



Arty 8 (15) 2023

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

Design of Lumpia Semarang Introduction Comic for Generation Z

PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN LUMPIA SEMARANG UNTUK GENERASI Z

Nabila Rizky Amilya ✉, Nadia Sigi Prameswari

Prodi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Mar 2023

Disetujui : April 2023

Dipublikasikan :

Juli 2023

Keywords:

Comics, Lumpia
Semarang, Semarang,
Culinary

Abstrak

Kota Semarang memiliki beberapa jenis wisata yang menarik perhatian wisatawan terutama wisata kuliner. Terdapat ragam makanan khas yang memiliki nilai sejarah dan budaya, seperti Lumpia Semarang yang paling sering dijadikan oleh-oleh para wisatawan. Lumpia Semarang memiliki kisah sejarah awal mula yang romantis dan sederhana, dikenalkan secara luas melalui beragam media baik itu media digital maupun media cetak, salah satunya adalah media komik, di mana komik merupakan media yang efektif sebagai media promosi dan edukasi yang bisa diakses baik secara *offline*, maupun *online* agar bisa menjangkau anak muda, terutama Generasi Z yang akrab dengan internet. Lamanya penggunaan internet mempengaruhi durasi waktu dalam melihat layar *gadget*. Penggunaan komik cetak diharapkan dapat mengurangi durasi waktu dalam penggunaan *gadget* sekaligus dapat memperkenalkan Lumpia Semarang baik dari awal mula hingga nilai sejarahnya. Proses perancangan komik meliputi pencarian referensi, membuat desain karakter, plot cerita, sketsa, *lineart*, pemberian efek dan teks, lalu *tone* dan pewarnaan hingga menjadi sebuah komik yang terdiri dari epilog, dua *chapter*, lalu epilog dengan total 36 halaman yang menceritakan sekelompok mahasiswa yang sedang mencari tahu asal mula Lumpia Semarang.

Abstract

The city of Semarang has several types of tourism that attract the attention of tourists, one of them is culinary tourism. There are a variety of typical foods that have historical and cultural values like Lumpia Semarang which is most often used as souvenirs by tourists. It has a historical romantic and simple story of beginnings, widely introduced through various media, especially comic media which is an effective media for promotion and education that can be accessed both offline or online. In order to be able to reach young people like Generation Z who is familiar with the internet. The duration of internet use affects the duration of time viewing the gadget screen. The use of printed comics is expected to reduce the duration of time in using gadgets as well as to introduce Lumpia Semarang from its origins to its historical value. The comic design process includes finding references, creating character designs, story plots, sketches, lineart, applying effects and text, then tone and coloring. This comic consisting of an epilogue, two chapters, then an epilogue with a total of 36 pages which tells of a group of students who was looking for the origin of Lumpia Semarang.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : nabilarizkyamilya@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

