang yang memanjang ke samping dengan ukuran yang lebih kecil.

Gutter atau jarak antar panel dalam halaman ini dibuat cukup luas untuk memberikan ruang antar gambar agar tidak berdesakan. Balon teks yang digunakan adalah *basic bubble* untuk dialog normal. Sudut pandang yang digunakan dalam halaman ini adalah sudut pandang *eye level* (sudut normal) untuk ketiga panelnya, dengan pengambilan gambar *wide shot* pada panel pertama untuk memperlihatkan karakter secara keseluruhan dan *close up* untuk memperlihatkan wajah serta detail ekspresi karakter pada panel kedua dan ketiga.

Dari segi ilustrasi, halaman ini menggunakan garis, titik dan warna sebagai unsur pembentuk visualnya. Garis yang digunakan pada ilustrasi halaman ini adalah garis lurus dan garis

lengkung. Garis lengkung diaplikasikan pada karakter sedangkan garis lurus yang saling menyilang hingga membentuk efek *background* digunakan pada panel pertama. Titik-titik disusun hingga membentuk pola titik (*halftone*) sebagai *background* panel kedua dan ketiga. Penggunaan efek-efek komik ini adalah untuk mendukung emosi dan nuansa pada cerita sekaligus mengisi kekosongan *background* secara visual. Warna yang digunakan pada halaman ini didominasi oleh warna merah muda dan biru. Warna merah muda merupakan warna perwakilan dari karakter Rachel sedangkan warna biru merupakan warna perwakilan dari karakter Dito.

Dari segi cerita, halaman ini menceritakan Rachel yang sedang mengeluh pada Dito dikarenakan kondisi mereka yang harus berjalan kaki sampai ke penginapan. Namun Dito merasa bahwa mereka lebih baik berjalan kaki karena letak penginapannya yang dekat dan akan lebih menghemat pengeluaran. Rachel yang sudah terlanjur kesal menggerutu padanya dan menganggap bahwa berjalan kaki bukanlah bagian dari liburan. Dito tetap bersikeras untuk tetap melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki. Secara keseluruhan halaman ini menjelaskan sifat dari masing-masing karakter dimana Dito dan Rachel digambarkan sebagai pasangan yang kurang akur.

Analisis Ilustratif

Secara Ilustratif, gambar-gambar pada halaman 2 dapat dianalisis berdasarkan makna visualnya. Panel pertama digunakan sebagai pengenalan karakter dengan menampilkan Dito dan Rachel yang sedang berjalan. Tas ransel yang mereka gunakan menandakan bahwa mereka

adalah wisatawan. Karena pada panel sebelumnya sudah dijelaskan bahwa komik ini mengambil *setting* di kota Surabaya pada malam hari, maka pada panel ini dapat diketahui bahwa Dito dan Rachel sedang berjalan di salah satu wilayah kota tersebut. Pada panel kedua dan ketiga, memfokuskan pada wajah Dito dan Rachel yang dalam keadaan kesal menandakan pertengkaran yang sedang terjadi diantara mereka.

Halaman 7



Gambar 3. Halaman 9

(Sumber: dokumentasi penulis)

Spesifikasi Karya:

Ukuran : 3501 x 4961 pixels

Panel : 5 panel

Media : Digital

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Halaman 7 terdiri dari 5 panel. Panel pertama memperlihatkan Dito dan Rachel yang sedang menoleh ke arah Mas Brewok. Panel kedua menunjukkan ilustrasi Mas Brewok yang sedang berpose dengan pisaunya. Panel ketiga mengilustrasikan mata Mas Brewok yang melirik kebawah. Panel keempat memperlihatkan Mas Brewok yang sedang mengiris bawang daun dengan cepat. Panel kelima memperlihatkan Rachel yang berteriak pada Dito.

Analisis Estetis

Secara Estetis, halaman 7 dapat dianalisis berdasarkan unsur-unsur komik diantaranya adalah panel, *gutter*, balon teks, sudut pandang, garis gerak, bunyi huruf, ilustrasi dan cerita. Panel pertama dan kelima dari halaman ini menggunakan panel berbentuk persegi panjang sedangkan panel dua hingga empat menggunakan panel *custom* dengan bentuk yang lebih bebas untuk mendukung adegan aksi dalam panel tersebut. *Gutter* atau jarak antar panel dalam halaman ini dibuat cukup luas untuk memberikan ruang antar gambar. Balon teks yang digunakan adalah *basic bubble* untuk dialog normal dan *jagged edges bubble* untuk dialog berteriak dengan suara lantang.

Sudut pandang yang digunakan dalam halaman ini adalah sudut pandang *High Angle* (sudut tinggi) pada panel empat dan *eye level* (sudut normal). Alasan panel empat menggunakan *High Angle* adalah agar dapat memperlihatkan bawang daun yang sedang dipotong. Pada halaman ini juga menggunakan efek garis untuk mendukung dramatisasi pada komik. Efek garis gerak yang digunakan adalah garis aksi horizontal dan vertikal. Penggunaan

garis aksi diperhitungkan berdasarkan arah gerak karakter dalam adegan tersebut. Bunyi huruf ditambahkan untuk mendukung adegan aksi pada halaman ini seperti bunyi bunyi angin dan suara memotong.

