

**Perancangan Komik *Shōnen* “Xtra Pedas!”
untuk Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia**

Artikel Ilmiah



Peneliti :

**Juan Demas (692009073)
Amelia Rukmasari, M.Sn.**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen SatyaWacana
Salatiga
Agustus 2013**

**Perancangan Komik *Shōnen* “Xtra Pedas!”
untuk Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia**

Oleh

Juan Demas
NIM : 692009073

Artikel Ilmiah

Diajukan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain

Disetujui oleh,



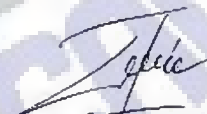
Amelia Rukmasari, M.Sn.
Pembimbing I

Diketahui oleh,

1956



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan



T. Arie Setiawan, S.T., M.Cs.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2013**

Lembar Pengesahan

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik *Shōnen* "Xtra Pedas!" untuk
Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia

Nama Mahasiswa : Juan Demas

NIM : 692009073

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

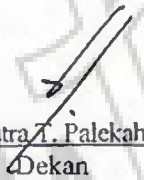
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,

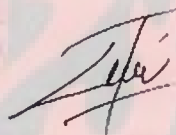


Amelia Rukmasari, M.Sn.
Pembimbing I

Diketahui oleh,



Dr. Dhamaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan

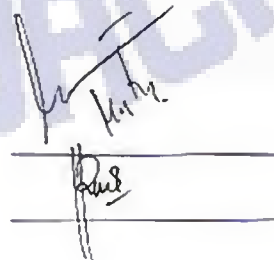


T. Arie Setiawan, S.T., M.Cs.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal: 25 Juli 2013

Penguji:

1. Martin Setyawan, S.T., M.Cs.
2. Birmanti Setia Utami, M.Sn.





PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN PERSETUJUAN AKSES

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Satya Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juan Demas
NIM : 692009073 Email : vermilions@live.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul tugas akhir : Perancangan Komik Shonen "Xtra Pedas!" untuk memperkenalkan kuliner Pedas Khas Indonesia

Dengan ini menyerahkan karya tersebut di atas untuk disimpan dalam Koleksi Digital Perpustakaan Universitas dengan ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Koleksi Digital Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA.
- b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Koleksi Digital Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA. *

* poin b harus dilampiri dengan surat dari Dekan/ Kaprad/ atau pembimbing TA dengan diketahui oleh pimpinan fakultas yang menjelaskan alasan pilihan. Yang akan ditampilkan adalah halaman judul + abstrak.

Dengan ini saya juga menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Saya menyerahkan hak non-eksklusif kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik di atas dan norma hukum yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

24 September 2013
Tanda tangan & nama terang pembimbing I
AMELIA R. SUTANTO, MSN.
Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Mengetahui,

Juan Demas
Tanda tangan & nama terang mahasiswa
Tanda tangan & nama terang pembimbing II



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 – 60
Phone: (0298) 321212 (Hunting)
Fax: (0298) 321433
E-mail: fti@uksw.edu
Salatiga 50711 – INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL


Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :

Nama Mahasiswa : Juan Demas
NIM : 692009093

Maka jurnal ini dinyatakan :

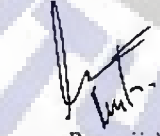
LAYAK TERBIT / ~~TIDAK LAYAK TERBIT~~

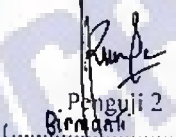
Menyetujui.


Pembimbing 1
(.....*Amela R.*.....)

Pembimbing 2
(.....)

Mengetahui.


Penguji 1
(.....*Maria*.....)


Penguji 2
(.....*Bismillah*.....)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juan Demas
NIM : 692009073
Program-studi : Desain komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis karya : Skripsi/ ~~Test/ Disertasi~~ (Coret yang tidak sesuai)

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW Hak bebas royalti non-eksklusif (*Non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Komik Stonen "Xtra Pedas" untuk memperkenalkan Kuliner Pedas
Khas Indonesia

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Salatiga

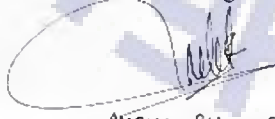
Pada tanggal : 2 September 2013

Yang menyatakan


Juan Demas

Mengetahui,

Pembimbing I


AMELIA RUENASARI S.

Pembimbing II

.....

Perancangan Komik *Shōnen* “Xtra Pedas!” untuk Memperkenalkan Kuliner Pedas Khas Indonesia

¹⁾Juan Demas, ²⁾Amelia Rukmasari, M.Sn.

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia
Email: ¹⁾vermilions@live.com, ²⁾ameliarukmasari.dekave@gmail.com

Abstract

Indonesian spicy culinary e.g. sambal have a good selling point in Indonesia. It is proved by franchises e.g. “Waroeng Special Sambal (SS)” and spicy chips “Maicih”. However, Indonesian youth do not know about Indonesian spicy culinary well. Culinary theme is a very interesting comic theme. It is proved by shonen comic “Cooking Master Boy” which introduces Chinese food. The goal of this research is to introduce Indonesian spicy culinary to youngsters with a shonen comic titled “Xtra Pedas!”.

