

TUGAS AKHIR

Perancangan Web Komik “Kupas (Kuliner Pasar)” Sebagai Pelestarian Tentang Makanan Tradisional Jakarta

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Selly Rahmaputri

NIM 42316010081

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2020

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
---	--	----------

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Selly Rahmaputri
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316010081
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Web Komik KUPAS (Kuliner Pasar)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 12 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Selly Rahmaputri)

	LEMBAR PENGESAHANSIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester: Genap

Tahun akademik: 2019/2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Web Komik KUPAS (Kuliner Pasar)
 Disusun Oleh :
 Nama : Selly Rahmaputri
 NIM : 42316010081
 Program Studi : ~~Desain Produk~~ / Desain Komunikasi Visual / ~~Desain Interior~~

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Juli 2020

Pembimbing,



Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN

Mengetahui,

Retua Program Studi Desain



RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN

**PERANCANGAN WEB KOMIK “KUPAS (KULINER PASAR)”
SEBAGAI PELESTARIAN MAKANAN TRADISIONAL JAKARTA**

Selly Rahmaputri

NIM 42316010081

ABSTRACT

Traditional Food is a part of Culture of Region. Each food cultures makes specific characteristics to difference of each one to another region. Jakarta, as a capital city of Indonesia, many citizen from outside the city came here to change their future, and Jakarta has every food options to offers. Modern Food is one of the easiest to find food for them such as Varieties of milk tea, Boba tea or Thai tea, Mango cream Juice, Salted Egg fusion foods, etc. This Modern food slowly replaces the authentic Traditional Jakarta's foods to its existence such as Kerak Telor, Kue Cincin, Roti Gambang, Es Goyang, etc. Public awareness to holds the importance value of Jakarta's Traditional food is in minimal. Advertisement of modern food is easily to find in Social Media now a day and this makes the Jakarta's Traditional Foods spotlight fades slowly. Therefore, to gain the spotlight for Jakarta's Traditional food back to its track, The Millenials uses virtual media as a tool for them to promote the message of the importance value for traditional culinary. They use a web comic with amazing visuals and on point messages as a virtual approach to millennials to attract their attention as the majority of them tends to read and look up for informations from their gadgets then books for practical uses.

Keywords : *Traditional Food, Traditional Culinary, Web Comic.*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN WEB KOMIK “KUPAS (KULINER PASAR)”
SEBAGAI PELESTARIAN MAKANAN TRADISIONAL JAKARTA**

Selly Rahmaputri

NIM 42316010081

ABSTRAK

Makanan tradisional ialah budaya bagi setiap daerah, mereka menjadikan setiap daerah memiliki ciri khas masing – masing. Di Jakarta, Dengan banyaknya penduduk dari luar daerah yang pindah ke ibu kota membuat Jakarta memiliki beragam sajian makanan. Makanan modern pun juga ikut masuk ke Jakarta seperti minuman boba, thai tea, jus manga kekinian, salted egg, dan lain – lainnya yang membuat makanan tradisional Jakarta mulai terlupakan seperti kerak telur, kue cincin, roti gambang, es goyang dan lain-lain yang sudah mulai susah untuk didapatkan. Kesadaran masyarakat akan betapa berharganya kuliner indonesia masih amat minim, belum lagi banyaknya masyarakat yang terpengaruh oleh iklan makanan modern yang beredar di media sosial. Oleh karena itu, kaum muda sekarang menggunakan komersial lain yaitu berupa tren ilustrasi atau visual yang lebih mudah dipahami dan dapat memberikan kesan baru untuk menyampaikan kuliner. Seperti komik, melalui komik informasi yang disampaikan bukan hanya menjadi sesuatu yang menarik namun juga dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada pembacanya karna di bantu dengan adanya visual. Para remaja lebih menyukai membaca web komik dari pada buku, hal ini di karenakan membaca komik melalui web sangatlah efisien bagi mereka, karna mudah dibawa kemana saja dan dapat membaca kapan saja.