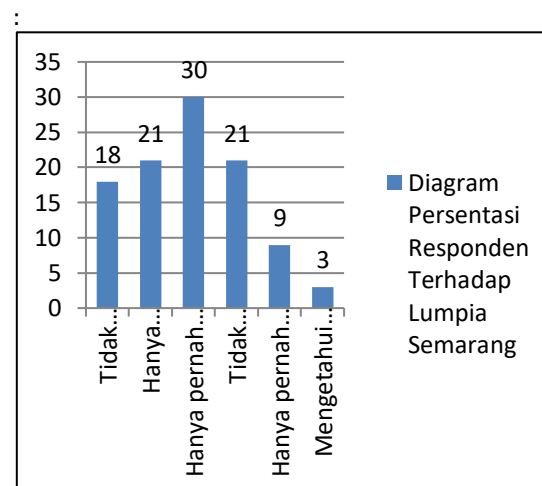
PENDAHULUAN

Kota Semarang dikenal sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah yang memiliki ragam wisata yang menarik perhatian wisatawan, salah satunya adalah wisata kuliner (Sumastuti, Prabowo, dan Violinda, 2021:32). Kuliner di Semarang menjadi bagian dari pariwisata karena kota Semarang terkenal dengan beberapa ragam makanan khas yang memiliki nilai sejarah dan budaya seperti Bandeng Presto, Wingko Babat, terutama Lumpia Semarang (Rochmawati, Nailah, dan Oktariadi, 2013:3). Lumpia Semarang, adalah makanan khas kota Semarang berbentuk bulat panjang berupa kulit dari tepung yang berisi daging, rebung (bambu muda), telur, sayuran, dan sebagainya lalu digulung, rasanya manis dan gurih. Biasanya ada yang digoreng dan ada yang basah. Lumpia goreng cenderung lebih gurih dan renyah, sedangkan lumpia basah lebih asin dan lembut (Bromokusumo, 2013:63). Berasal dari kata 轮饼 (lun ping, cara baca : lu-en ping) atau lun pia yang berarti 'kue bulat' dalam dialek Hokkian. Namun telah beradaptasi dengan lidah lokal menjadi lumpia seperti sekarang, jadi lunpia maupun lumpia sama saja. Di tempat aslinya, China, makanan ini disebut 春卷 (chun juan, cara baca : ju-en cuen) yang memiliki arti yang sama. Selain itu Lumpia Semarang merupakan simbol dari akulturasi dari budaya Jawa dan Tionghoa (Susanti dan Purwaningsih, 2015:5). Hadir pertama kali pada abad ke-19 sebagaimana pada abad itu merupakan masa akulturasi budaya Tionghoa dan Jawa terutama di kota Semarang yang memiliki ragam etnis budaya (Fadly, 2016:6).

Berawal dari seorang pedagang dari China bernama Tjoa Thay Joe dari Fujian datang

ke Semarang untuk berdagang makanan berupa kue gulung berisi daging babi, kemudian bertemu dengan Mbok Wasi yang memiliki dagangan yang sama namun berisi kentang dan udang, tidak lama keduanya menikah lalu menggabungkan resepnya dan terciptalah Lumpia Semarang . Maka dari itu Lumpia Semarang sebagai bukti bahwa etnis China dan Jawa dapat membaaur (Fiyani, 2019:2)

Jajanan ini digemari ragam kalangan dari tua maupun muda, namun tidak banyak yang mengetahui kisah dan mengira sama saja dengan lumpia biasa, terutama oleh Generasi Z, generasi muda yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010, di mana generasi ini lebih banyak berhubungan melalui sosial media di dunia maya, dan berkuat dengan internet. Akrab dengan teknologi dan *smartphone* bahkan sudah menjadi bagian dari hidup (Wijoyo dkk, 2020:6). Hal ini berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan pada tanggal 1 Maret 2022 melalui *Google Form* kepada 33 orang Generasi Z secara acak dan memiliki hasil sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Responden Terhadap Lumpia Semarang Tahun 2022

Sumber : Amilya (2022)

Dari diagram tersebut, sebanyak 18% (6 orang) tidak mengetahui sama sekali mengenai

Lumpia Semarang, ditambah 21% (7 orang) yang mengira sama saja dengan Lumpia Jakarta, Bogor, Medan, maupun jenis lumpia biasa, sebanyak 9% (3 orang) hanya pernah melihatnya saja, lalu sebanyak 30% (10 orang) hanya pernah memakannya, kemudian 21% (7 orang) mengetahui asal mula dan pernah memakannya tapi tidak mengetahui proses pembuatannya, lalu terakhir 3% (1 orang) mengetahui baik asal mula, proses pembuatan, dan pernah memakannya.

Berbicara mengenai internet dan teknologi, komik merupakan salah satu media yang sudah berkembang mengikut zaman dan sering digunakan sebagai media promosi maupun media edukasi dan juga pengenalan yang lumrah dipakai karena berisi ilustrasi dengan teks dan cerita yang menarik dan tidak membosankan (Hosler dan Boomer, 2011:309). Terlebih, komik merupakan salah satu media infografis dan media tersebut merupakan media yang efektif untuk saat ini (Pratiwinindya, dkk., 2021:23) Kini komik tersedia baik yang ingin membaca melalui via *online* maupun *offline*. Maka dari itu, penggunaan komik sebagai media pengenalan Lumpia Semarang kepada pembaca yang efektif dan agar tidak terkesan menggurui juga mudah dipahami.

Perancangan komik di sini merupakan komik pengenalan Lumpia Semarang dengan judul "Di Balik Layar Lumpia Semarang" menggunakan format buku cetak dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang terlalu lama. Komik yang digunakan adalah komik hitam dan putih agar harga lebih terjangkau bagi pembaca dengan genre '*slice of life*' dan '*comedy*' serta sedikit '*romance*' untuk memberi kesan ringan dibaca.

METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan komik ini memiliki tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, lalu pasca produksi. Tahap pra produksi adalah tahapan mencari referensi atau pengumpulan data mengenai tema utama, dalam kasus ini adalah Lumpia Semarang, maka perlu mendatangi tempat asal mulanya langsung yaitu di Lumpia Gang Lombok No. 11. Tidak hanya itu, pencarian referensi dari berbagai jurnal, skripsi, video dokumentasi, buku, dan artikel mengenai sejarah Lumpia Semarang sangat diperlukan agar tidak melenceng dari aslinya. Selain itu, pendapat responden mengenai *genre* cerita yang diinginkan akan menentukan selera pembaca mengenai komik yang disukai dan didapatkanlah genre '*slice of life*', '*comedy*', dan '*romance*'. Kemudian membuat desain karakter, lalu menentukan plot cerita. Pada proses desain karakter akan selalu banyak revisi karena harus menyesuaikan dengan plot cerita, begitupun sebaliknya. Berlanjut ke tahap produksi meliputi pembuatan sketsa, *lineart*, *tone*, pemberian efek, teks, dan juga warna. Setelah tahap produksi selesai maka dilanjutkan ke tahap akhir yaitu pasca produksi, yaitu pencetakan karya menjadi buku komik berupa buku ukuran A5 dengan 36 halaman hitam putih dan *cover* berwarna, setelah dicetak maka karya dipamerkan di gedung B9 Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Semarang. Tersedia juga di *platform koomik.id* agar bisa diakses secara *online*.

Alat yang digunakan dalam berkarya menggunakan laptop *DELL Inspiron 14 3000 series* dan *pen tablet Wacom Intuos Pen and Touch Medium CTH-690*. Software yang

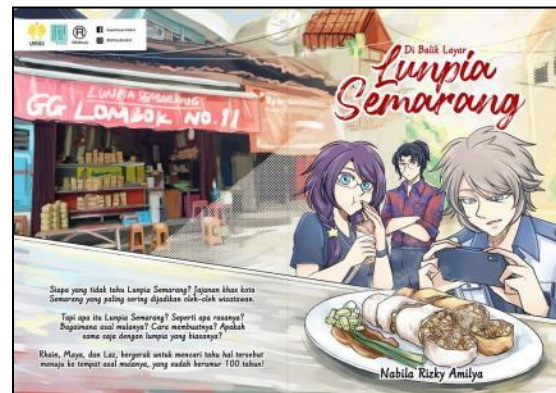
digunakan untuk membuat komik adalah *Medibang Paint Pro*. Ukuran *file* karya adalah A5 dengan resolusi 300 dpi. Teknik yang digunakan adalah teknik digital dan gaya yang digunakan adalah gaya manga atau komik Jepang karena berdasarkan hasil pengamatan dari *platform Webtoon*, toko buku terdekat, dan juga media sosial, banyak komik lokal dari Indonesia menggunakan gaya tersebut seperti komik karya Sweta Kartika berjudul “Grey dan Jingga” atau “Jajan Squad” karya Dito Satrio, dan “Senior, Bekalmu!” karya Anindita Dyah. Font yang digunakan adalah *font sans serif* diantaranya yaitu *CC Wildwords*, *MediBang FOT* -花風マーカ一体 *Std*, dan *Arthemis*. Font tersebut dipilih dengan tujuan agar memberi kesan tidak formal dan santai. Terutama *font CC Wildwords* merupakan *font* yang umum digunakan dalam komik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Komik berjudul “Di Balik Layar Lumpia Semarang” merupakan komik pengenalan Lumpia Semarang dari awal mula hingga pembuatannya, melalui sebuah cerita tentang sekelompok mahasiswa Universitas Negeri Semarang jurusan seni rupa yang sedang menjalankan tugasnya. Komik dengan isi 36 lembar halaman ini memiliki *cover* berwarna dan isi komik hitam putih dengan empat bagian yaitu prolog, *chapter 1*, *chapter 2*, lalu epilog. Kertas bahan untuk buku komik adalah *HVS 100 gram* bagian isi dan *Art Carton 210 gram* bagian *cover* buku. Selain itu komik ini menggunakan prinsip-prinsip dan unsur-unsur seni rupa yang

ada pada pengetahuan dasar seni rupa (Salam, dkk., 2020:17).