Keywords: *Comic, shōnen, sambal, culinary, Indonesia*

Abstrak

Kuliner pedas khas Indonesia seperti sambal memiliki nilai jual yang baik di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya waralaba seperti “Waroeng Spesial Sambal (SS)” dan keripik pedas “Maicih”. Namun, kaum muda di Indonesia belum mengenal kuliner pedas khas Indonesia dengan baik. Bidang kuliner adalah salah satu tema yang menarik untuk diangkat ke dalam karya komik. Hal ini dibuktikan dengan adanya komik *shōnen* seperti “Cooking Master Boy” yang memperkenalkan kuliner khas Cina kepada pembacanya. Dalam penelitian ini akan dirancang komik *shōnen* yang berjudul “Xtra Pedas!” untuk memperkenalkan dan memberi informasi tentang kuliner pedas khas Indonesia kepada kaum muda.

Kata Kunci: *Komik, shōnen, sambal, kuliner, Indonesia*

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

1. Pendahuluan

Kuliner pedas khas Indonesia memiliki nilai jual yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya waralaba seperti “Spesial Sambal (SS)”, keripik pedas “Maicih”, dan restoran lain yang menawarkan menu kuliner pedas khas nusantara. Berdasarkan penelitian awal melalui kuisisioner online pada 4 April 2013 hingga 24 April 2013 kepada 30 kaum muda dengan rentang usia 15-23 tahun yang telah dipilah, diketahui bahwa kaum muda belum mengenal kuliner-kuliner pedas khas Indonesia dengan baik. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan dan memberi informasi tentang kuliner pedas khas Indonesia.

Beberapa komik asal Jepang yang telah sukses mengangkat tema kuliner antara lain “Cooking Master Boy” [1] dan “Yakitate!! Ja-pan” [2]. Komik-komik tersebut memperkenalkan budaya, terutama bidang kuliner kepada khalayak ramai.

2. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang berjudul “Perancangan Komik Kisah Cupid dan Psyche sebagai sarana untuk Mengembangkan Pesan Moral Tentang Cinta Kasih” oleh Alona Novensa, diketahui bahwa selain sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi media untuk menyampaikan informasi yang mengantar pesan dengan efektif kepada pembaca. Dalam penelitian tersebut dibuat sebuah komik yang berjudul “Love&Soul” untuk memberikan informasi tentang tokoh “Cupid” kepada masyarakat [3].

Pada penelitian lain yang berjudul “Perancangan Buku Sebagai Media Promosi Wisata Kuliner Kabupaten Lombok Barat” oleh Yuliana Safitri, diketahui bahwa promosi yang dilakukan untuk memperkenalkan kuliner khas Lombok Barat kepada masyarakat masih kurang. Dalam penelitian tersebut, dirancang sebuah buku yang memuat informasi dan gambar-gambar (foto) yang mendeskripsikan kuliner khas Lombok Barat [4].

Kuliner pedas khas Indonesia memiliki nilai jual yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya waralaba seperti “Waroeng Super Sambal (SS)” dan keripik pedas “Maicih” yang menawarkan menu kuliner pedas khas Indonesia. Sambal adalah salah satu saus atau bumbu khas Indonesia. Sambal dikenal dengan rasanya yang pedas dan unik. Bahan utama sambal adalah cabai yang dicampur dengan beberapa bahan lain, misalnya minyak, bawang merah, mawang putih, garam, terasi, dan berbagai macam bumbu lainnya sesuai selera [5].

Komik adalah kumpulan gambar-gambar (biasanya disertai dengan teks atau dialog) yang memiliki urutan sekuensial dan bertujuan untuk menyampaikan informasi. Komik juga berusaha menyampaikan aspek-aspek lain kepada pembaca, seperti hiburan, respon seni maupun sindiran atau satire [6]. Melalui komik, kita dapat menyampaikan hal-hal yang sedang terjadi di sekitar kita, yang sering kali dibumbui dengan fantasi atau humor sehingga terkesan hiperbola [7]. Komik memberikan informasi kepada pembacanya melalui ilustrasi, dialog, dan sinergi antar keduanya. Komik juga harus memiliki daya tarik agar pembaca terus

membaca atau menunggu kelanjutan komik tersebut. Prinsip-prinsip desain seperti layout, tipografi, dan lain-lain juga harus diterapkan saat kita membuat komik. Sehingga komik tidak hanya digolongkan dalam bidang seni, namun juga termasuk dalam kajian ilmu Desain Komunikasi Visual.

Tahapan pembuatan komik sangat bervariasi dan menyesuaikan dengan kenyamanan atau kebiasaan pengarangnya. Misalnya, pengarang komik tunggal mungkin saja langsung menggambar komik tanpa melewati proses penulisan cerita atau draft. Berbeda dengan pengarang tunggal, pasangan penulis-illustrator menggunakan tahapan-tahapan tertentu dalam pembuatan karyanya. Sang penulis akan membuat cerita dan draft (dalam perkomikan Jepang disebut dengan name) yang kemudian akan diserahkan kepada ilustrator untuk di ilustrasikan [8].

Dalam Bahasa Jepang kata *shōnen* dapat diartikan sebagai anak laki-laki. Namun, kata *shōnen* juga mengalami pergeseran makna sehingga *shōnen* dapat diartikan sebagai sebuah genre komik yang ditujukan untuk laki-laki. Menurut Oxford Dictionaries, *shōnen* didefinisikan sebagai genre dari komik dan animasi Jepang (manga) yang menargetkan anak laki-laki. Genre ini biasanya memiliki ciri cerita yang bertema perjuangan dan penuh aksi [9].

Beberapa judul komik asal Jepang dengan genre *shōnen* yang mengangkat tema kuliner adalah “Cooking Master Boy” yang memperkenalkan kuliner khas Cina dan “Yakitate!! Ja-pan” yang memperkenalkan berbagai jenis roti. Di luar tema kuliner, komik asal negeri sakura “Hikaru no Go” mampu mempopulerkan dan memperkenalkan kembali permainan Go [10].