Dari segi ilustrasi, halaman ini menggunakan garis, titik dan warna sebagai unsur pembentuk visualnya. Garis yang digunakan pada ilustrasi halaman ini adalah garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung diaplikasikan pada karakter objek lainnya yang berbentuk lengkung seperti mata pisau sedangkan garis lurus diaplikasikan pada objek seperti meja dan talenan. Titik-titik disusun hingga membentuk pola titik (*halftone*) sebagai *background* panel pertama. Warna yang digunakan pada halaman ini didominasi oleh warna merah dan biru yang mendukung *mood* dari tiap adegan.

Dari segi cerita, halaman ini menceritakan Dito dan Rachel yang menoleh ke arah Mas Brewok setelah mereka mendengar suara pisau. Mas Brewok kemudian berpose seakan mengambil ancang-ancang sebelum memotong. Setelah itu, Mas Brewok mengiris bawang daun dengan sangat cepat dan penuh tenaga hingga membuat bawang daun tersebut beterbangan. Rachel yang melihat hal tidak wajar itu langsung berteriak pada Dito dan berusaha meyakinkannya bahwa Mas Brewok adalah orang yang mencurigakan. Dan dikarenakan suaranya yang terlalu keras Dito menyuruh Rachel untuk memelankan suaranya agar tidak terdengar oleh Mas Brewok.

Analisis Ilustratif

Secara Ilustratif, gambar-gambar pada halaman 7 dapat dianalisis berdasarkan makna

visualnya. Tatapan datar dan serius dari Rachel dan Dito merupakan tanda dari menurunnya tensi sebagai jeda ditengah-tengah perdebatan yang sedang mereka lakukan. Pose ancang-ancang memotong dengan tatapan tajam yang ditampilkan Mas Brewok pada panel kedua menandakan bahwa ia merupakan karakter sudah terbiasa menggunakan pisau di luar kegunaannya dalam hal memasak.

Mas Brewok yang sedang mengeluarkan seluruh tenaganya sebelum mengiris bawang digambarkan melalui tatapan mata penuh energi pada panel ketiga. Kemudian pada panel keempat, asap yang ditimbulkan Mas Brewok saat mengiris bawang menandakan bahwa kecepatan dan tenaga yang ia gunakan sangat tinggi. Pada panel kelima, ekspresi panik dari Rachel dan Dito terpancarkan dari tatapan mata kedua karakter tersebut.

Halaman 9



Gambar 4. Halaman 9
(Sumber: dokumentasi penulis)

Spesifikasi Karya:

Ukuran : 3501 x 4961 *pixels*

Panel : 4 panel

Media : Digital

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Halaman 9 terdiri dari 4 panel. Panel pertama mengilustrasikan rawon yang sedang dituangkan pada mangkok dalam keadaan hangat. Panel kedua memperlihatkan ilustrasi Mas Brewok yang sedang menyajikan rawon di meja Dito dan Rachel. Panel ketiga mengilustrasikan Mas Brewok yang berdiri disamping meja makan dan mempersilahkan Dito dan Rachel untuk menikmati hidangan yang telah disediakan. Panel keempat menampilkan semangkuk rawon dan sepiring nasi di meja makan.

Analisis Estetis

Secara Estetis, halaman 9 dapat dianalisis berdasarkan unsur-unsur komik diantaranya adalah panel, *gutter*, balon teks, sudut pandang, bunyi huruf, garis gerak, ilustrasi dan cerita. Panel yang digunakan pada halaman ini adalah panel berbentuk persegi panjang dan juga panel terbuka untuk panel keempat. Efek gradasi pada panel keempat untuk memberikan kesan transisi dari panel ketiga. *Gutter* atau jarak antar panel dalam halaman ini dibuat cukup luas untuk memberikan ruang antar gambar. Balon teks yang digunakan adalah *basic bubble* untuk dialog normal *wavy bubble* pada panel ketiga untuk menunjukkan dialog ketakutan dan *dark bubble* untuk dialog intimidatif pada panel kedua.

Sudut pandang yang digunakan dalam halaman ini adalah sudut pandang *eye level* (sudut normal) dan *high angle* (sudut tinggi). Pengambilan gambar *close up* digunakan pada panel keempat untuk memperlihatkan hidangan rawon secara detail dan terfokus. Bunyi huruf ditambahkan pada panel pertama untuk menjelaskan suara dari kuah rawon yang sedang dituangkan pada mangkuk. Garis gerak vertikal ditambahkan pada panel kedua untuk menambahkan kesan *panning* pada adegan.