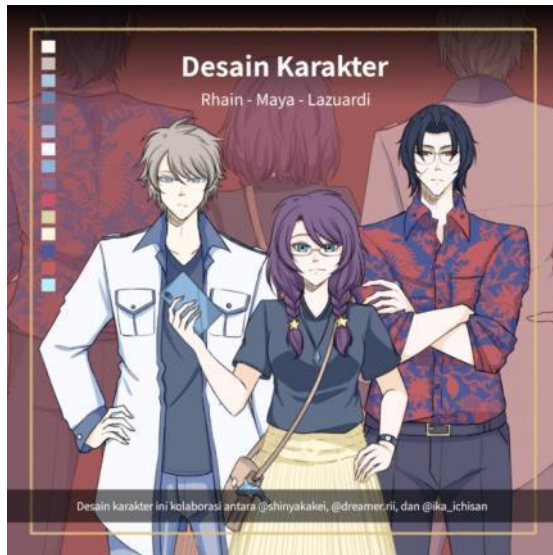


Gambar 2. Cover Komik
Sumber : Amilya (2022)

Pada *cover* terdapat gambar tiga karakter utama, Lumpia Semarang, kios Lumpia Semarang Gang Lombok Nomor 11, judul, dan ringkasan. *Cover* dibuat demikian agar pembaca mengetahui pemeran utama dan juga topik yang dibahas. Lokasi digambarkan di belakang *cover* untuk memberitahu pembaca bahwa itu adalah tempat asal mula dari Lumpia Semarang. Menurut Yuu Watase, komikus asal Jepang, *cover* harus menggambarkan isi dari komik tersebut dan menarik pembaca (Watase, 2005).

Ketiga karakter tersebut memiliki warna yang berbeda baik rambut, mata, dan pakaian, dengan tujuan untuk menunjukkan karakteristik sifat mereka. Karakter Rhain yang bernuansa terang nuansa pucat untuk menunjukkan sifatnya yang tenang, *cool*, lembut, dan tidak begitu percaya diri. Karakter Maya yang memiliki nuansa warna lebih hidup dengan *tone cool* yang cerah bersifat positif, periang, pemimpin, sederhana, dan penetral dari kedua temannya. Sedangkan karakter Lazuardi memiliki nuansa gelap dan *bold*, berkarakter tegas, pemaarah, tapi baik di dalam.

Pakaian yang mereka pakai adalah pakaian yang biasa dipakai mahasiswa terutama di jurusan seni rupa. Berdasarkan pengamatan, mahasiswa seni rupa di Universitas Negeri Semarang memakai pakaian yang rapi dan *simple* dengan warna netral *style* zaman kekinian.



Gambar 3. Desain Karakter
Sumber : Amilya (2022)

Lumpia Semarang diletakkan di paling depan untuk menunjukkan topik utama dalam komik ini adalah tentang Lumpia Semarang dan dibuat sedemikian rupa agar lebih menarik dan mencolok sekaligus sebagai *point of interest* pada *cover*.



Gambar 4. Prolog
Sumber : Amilya (2022:3,5,7)

Kemudian bagian isi terdiri dari empat bagian. Pada prolog, menceritakan kenapa ketiga karakter utama ini pergi mencari tahu tentang Lumpia Semarang. Karena jika tidak ada

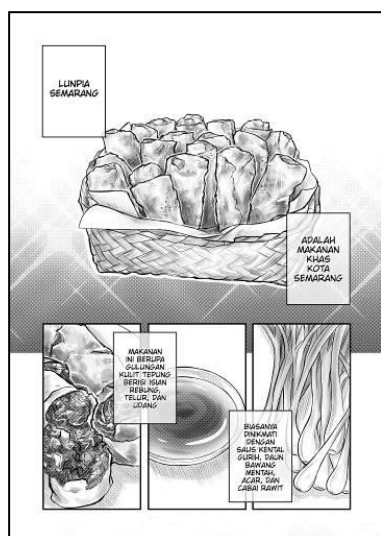
sebab maka akan aneh kenapa tiba-tiba harus pergi ke tempat tersebut sekaligus untuk memperkenalkan pada pembaca tentang sifat ketiga karakter utama. Di *chapter* 1 merupakan pengenalan Lumpia Semarang. Baik dari asal mula dan perkembangannya sekarang. Penjelasan dibuat secara singkat dan sederhana agar mudah dipahami pembaca. *Chapter* 2 berisi tentang proses pembuatan Lumpia Semarang dimana ketiga karakter ini ikut membuat Lumpia Semarang. Dan terakhir adalah epilog, menceritakan tentang kenangan masa lalu karakter utama yang dibuat mirip dengan kisah Lumpia Semarang, yaitu pertemuan pasangan karena Lumpia Semarang, namun dengan konsep berbeda.