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode linear strategy. Linear strategy adalah metode yang digunakan dalam penelitian yang sudah dipahami komponennya dengan baik. Tahap-tahapan dalam metode ini dilakukan secara sekuensial [11]. Tahapan kedua akan dimulai setelah tahapan pertama selesai, tahapan ketiga akan dimulai setelah tahapan kedua selesai dan seterusnya. Bagan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tahapan-tahapan penelitian

Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan sebanyak dua kali. Pengumpulan data kuantitatif pertama dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner pada Februari 2013. Kuisisioner ini ditujukan kepada 15 kaum muda dengan rentang usia 15-21 tahun di Jakarta. Pengumpulan data kuantitatif yang kedua dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner secara online pada 4 April 2013 hingga 24 April 2013. Kuisisioner ini ditujukan kepada 30 responden dengan rentang usia 15-23 tahun dengan domisili beberapa kota di Indonesia. Kuisisioner ini telah dipilah sesuai dengan segmentasi konsumen yang diharapkan. Melalui penelitian kuantitatif diketahui bahwa kaum muda Indonesia belum mengenal kuliner pedas khas Indonesia dengan baik. Selain itu, sebagian besar responden sering membaca komik.

Sedangkan, pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan wawancara kepada Bapak Muhammad Fathanatul Haq, Pimpinan Redaksi Majalah Wook Wook dan pimpinan Lesehan Studio Yogyakarta. Melalui wawancara kepada Bapak Muhammad Fathanatul Haq diketahui bahwa ide pembuatan komik dengan tema kuliner sangat menarik dan bisa diterima oleh kalangan penggemar manga di Indonesia, terutama kalangan remaja.

Telah dilakukan observasi mengenai kuliner pedas khas Indonesia di beberapa tempat, yakni “Waroeng Spesial Sambal (SS)” Salatiga dan angkringan di Salatiga dan Yogyakarta. Telah dilakukan juga pengumpulan data visual untuk perancangan setting komik “Xtra Pedas!”. Untuk merancang setting, dilakukan observasi di beberapa tempat, yakni Keraton Yogyakarta, Candi Prambanan, Kota Salatiga, dan Universitas Kristen Satya Wacana. Beberapa contoh referensi yang telah dikumpulkan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Beberapa referensi yang telah dikumpulkan

Analisis Data

Melalui penelitian awal, dapat diketahui bahwa kaum muda di Indonesia belum mengenal kuliner pedas khas Indonesia dengan baik. Oleh sebab itu, perlu dibuat sebuah media untuk memperkenalkan dan memberi informasi yang lebih mendalam seputar kuliner pedas khas Indonesia. Hasil penelitian awal secara kuantitatif maupun kualitatif mendukung perancangan komik “Xtra Pedas!”. Berdasarkan analisa, direncanakan gagasan-gagasan awal dalam pembuatan

komik “Xtra Pedas” dengan mengambil beberapa referensi dari novel “Gita Cinta dari SMA” karangan Eddy D. Gagasan awal komik Xtra Pedas antara lain:

- a. **Judul** : Xtra Pedas! (disingkat: XP!)
- b. **Genre** : *Shōnen*, humor
- c. **Premise** :
Perjuangan seorang pemuda untuk mendapatkan gadis pujaan hatinya dengan memenangkan sayembara memakan sambal.
- d. **Logline** :
Galih adalah seorang mahasiswa yang menyukai Ratna, seorang putri Keraton Saladua. Galih mengikuti sebuah sayembara yang diadakan keraton untuk memenangkan hati Ratna. Dalam sayembara itu ia harus mengalahkan penantang-penantang yang menantanginya dengan makanan terpedas dari berbagai wilayah nusantara, seperti nasi kucing khas Jawa, nasi jinggo khas Bali, masakan khas Padang, Rica-rica khas Manado, dan oseng-oseng merecon khas Yogyakarta.
- e. **Latar/Setting:**
Kota Saladua (kota fiksi yang berada di Jawa Tengah, Indonesia) tahun 2013 (aktual).
- f. **Refensi Cerita:**
Komik “Xtra Pedas!” mengambail referensi dari garis besar cerita “Gita Cinta dari SMA” karya Eddy D. Iskandar. Dalam cerita ini, Galih dan Ratna dapat bersatu karena sambal.
- g. **Kelangsungan Komik:**
Komik “Xtra Pedas!” direncanakan sebagai komik bersambung.

Ciri-ciri target komik “Xtra Pedas!” berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. **Segmentasi Geografis**
Target konsumen tinggal di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Medan, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, dan ibukota provinsi lainnya.
- b. **Segmentasi Demografis**
 - Usia : 15-23 tahun
 - Jenis kelamin: Laki-laki, perempuan
 - Pekerjaan : Pelajar, mahasiswa
 - Pengeluaran : Di atas Rp 500.00,00 per bulan

c. Segmentasi Psikografis

- Menyukai komik, terutama manga.
- Mudah tertarik pada hal-hal baru.
- Memiliki ketertarikan kepada kuliner Indonesia, namun belum mengenal lebih dalam tentang hal tersebut.

d. Segmentasi Behavioristik

Target konsumen yang diharapkan adalah pelajar dan mahasiswa yang memiliki banyak waktu luang untuk berekreasi.

