

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI RAGAM SOTO KHAS DAERAH JAWA BARAT UNTUK REMAJA

Syifa Chairunnisa Nurul Jannah¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Nisa Eka Nastiti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
syifachairunisaa@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,
nisaekan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Soto merupakan salah satu kuliner yang paling banyak tersebar di Indonesia. Setiap daerah memiliki jenis dan ciri khasnya masing-masing yang mewakili beragam cita rasa dan tradisi sebagai ikon keragaman kuliner Indonesia. Soto bukan hanya sekedar makanan, namun juga bagian dari identitas budaya kita yang perlu dilestarikan dan dipromosikan. Minimnya media informasi yang membahas keanekaragaman soto Indonesia secara detail dan lengkap menjadi fokus utama penelitian ini, salah satunya di Jawa Barat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media visual yang berisi informasi yang memperkenalkan ragam soto di Jawa Barat dengan pendekatan kreatif. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur mengenai soto, observasi soto di Jawa Barat, wawancara dengan pihak-pihak terkait, dan melakukan survei dengan menggunakan kuesioner. Kesimpulan dari pengumpulan data tersebut menentukan media visual yang sesuai, yaitu komik digital Webtoon. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam melestarikan soto sebagai makanan nasional yang menggambarkan budaya Indonesia di mancanegara.

Kata kunci: komik digital, media informasi, pengenalan, soto

Abstract : *Soto is one of the most widely distributed cuisines in Indonesia. Each region has its own types and characteristics that represent a variety of flavors and traditions as an icon of Indonesia's culinary diversity. Soto is not just food, but also part of our cultural identity that needs to be preserved and promoted. The lack of information media that discusses the diversity of Indonesian soto in detail and completely is the main focus of this research, one of which is in West Java. The purpose of this research is to design visual media containing information that introduces the many varieties of soto in West Java with a creative approach. Data collection was done by literature study about soto, observation of soto in West Java, interviews with related parties, and conducting surveys using questionnaires. The conclusion of the data collection determined the appropriate visual media, that is Webtoon digital comics. Through this design, it is hoped that it can be the first step in preserving soto as a national food that illustrates Indonesian culture in abroad.*

Keywords: *digital comic, information media, introduction, soto*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keanekaragaman budaya sebagai identitas nasional, salah satu contohnya adalah makanan. Makanan khas yang dimiliki setiap daerah di Indonesia menjadikannya sebagai negara dengan warisan cita rasa yang kaya. Salah satu makanan Indonesia yang familiar bagi masyarakat Indonesia adalah Soto. Terdapat 75 ragam soto yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, dengan perbedaannya di setiap daerah. Karena keberagaman tersebut, soto ditetapkan sebagai salah satu kuliner Indonesia yang menjadi ikon kuliner Indonesia oleh Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (BEKRAF RI) pada 2017 (kini menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif).

Persebaran soto paling banyak ada di pulau Jawa dan Madura. Termasuk Jawa Barat yang memiliki ragam soto yang banyak selain Jawa Timur. Namun, sebanyak 55,5% responden yang berdomisili di Jawa Barat tidak mengetahui keberadaan ragam soto khas lainnya yang ada di Jawa Barat selain soto yang sudah terkenal seperti soto Bandung dan soto mie Bogor. Hal ini terjadi karena kurangnya eksplorasi yang didukung literasi pada kuliner soto di Jawa Barat.

Melihat soto yang berpotensi menjadi Ikon kuliner Nusantara tingkat dunia, sudah seharusnya sebagai warga dari negara yang memiliki kuliner tersebut untuk mengenal soto yang dimiliki baik dari daerah sendiri maupun dari daerah lain, agar kita mampu memperkenalkan bagaimana makanan tradisional kita sehat dan berbudaya. Masyarakat sangat berperan dalam menjaga kelangsungan tradisi kuliner dan mempromosikan makanan tradisional kepada generasi mendatang. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara meningkatkan pengetahuan dan kecintaan pangan lokal bagi warga Indonesia. Generasi Muda, terutama. Mereka sangat berperan besar dalam

upaya ini. Mereka dapat berinovasi dan berkreasi dengan makanan tradisional dan menciptakannya menjadi hidangan yang menarik.