Analisis Estetis

Analisis estetis pada komik ini terlihat pada penempatan panel dan gambar yang dibuat sedemikian rupa agar mudah di baca mempertimbangkan arah baca serta komposisi gambar dan teks.

Prinsip seni rupa digunakan dalam komik ini. Warna *cover* menggunakan warna pastel yang hangat pada bagian latar belakang namun warna dingin pada karakter untuk memberikan kontras. *Lineart* juga berpengaruh dalam estetis, kualitas garis *lineart* terlihat dari tebal tipis dalam penekanannya, ini biasanya disebut dengan *pen touch*. Penggunaan *tone* hitam dan putih dalam isi komik dibuat agar bagaimana caranya objek yang hanya hitam dan putih masih bisa terlihat karakter utama dan latar belakang serta teksturnya terutama pada bagian gambar Lumpia Semarang agar terlihat lezat dan renyah juga empuk. *Tone* tidak hanya untuk memberi efek tekstur dan warna

monokromatik tapi juga untuk memberikan suasana apakah bahagia, marah, bingung, dan sebagainya.



Gambar 5. *Chapter 1*
Sumber : Amilya (2022:10)

Analisis Pesan

Pesan dari komik ini adalah memperkenalkan kembali tentang asal mula Lumpia Semarang dan cara pembuatannya melalui konsep cerita komik agar pembaca terutama Generasi Z bisa mengenal Lumpia Semarang sekaligus sebagai pelestarian budaya. Dari *chapter 1* hingga 2, ada beberapa halaman berisi tentang penjelasan namun dengan ilustrasi yang mendukung.

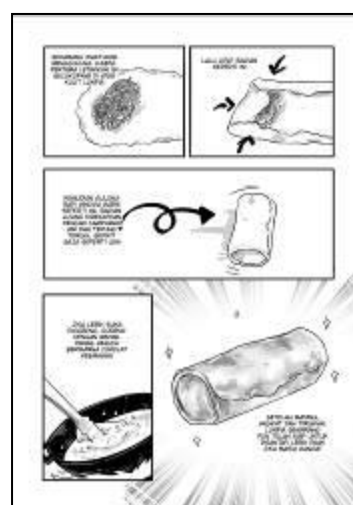


Gambar 6. *Spread Page Chapter 1*
Sumber : Amilya (2022:16-17)

Salah satunya adalah halaman *spread page* berikut, penggambaran Tjoa Thay Joe dan Mbok Wasi dibuat dengan siluet agar pembaca bisa membayangkan sendiri wajah dari kedua ancestor Lumpia Semarang ini, gambar di belakang mereka adalah penjelasan kenapa Tjoa Thay Joe bisa sampai di Semarang, apa yang dijualnya, lalu bertemu dengan Mbok Wasi di Semarang yang memiliki dagangan kurang lebih sama namun bahan yang berbeda. Latar hitam menggambarkan bahwa itu kejadian di masa lalu. Bambu dan melati, menggambarkan tempat asal mereka dari China dan Jawa.

Lalu karakter utama juga memiliki pesan bahwa target pembaca komik ini adalah Generasi Z yang dominan masih mahasiswa, maka karakter utamanya adalah mahasiswa. Pengenalan karakter disampaikan melalui gambar karakter dibuat lebih besar dan melebihi panel.

Saat menyampaikan pesan mengenai cara pembuatan Lumpia Semarang dibuat secara bertahap agar para pembaca dapat memahami urutannya dan tidak menggunakan latar belakang yang berlebihan agar bisa fokus ke pesan yang disampaikan seperti cara membuat dan bahan dari isian dan kulit lumpia.



Gambar 7. *Chapter 2*
Sumber : Amilya (2022:28)

Selain tentang asal mula, adapun tentang perbedaan ‘lumpia’ dengan ‘lunpia’. Di bagian akhir *chapter 2* terdapat pesan harapan agar Lumpia Semarang masih digemari dan tetap ada dan dilestarikan hingga generasi selanjutnya.