Konsep dan Desain Karakter

Setelah menganalisis data dan mengumpulkan referensi, konsep komik di rancang dan dimantapkan. Sesuai dengan hasil analisis data, komik “Xtra Pedas” akan dibuat dengan format manga dan ber-genre *shōnen*. Desain karakter “Xtra Pedas” akan mengadaptasi gaya gambar manga. Gaya gambar manga adalah gaya gambar yang digunakan oleh komikus Jepang dalam pembuatan karyanya. Untuk penokohnya, setiap karakter akan memiliki sifat dan tingkah laku yang sesuai dengan kebudayaan dan kebiasaan masyarakat Indonesia yang sedikit dlebih-lebihkan. Karakter-karakter yang dimunculkan dalam bab 1 komik “Xtra Pedas!” adalah:

a. Galih

Galih adalah protagonis utama dari komik “Xtra Pedas!”. Galih adalah seorang mahasiswa semester 2 dari Universitas Swadaya Wacana Saladua. Selama berkuliah, ia tinggal di kos-kosan yang agak jauh dari kampus. Galih adalah seseorang yang apatis dan pesimis. Menurutnya, cita-cita yang ideal itu tidak ada.

b. Ratna

Ratna adalah putri keraton Saladua yang selalu tampil sempurna. Selalu tampil modis, selalu mendapat nilai baik, selalu beruntung dan seterusnya. Bahkan, ia mampu melakukan hal-hal yang biasanya tidak bisa dilakukan oleh gadis pada umumnya, misalnya menyetir angkot dengan kecepatan tinggi dan naik tangga dengan sepatu roda.

Dididik dalam lingkungan keraton yang sedang bertahan menghadapi ancaman Kurawal, ia tumbuh menjadi gadis yang sedikit keras. Namun, di balik kehidupannya yang sempurna, ia sesungguhnya menganggap kehidupan sebagai putri Keraton Saladua sangatlah berat. Sesekali ia bermimpi menjadi gadis yang biasa saja, yang bebas berteman dan berpacaran seperti gadis-gadis lainnya. Ratna memiliki rambut berwarna merah. Desain rambut Ratna, diadaptasi bentuk cabai.

c. Kanjeng Mami

Kanjeng Mami adalah ibu dari Ratna. Sebenarnya, ia dipanggil dengan sebutan Kanjeng Ratu, namun, Ratna selalu memanggilnya dengan sebutan Kanjeng Mami. Kanjeng Mami memiliki sifat yang sangat keras dan sangat memikirkan masa depan Ratna dan Keraton Saladua.

d. Mbak Jury

Mbak Jury adalah wasit tetap dari sayembara yang diadakan Keraton Saladua. Ia adalah keturunan Patih Adil yang menjadi wasit perlombaan sebelumnya. Ia adalah orang yang sangat adil, cerdas, dan teliti. Ia selalu menaiki bajaj yang telah dimodifikasi untuk berpergian.

e. Charlie

Charlie adalah juragan dari frenchise nasi kucing pertama di Indonesia, yaitu “Garong Cat-rice”. Charlie mempunyai sifat yang narcissist dan arogan. Namun di balik semua itu, sesungguhnya ia adalah seseorang yang sangat setia terhadap teman-teman dan keluarganya. Kurawal mengancam dia untuk menantang Galih pada bab pertama.

f. Abdi Keraton Saladua

Abdi adalah sebutan untuk orang yang bekerja di keraton. Karena artis idola Sultan sebelumnya (ayah Ratna), semua abdi Keraton Saladua diwajibkan mengenakan kacamata hitam.

g. Grup Mafia Kurawal

Kurawal adalah sebuah grup mafia yang bergerak di bidang jual beli dan penyelundupan peninggalan sejarah dan budaya di Indonesia. Hampir semua anggotanya menggunakan topeng untuk menyembuyikan identitas mereka.

h. Suyudana

Suyudana adalah bos mafia Kurawal yang selalu mengenakan tuxedo dan topeng misterius. Ia juga membawa tongkat yang sebenarnya berisi semacam mustika. Nama Suyudana diambil dari nama lain Duryodana, Kurawa tertua dari kisah Mahabarata.

i. Kayleen

Kayleen adalah sekretaris kepercayaan Suyudana, bos mafia Kurawal.

Konsep desain dari karakter-karakter dari komik “Xtra Pedas!” dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Konsep karakter komik “Xtra Pedas!” dari kiri ke kanan atas ke bawah: Galih, Ratna, Kenjeng Mami, Mbak Jury, Charlie, Abdi Keraton Saladua, Kurawal, Suyudana, dan Kayleen

Pembuatan Karya

Komik “Xtra Pedas!” dibuat berdasarkan referensi dan konsep yang telah dirancang. Tahapan-tahapan dalam pembuatan komik “Xtra Pedas!” yakni:

a. Pembuatan name

Name adalah cetak biru halaman komik yang memuat gambaran kasar adegan, peletakan panel, balon kata, teks, dan ilustrasi secara sederhana. Dalam perancangan ini, name dibuat dengan menggunakan pensil 2B di atas media kertas HVS dengan ukuran A4. Setiap kertas memuat name dari 4 halaman. Contoh name dari halaman komik “Xtra Pedas!” dapat di lihat pada gambar 4.



Gambar 4 Contoh name komik “Xtra Pedas!”

b. Pembuatan sketsa

Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil di atas media kertas HVS berukuran A4. Contoh sketsa dari komik “Xtra Pedas!” dapat di lihat pada gambar 5.



Gambar 5 Contoh name komik “Xtra Pedas!”

c. Penintaan/inking

Sketsa kemudian ditinta secara manual dengan drawing pen menggunakan bantuan meja tracing. Drawing pen yang digunakan dalam penintaan komik “Xtra Pedas!” adalah drawing pen dengan ukuran 0.05, 0.1, dan 0.3. Penintaan dilakukan di atas media kertas yang berukuran sama dengan sketsa. Contoh hasil penintaan dari komik “Xtra Pedas!” dapat di lihat pada gambar 6.