Kata Kunci : *Makanan Tradisional, Kuliner, Web Komik*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhana wa Ta'ala karna atas izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi wa Salam. Laporan ini diselesaikan sebagai syarat selesainya mata kuliah Tugas Akhir.

Laporan mengenai Perancangan Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” Sebagai Pelestarian Makanan Tradisional Jakarta dapat selesai karena adanya dukungan dan doa dari banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Allah Subhana wa Ta'ala, atas berkahnya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini,
2. Terimakasih kepada Ibu, Ayah, Kakak, dan Embah yang selalu mendukung penulis baik materil maupun non materil, terimakasih atas jerih payah dan doa yang selalu menyertai dari awal hingga akhir Pendidikan penulis,
3. **Ibu Wilsa, S.Sn., M.Sn.** selaku Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam proses penulisan laporan dan memberikan masukan – masukan yang positif sehingga penulis dapat menyelesaikan laporannya,
4. Terima kasih kepada Laura alda, Cindy Amzal, Fadil Al Asar, Kinanti annisa, Lydia Larissa, Kartika, Vera Ramadhani, M. Algje, Wilna Afrani, dan semuanya yang telah banyak berbagi informasi dan saling mendukung hingga masa sidang Tugas akhir ini.
5. Terimakasih kepada yang tersayang Takato Tasuku yang selalu menjadi penyemangat penulis.
6. Terimakasih kepada seluruh teman – teman dari *facebook*, *twitter*, dan *Instagram* yang turut membantu menyebarkan karya dan selalu memberikan semangat kepada penulis.

7. Terimakasih kepada para kucing Bonbon, Dixie, Kiwip, Cili, Mbul, Jojo, Alexa, Chiko yang memberikan ke ‘*uwu*’-an dalam keseharian penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam penulisan ini, maka dari itu kritik dan saran yang membangun saya terima dengan baik. Semoga laporan ini dapat berguna bagi saya sebagai penulis, pembaca dan perkembangan makanan tradisional di Indonesia dan di hati para remaja.

Jakarta, 22 Juli 2020

Penulis,

Ttd,

Selly Rahmaputri



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan	3
C. Manfaat Perancangan.....	4
II. METODE PERANCANGAN	5
A. Orisinalitas	5
B. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
D. Skema Proses Kerja	11
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
A. Aspek Komunikasi Karya	14
B. Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan	16
C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan.....	17
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	28
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (<i>Community Level</i>).....	28
B. Tataran Sistem (System Level)	29
C. Tataran Produk (<i>Products Level</i>)	30
D. Tataran Komponen	34
V. UJI DESAIN	63

A. Deskripsi Karya.....	63
B. Kegiatan Uji Desain	64
KEPUSTAKAAN	69
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gaya gambar kartun Doraemon karya Fujiko Fujio	18
Gambar 3. 2 Gaya gambar hybrid karya Makoto Sihnkai	19
Gambar 3. 3 Gaya gambar realis, karya Gustave Courbet.....	19
Gambar 3. 4 Contoh keterbacaan legibility	21
Gambar 3. 5 Contoh keterbacaan Readability	22
Gambar 4. 1 Sumber Dokumentasi Pribadi.....	30
Gambar 4. 2 Beberapa Episode KUPAS (Dokumentasi Pribadi).....	33
Gambar 4. 3 Tahapan pembuatan KUPAS (Dokumentasi Pribadi)	34
Gambar 4. 4 Profile Ika Parasati	35
Gambar 4. 5 Profile Banyu Pamungkas	36
Gambar 4. 6 Profile Uti dan Bunda	37
Gambar 4. 7 Colour Palette Ika, Banyu, Uti, dan Bunda	38
Gambar 4. 8 Pengaplikasian pada Judul	39
Gambar 4. 9 Font Kimmun.....	40