Gambar 8. *Chapter 2* Akhir
Sumber : Amilya (2022:31)

SIMPULAN

Komik cetak berjudul “Di Balik Layar Lumpia Semarang” sebagai komik pengenalan Lumpia Semarang untuk Generasi Z mengenai asal mula hingga cara pembuatannya dengan konsep cerita tentang tiga mahasiswa jurusan seni rupa bernama Rhain, Maya, dan Lazuardi yang sedang mencari informasi tentang Lumpia Semarang untuk kebutuhan tugas, *genre* ‘*slice of life*’, ‘*comedy*’, dan ‘*romance*’. Berisi 36 lembar halaman hitam putih, *cover* berwarna dan dicetak berukuran A5 sebanyak tiga buku untuk *prototype* dan terdapat versi digital di *platform koomik.id*. Dibuat dengan gaya manga untuk mengikuti selera pembaca.

Proses pembuatan komik melalui tiga jenis tahapan. Yang utama adalah pengumpulan

data, pembuatan desain karakter, plot cerita, sketsa, *lineart*, *tone*, efek, dan *coloring*. Dalam proses terdapat *trial and error* seperti ketidaksesuaian *font* judul, *tone* yang tidak sesuai, maupun teks yang terlalu padat atau sulit dibaca. Namun terlewati dengan baik setelah mendapatkan arahan dan saran dari Dosen Pembimbing dan juga para rekan sesama ilustrator komik komunitas yang sangat membantu untuk memberi pendapat. Pemilihan karakter menggunakan karakter yang sudah mahasiswa agar jangkauannya lebih dekat dengan target pembaca yaitu Generasi Z. Penggunaan format komik cetak adalah untuk mengurangi penggunaan *gadget* untuk Generasi Z yang akrab dengan teknologi untuk mengurangi dampak buruk dari lamanya melihat layar *gadget*.

Komik ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah secara visual baik dari anatomi, *lineart*, teks mudah dibaca, penggunaan *tone* tidak berlebihan, dan secara keseluruhan tidak terasa berat di mata. Namun kekurangannya adalah *lineart* dan gambaran visual latar belakang lokasi Lumpia Gang Lombok Nomor 11 perlu dirapihkan juga dan ada sedikit ketidak konsistenan yang perlu diperbaiki dalam penyebutan ‘lumpia’ dengan ‘lunpia’ walaupun bermakna sama.

Harapan penulis dari hasil perancangan komik ini dapat menjadi salah satu cara menyampaikan informasi kepada Generasi Z tentang asal mula Lumpia Semarang yang belum mengenal serta bisa ikut melestarikan kuliner tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bromokusumo, A. "Chen." (2013). *Peranakan Tionghoa dalam Kuliner Nusantara*. PT Kompas Media Nusantara.
- Fadly, R. (2016). *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Fiyani, A. (2019). *DINAMIKA PERKEMBANGAN INDUSTRI KULINER LUMPIA SEMARANG TAHUN 1998-2017*. 126(1), 1–7. <http://lib.unnes.ac.id/33962/>
- Hosler, J., & Boomer, K. B. (2011). Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science? *CBE Life Sciences Education*, 10(3), 309–317. <https://doi.org/10.1187/cbe.10-07-0090>
- Pratiwinindya, R. A., Musabbihin, U. R., & Rahmawati, A. (2021). *PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI "RUMAH SEHAT" DI DESA SUCI KABUPATEN GRESIK SELAMA PANDEMI COVID-19*. 10(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/50187>
- Rochmawati, N., Nailah, & Oktariadi, I. (2013). *Penelusuran Jejak Makanan Khas Semarang Sebagai Aset Inventarisasi Dan Promosi Wisata Kuliner Jawa Tengah*.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Maimin, M. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. In *Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar* (1st ed., Vol. 1). Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Sumastuti, E., Prabowo, H., & Violinda, Q. (2021). Pengembangan Wisata Kota Semarang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(1), 30–38. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.8889>
- Susanti, I. E., & Purwaningsih, S. M. (2015). Lumpia Semarang Pada Masa Orde Baru (Lumpia sebagai Identitas Budaya Etnis Tionghoa Peranakan Semarang). *Avatara E-Journal Pendidikan Sejarah*, 3(3), 384–390.
- Watase, Y. (2005). *Watase Yuu's Manga Manual Manga Yuugi*. Shogakukan Inc.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis* (Issue July). https://www.researchgate.net/publication/343416519_GENERASI_Z_REVOLUSI_INDUSTRI_40