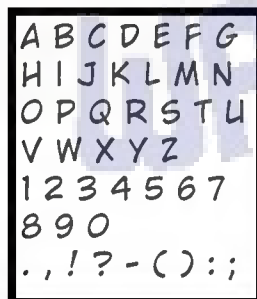


Gambar 6 Contoh hasil penintaan komik “Xtra Pedas!”

d. Proses digital

Proses digital meliputi tahap toning dan pemberian teks. Proses toning adalah proses pemberian tone gelap terang pada halaman komik. Tone berfungsi untuk memberikan warna, bayangan, motif, dan volume pada ilustrasi. Tone hanya terdiri dari warna hitam saja, hal dimaksudkan untuk menekan biaya cetak.

Pemberian teks dilakukan secara digital dengan menggunakan jenis huruf komik. Jenis font yang digunakan dalam komik “Xtra Pedas” adalah “CC Wild Words”. Jenis font “CC Wild Words” dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Jenis font “CC Wild Words”

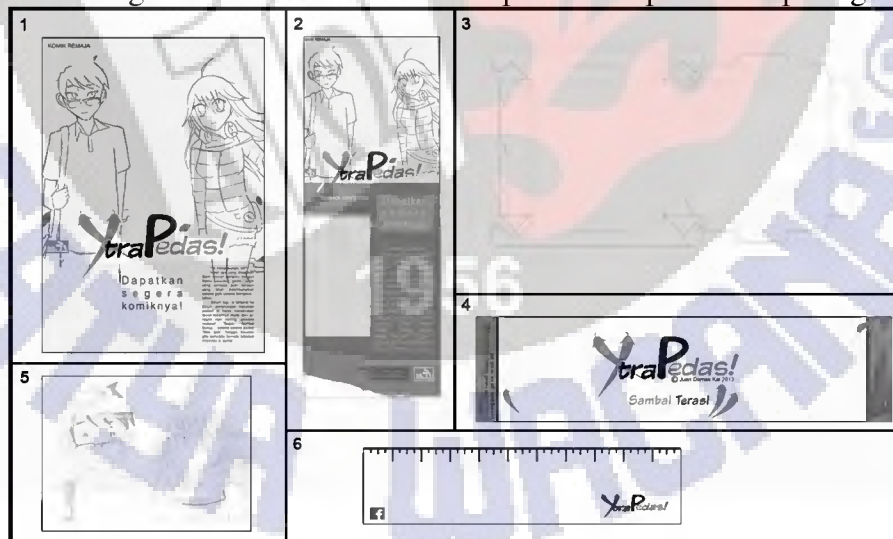
Cover atau sampul adalah halaman buku yang terluar. Dalam proses penjualan, cover berfungsi sebagai kemasan komik untuk besaing dengan komik-

komik lain di toko buku. Oleh sebab itu, cover harus dibuat semenarik mungkin. Cover komik “Xtra Pedas!” memiliki konsep untuk menonjolkan 2 karakter utama, yakni Galih dan Ratna. Cover komik “Xtra Pedas!” juga menampilkan panel-panel yang akan muncul dalam komik. Warna yang digunakan dalam komik “Xtra Pedas!” adalah warna merah dan putih. Sketsa dari desain cover komik “Xtra Pedas!” dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Sketsa cover komik “Xtra Pedas!”

Souvenir dan media promosi dari komik “Xtra Pedas!” yang dirancang adalah pembatas buku, sticker, sambal kemasan, paket lunch box, poster, dan X-banner. Rancangan dari Souvenir dan media promosi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 (1) rancangan poster, (2) rancangan x-banner, (3) rancangan paket lunch box, (4) rancangan sambal kemasan, (5) rancangan sticker, dan (6) rancangan pembatas buku