Dari segi ilustrasi, halaman ini menggunakan garis dan warna sebagai unsur pembentuk visualnya. Garis yang digunakan pada ilustrasi halaman ini adalah garis lurus dan garis lengkung. Garis lengkung diaplikasikan pada karakter dan objek lainnya yang berbentuk lengkung seperti mangkuk dan piring sedangkan garis lurus diaplikasikan pada objek seperti meja dan kursi. Warna yang digunakan pada halaman ini didominasi oleh warna coklat dan hitam yang merupakan warna dari rawon.

Dari segi cerita, halaman ini memperlihatkan proses Mas Brewok menyiapkan rawon dengan menuangkan rawon yang ada dalam panci ke mangkuk. Setelah makanan siap, Mas Brewok menghidangkannya kepada Dito dan Rachel sambil mempersilahkan mereka untuk menikmati makanan tersebut. Aura menyeramkan kembali terpancar dari Mas Brewok sehingga membuat Dito dan Rachel merasa terintimidasi. Setelah itu, mereka melihat hidangan di meja yang ternyata terlihat begitu nikmat dan meyakinkan.

Analisis Ilustratif

Secara Ilustratif, gambar-gambar pada halaman 9 dapat dianalisis berdasarkan makna visualnya. Panel pertama digunakan untuk memperlihatkan bagaimana proses rawon meyiapkan rawon sebelum dihidangkan. Pada panel ketiga, Mas Brewok yang kaku dan canggung saat berkomunikasi membuatnya terlihat intimidatif bagi Dito dan Rachel. Ekspresi tidak nyaman ditampilkan di wajah Dito dan Rachel sedangkan aura gelap terpancar dari Mas Brewok untuk menambahkan ketegangan yang terjadi diantara mereka. Efek uap dan sinar cahaya pada panel keempat menandakan hidangan makanan yang masih hangat dan terlihat bersinar.

SIMPULAN

Proyek studi dengan judul “Perancangan Komik Webtoon Untuk Memperkenalkan Rawon Sebagai Kuliner Unggulan Indonesia Kepada Pembaca Remaja” ini menghasilkan karya komik webtoon berjudul “Narasa: The Authentic Taste of Rawon” yang menarasikan kelezatan hidangan rawon dalam bentuk komik digital. Penggunaan komik webtoon sebagai langkah untuk mendapatkan perhatian pembaca remaja yang terpapar dengan komik webtoon dikarenakan aksesnya yang mudah dan terjangkau.

Rawon memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai kuliner unggulan. Mulai dari penampilannya yang khas, rasanya yang kuat dan berkarakter hingga pemanfaatan salah satu rempah utamanya yaitu kluwek yang jarang digunakan sebagai bahan masakan. Semua kelebihan tersebut ditampilkan dalam komik ini baik secara visual maupun narasi sehingga dapat

memperkenalkan rawon sebagai kuliner unggulan kepada *audience* remaja. Karya ini diharapkan mampu memperkenalkan kepada pembaca muda terkait rawon sebagai kuliner yang diunggulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashiddieq, Julyan Adhiyoso., Patra Aditya. 2021. *Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Cerita Pencak Silat*. e-Proceeding of Art & Design. Vol 8 (6). Hal 2889.
- Dihni, Vika Azkiya. 2022. *Restoran Cepat Saji Paling Populer di Indonesia pada 2022, Siapa teratas?*. <https://databoks.katadata.id/datapublish/2022/07/26/restoran-cepat-saji-paling-populer-di-indonesia-pada-2022-siapa-teratas> (diakses pada 26 Oktober 2022).
- Maya, Putri. 2018. *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 6 (2). Hal 134.
- Najih, Ahmad. 2019. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas Xi Dengan Tema La Vie Quotidienne*. Skripsi. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni).
- Nugrahani, Rahina. 2014. *Portal Portofolio : Media Alternatif Untuk Menjembatani Kebutuhan Lembaga Pendidikan Dkv dan Industri*. Imajinasi: Jurnal Seni. Vol 7 (2). Hal 130.
- Putra, Muhammad Andika. 2020. *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia> (diakses pada 10 Oktober 2022).
- Sempati, Galuh Putri Hardikna. 2017. *Persepsi dan Perilaku Remaja Terhadap Makanan Tradisional dan Makanan Modern*. Skripsi. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Teknik).

Shabrina, Mira., Karsam., Sigit Prayitno Yosep. 2016. *Perancangan Buku Komik Kuliner Surabaya Sebagai Upaya Melestarikan Kuliner Tradisional*. Art Noveau. Vol 5 (2).

Waluyanto, Heru Dwi. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Nirmana, Vol 7 (1). Hal 46.

Yuliani, Dessy. 2020. *Pengaruh Kualitas Makanan Dan Persepsi Nilai Terhadap Kepuasan Pelanggan Mcdonald's Arion Mall Pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta*. Skripsi. (Jakarta; Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ekonomi)