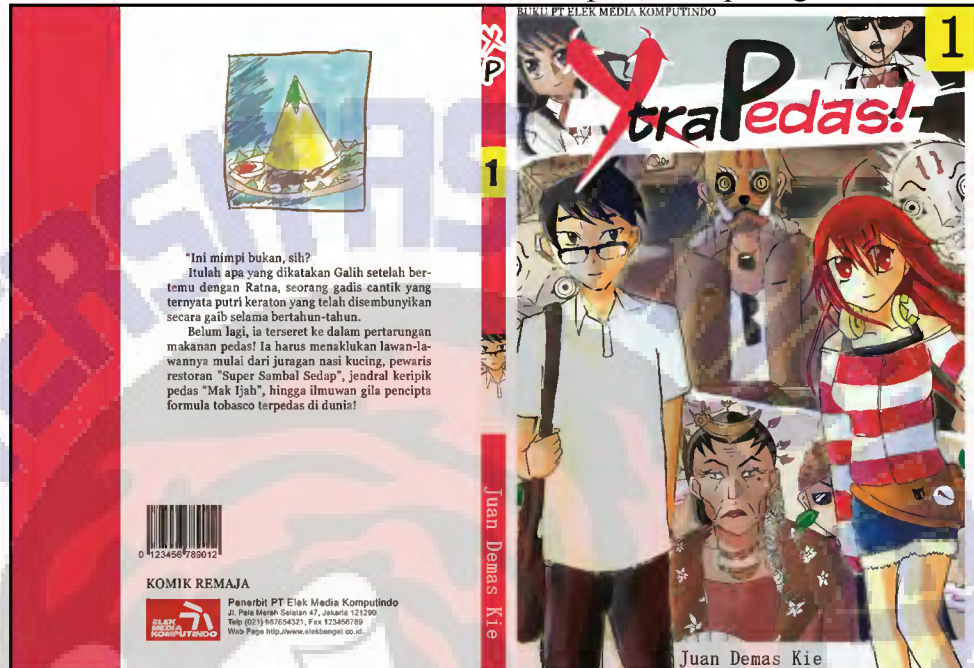
4. Hasil dan pembahasan

Setelah melalui proses digital, hasil akhir komik rancangan komik “Xtra Pedas!” akan dicetak di atas kertas daur ulang berukuran A5. Halaman dari komik “Xtra Pedas” dibuat hitam putih untuk menekan biaya cetak. Contoh hasil akhir dari halaman komik “Xtra Pedas!” dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 halaman komik “Xtra Pedas!”

Desain cover didominasi oleh warna merah dan putih untuk memberikan kesan asli Indonesia. Cover akan dicetak menggunakan kertas karton dengan lapisan laminasi. Cover dari komik “Xtra Pedas!” dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 cover komik “Xtra Pedas!”

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 11, cover komik “Xtra Pedas!” memiliki konsep untuk menonjolkan 2 karakter utama, yakni Galih dan Ratna. Cover komik “Xtra Pedas!” juga menampilkan panel-panel yang dimuat dalam komik. Warna yang digunakan dalam komik “Xtra Pedas!” adalah warna merah dan putih. Warna merah adalah warna yang identik dengan kuliner pedas. Warna merah dan putih juga identik dengan warna bendera Indonesia. Selain itu, warna merah adalah warna tema untuk karakter Ratna dan warna putih merupakan warna tema untuk karakter Galih.

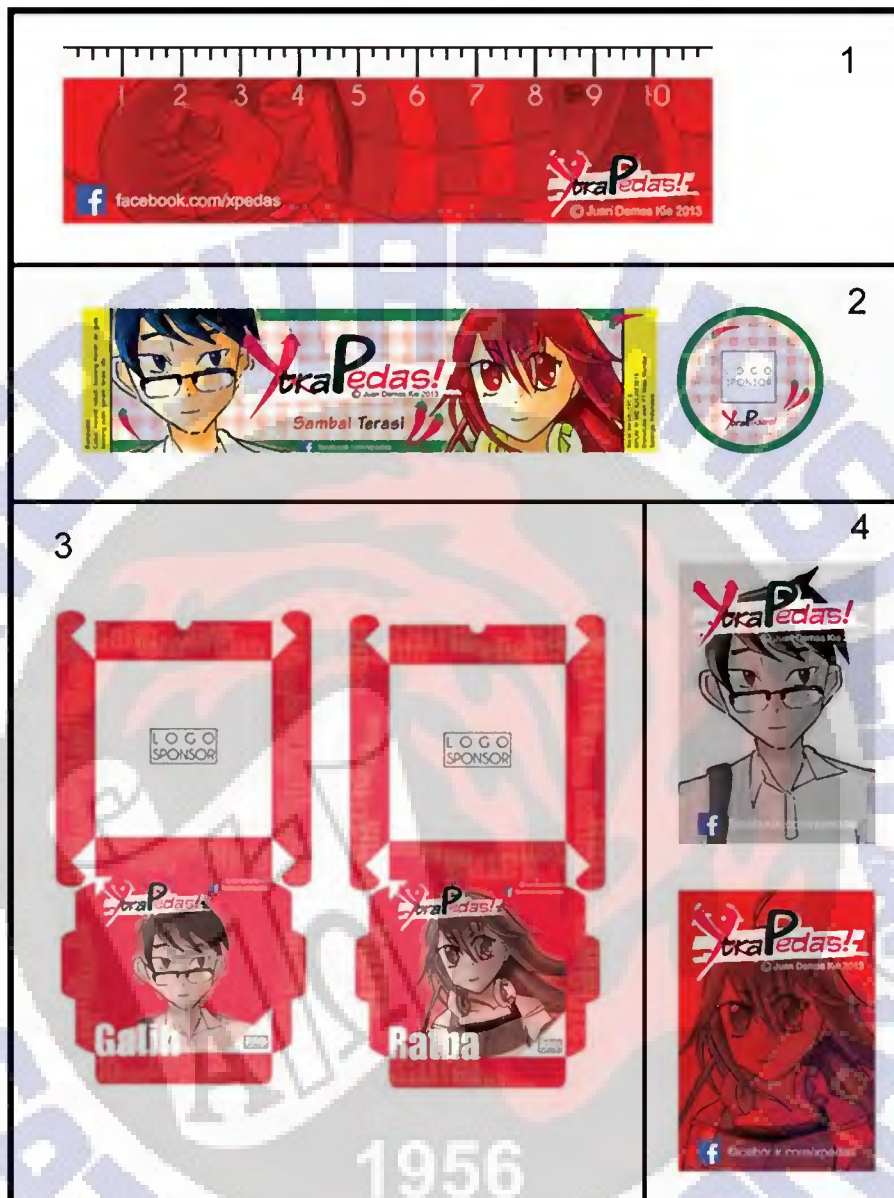
Media promosi dan souvenir yang dibuat melalui perancangan ini adalah poster, x-banner, pembatas buku, sticker, sambal kemasan, dan paket lunch box. Poster promosi dari komik “Xtra Pedas!” akan di cetak di atas kerta art paper dengan ukuran A2. Desain poster promosi poster dan x-banner dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Desain poster dan x-banner

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 12, poster dan x-banner promosi menampilkan ilustrasi cover dan sinopsis singkat dari cerita komik “Xtra Pedas!”. Desain dari poster dan x-banner menggunakan warna dominan merah dan aksesoris warna putih.

Media sambal kemasan dan paket lunch box adalah media kerja sama yang dirancang sebagai perencanaan hubungan kerja sama dengan produsen makanan dan restoran. Sedangkan, pembatas buku dan sticker akan disertakan sebagai bonus komik “Xtra Pedas!”. Desain media pembatas buku, sticker, sambal kemasan, dan paket lunch box dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 (1) desain pembatas buku, (2) desain sambal kemasan, (3) desain paket lunch box, dan (4) desain sticker

Pada gambar 13 dapat dilihat bahwa desain souvenir dan media promosi meninjolkan ilustrasi karakter Galih dan Ratna. Desain souvenir dan media promosi masih didominasi dengan warna merah dan dilengkapi dengan aksesoris putih.

Pengujian

Pengujian Kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini berupa wawancara kepada Bpk. Muhammad Fathanatul Haq, pimpinan redaksi dari majalah komik “Wook Wook” dan pimpinan Lesehan Studio Yogyakarta.

Berdasarkan telewicara yang dilakukan pada 8 Agustus 2013, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Komik "Xtra Pedas!" sudah cukup informatif dan edukatif.
- Konten lokal yang diasjikan sudah terasa dan cukup menarik. Namun, gestur manga masih kental dalam komik "Xtra Pedas!".
- Karakteristik setiap karakter sudah cukup unik. Karakter dari komik "Xtra Pedas!" bahkan dapat dibedakan hanya dengan memerhatikan gerak-geriknya.
- Cerita yang diangkat sudah sangat baik dan bisa diterima oleh penggemar manga di Indonesia.
- Kualitas dari segi visual (ilustrasi dan cover) harus ditingkatkan lagi.

Pengujian secara kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner secara online pada 7 Agustus 2013 hingga 14 Agustus 2013. Kuisisioner ini ditujukan kepada 40 kaum muda dengan rentang usia 15-23 tahun. Perhitungan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang maupun kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang digunakan oleh peneliti [12]. Pada Tabel 1 diketahui bahwa persentase keseluruhan yang diperoleh dari pengujian kuantitatif adalah 80.08%. Hasil pengujian komik "Xtra Pedas" secara kuantitatif masuk ke dalam kriteria baik menurut perhitungan Skala Likert (antara 61% dan 80%).

Tabel 1 Hasil Pengujian Komik "Xtra Pedas!"

Respon	Nilai	Pertanyaan								Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
SB	4	3	7	15	18	8	14	16	13	94
B	3	27	28	22	21	31	23	20	25	197
KB	2	10	5	3	1	1	3	4	2	29
TB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nilai Responden		113	122	132	137	127	131	132	131	1025
Nilai Maksimum		160	160	160	160	160	160	160	160	1280
Persentase Per Soal (%)		70.63%	76.25%	82.50%	85.63%	79.38%	81.88%	82.50%	81.88%	
Persentase Keseluruhan										80.08%

Sebanyak 7,5% responden menyatakan bahwa desain, ilustrasi, layout, komposisi, dan pemilihan warna pada cover komik "Xtra Pedas!" sangat menarik. Sebanyak 67,5% responden menyatakan bahwa desain, ilustrasi, layout, komposisi, dan pemilihan warna pada cover komik "Xtra Pedas!" menarik. Sedangkan, Sebanyak 25% responden menyatakan bahwa desain, ilustrasi, layout, komposisi, dan pemilihan warna pada cover komik "Xtra Pedas!" kurang menarik.

Sebanyak 17,5% responden menyatakan bahwa Ilustrasi komik "Xtra Pedas!" sangat menarik. Sebanyak 70% responden menyatakan bahwa Ilustrasi

komik "Xtra Pedas!" menarik. Sedangkan, 12,5% responden menyatakan bahwa Ilustrasi komik "Xtra Pedas!" kurang menarik.

Sebanyak 37,5% responden sangat tertarik dengan cerita komik "Xtra Pedas. Sebanyak 55% responden tertarik dengan cerita komik "Xtra Pedas. Sedangkan, 7,5% kurang tertarik dengan cerita komik "Xtra Pedas!".

Sebanyak 45% responden menyatakan bahwa teks atau dialog dalam komik "Xtra Pedas!" sangat mudah untuk dibaca dan dipahami. Sebanyak 52,5% Pedas!" mudah untuk dibaca dan dipahami. Sedangkan, 2,5% responden menyatakan bahwa teks atau dialog dalam komik "Xtra Pedas!" kurang mudah untuk dibaca dan dipahami.

Sebanyak 20% responden menyatakan bahwa pengaturan panel dan alur baca dalam komik "Xtra Pedas!" sangat baik. Sebanyak 77,5% responden menyatakan bahwa pengaturan panel dan alur baca dalam komik "Xtra Pedas!" baik. Sedangkan, 2,5% responden menyatakan bahwa pengaturan panel dan alur baca dalam komik "Xtra Pedas!" kurang baik.

Sebanyak 35% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" sangat membantu untuk memperluas pengetahuan seputar sambal dan kuliner pedas khas Indonesia. Sebanyak 57,5% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" membantu untuk memperluas pengetahuan seputar sambal dan kuliner pedas khas Indonesia. Sedangkan, 7,5% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" kurang membantu untuk memperluas pengetahuan seputar sambal dan kuliner pedas khas Indonesia.

Sebanyak 40% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" sangat membantu untuk menambah wawasan masyarakat mengenai kuliner pedas. Sebanyak 50% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" membantu untuk menambah wawasan masyarakat mengenai kuliner pedas. Sedangkan, 4 dari 10% responden menyatakan bahwa komik "Xtra Pedas!" kurang membantu untuk menambah wawasan masyarakat mengenai kuliner pedas.

Sebanyak 32,5% responden sangat setuju bahwa komik "Xtra Pedas!" bisa menjadi media promosi pariwisata, terutama wisata kuliner di Indonesia. Sebanyak 62,5% responden setuju bahwa komik "Xtra Pedas!" bisa menjadi media promosi pariwisata, terutama wisata kuliner di Indonesia. Sedangkan, 5% responden menyatakan kurang setuju.

Responden pengujian terdiri dari 28 laki-laki dan 12 responden perempuan. Pengelompokan hasil kuisioner berdasarkan gender dapat dilihat pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2 Hasil Pengujian Komik “Xtra Pedas!” Terhadap Responden Laki-laki

Respon	Nilai	Pertanyaan								Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
SB	4	3	5	9	13	7	10	12	8	67
B	3	18	21	16	14	21	15	13	18	136
KB	2	7	2	3	1	1	3	3	2	22
TB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nilai Responden		80	87	90	96	93	91	93	90	720
Nilai Maksimum		112	112	112	112	112	112	112	112	896
Presentase Per Soal		71.43%	77.68%	80.36%	85.71%	83.04%	81.25%	83.04%	80.36%	
Persentase Keseluruhan										80.36%

Tabel 3 Hasil Pengujian Komik “Xtra Pedas!” Terhadap Responden Perempuan

Respon	Nilai	Pertanyaan								Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
SB	4	0	1	4	4	0	2	2	3	16
B	3	9	8	8	8	12	10	8	9	72
KB	2	3	3	0	0	0	0	2	0	8
B	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nilai Responden		33	34	40	40	36	38	36	39	296
Nilai Maksimum		48	48	48	48	48	48	48	48	384
Presentase Per Soal		68.75%	70.83%	83.33%	83.33%	75.00%	79.17%	75.00%	81.25%	
Persentase Keseluruhan										77.08%

Dari kedua tabel di atas, diketahui bahwa komik “Xtra Pedas!” dapat diterima oleh kaum muda laki-laki maupun perempuan.

Analisa Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian komik *shōnen* “Xtra Pedas!” secara kuantitatif dan kualitatif diketahui bahwa cerita, ilustrasi, layout, dan desain komik “Xtra Pedas!” sudah cukup baik. Diketahui pula bahwa komik “Xtra Pedas!” mampu dijadikan sebagai media informasi dan publikasi bagi kuliner pedas khas Indonesia. Komik “Xtra Pedas!” dapat diterima oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Hal ini sudah sesuai dengan tujuan perancangan komik “Xtra Pedas” untuk merancang komik yang mampu memperkenalkan kuliner pedas khas Indonesia kepada kaum remaja di Indonesia.

5. Kesimpulan

Melalui penelitian dan perancangan komik *shōnen* “Xtra Pedas!”, dapat diperoleh kesimpulan komik dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk memberikan informasi tentang kuliner pedas khas Indonesia kepada kaum muda di Indonesia. Dalam penelitian ini, komik “Xtra Pedas!” memperkenalkan nasi kucing dan nasi jinggo dengan baik.

Beberapa saran yang diperoleh pada penelitian dan perancangan komik “Xtra Pedas!” antara lain:

- a. Menambah jenis kuliner yang ditampilkan pada bab-bab berikutnya seperti masakan khas Padang, Rica-rica khas Manado, dan oseng-oseng merecon khas Yogyakarta.
- b. Meningkatkan kualitas komik dari segi visual.
- c. Mengurangi gestur khas manga pada komik “Xtra Pedas!”.
- d. Beberapa pengembangan yang akan direncanakan adalah melakukan kerja sama dengan beberapa pihak yang lain seperti produsen makanan atau restoran.
- e. Membuat versi terjemahan dalam Bahasa Inggris untuk publikasi ke luar Indonesia.

6. Daftar Pustaka

- [1] Etsushi, Ogawa, 2004, *Master Cooking Boy*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Takashi, Hashiguchi, 2011, *Yakitate!! Japan*, Jakarta: Elex media Komputindo.
- [3] Novensa, Alona, 2012, *Perancangan Komik Kisah Cupid dan Psyche sebagai Sarana untuk Mengembangkan Pesan Moral Tentang Cinta Kasih*, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- [4] Safitri, Yuliana, 2007, *Perancangan Buku Sebagai Media Promosi Wisata Kuliner Kabupaten Lombok Barat*. Surabaya: universitas Kristen Petra.
- [5] Forshee, Jill, 2006, *Culture and Custom of Indonesia*, Westport: Greenwood Publishing Group, Inc.
- [6] McCloud, Scott, 1993, *Understanding Comics*, New York: HarperCollins.
- [7] Bonnef, Marcel, 1998, *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- [8] McCloud, Scott, *Membuat Komik*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [9] Oxford Dictionaries, <http://oxforddictionaries.com> (diakses pada tanggal 1 Maret 2013).
- [10] Lin, Jackie, 2004, *Comic Book Series Helps Fuel New Interest In `Go`*, <http://www.taipeitimes.com/News/biz/archives/2004/12/08/2003214267> (diakses tanggal 20 Februari 2013).
- [11] Sarwono, Jonathan, 2007, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi.
- [12] Riduwan, Akdon, 2008, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*, Bandung: Alfabeta.