Selain itu, generasi muda sangat akrab dengan teknologi dan memiliki akses yang leluasa dalam hal itu, mereka dapat memanfaatkan platform sebagai media mengenalkan kuliner Nusantara untuk menjaga kelestariannya (Martha, 2022). Maka dari itu, jika generasi muda dapat diperkenalkan dengan baik mengenai ragam jenis soto yang ada di Indonesia, akan ada harapan untuk Soto di Indonesia melangkah maju untuk memiliki kedudukan yang sama dengan makanan tradisional negara lain di mancanegara.

METODE PENELITIAN

Proses pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan melalui studi literatur, observasi, menyebarkan kuesioner *online* kepada remaja berusia 15-25 tahun di Jawa Barat, dan melakukan wawancara kepada pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Ilustrator Webtoon, dan pembaca Webtoon. Hasil dari pengumpulan data tersebut akan dianalisis untuk membantu proses perancangan komik dalam upaya mencapai tujuan dari perancangan ini.

Proses perancangan menggunakan beberapa teori pendukung. Menurut Nurislaminingsih, Sukaesih, & Bakry (2021) Media informasi adalah alat, sarana, atau perantara untuk menyampaikan pemberitahuan seperti berita atau kabar yang merupakan kenyataan mengenai sesuatu yang bersumber dari satu pihak ke pihak lainnya sebagai penerima informasi yang memperoleh manfaat dari berita tersebut. Media informasi dapat berupa media visual, media audio, dan media audiovisual.

Menurut Kusrianto (2007) Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu ilmu estetika yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan

rancangan yang bertujuan mengkomunikasikan suatu pesan. Dalam ilmu Desain Komunikasi Visual memiliki prinsip dasar untuk membuat suatu rancangan, yaitu komposisi, warna, gaya ilustrasi, dan tipografi. Prinsip tersebut akan digunakan dalam perancangan komik.

Menurut Supriadi & Arianti (2020) Komik digital seperti webtoon merupakan media yang efektif bagi pembaca remaja karena informasi yang dikemas didalamnya memiliki lebih banyak gambar dengan sedikit teks, namun tetap kontekstual.

Menurut McCloud (2011) elemen utama yang penting dalam komik adalah cerita, karena cerita akan menyampaikan poin dari gambar yang ada. Selain itu, ilustrasi, panel, sudut pandang, dialog, pemilihan alur baca, dan karakter dengan memerhatikan jiwa, ciri visual, dan sikap ekspresif, merupakan elemen penting dalam komik.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Melalui pengenalan ragam soto di Jawa Barat yang banyak jenisnya, konsep pesan yang akan disampaikan dalam perancangan ini adalah bahwa soto adalah simbol kebhinekaan yang merepresentasikan bangsa Indonesia karena soto persebarannya sangat luas di wilayah Indonesia dengan jenis yang berbeda di setiap daerahnya namun tetap memiliki satu nama, bahannya beragam, bumbu berasal dari rempah Indonesia, dapat dinikmati kapan saja dan oleh siapa saja, serta memiliki makna persatuan, kebersamaan, dan kehangatan yang berharga. Selain itu, soto juga memiliki nilai sejarah di dalamnya. Dalam semangkuk soto terdapat kekayaan Indonesia yang memiliki makna persatuan dalam perbedaan, kebersamaan, dan kehangatan yang tak ternilai berharga dan layak untuk dikenal seluruh kalangan.

Konsep Kreatif

Membuat perancangan webtoon dengan genre Slice of life yang akrab dengan remaja dengan pendekatan emosional. Informasi dibuat melebur dengan alur dengan konsep “Jelajah kuliner” dan memiliki konflik cerita yang menyertakan momen yang tepat atau relate dengan pembaca namun tetap sesuai dengan tujuan awalnya agar informasi tersampaikan dengan baik. Gaya visual yang digunakan pada ilustrasi adalah gabungan dari semi realis dan kartun. Alur cerita disesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja berusia 15-25 tahun yang difokuskan berdomisili Jawa Barat, dan secara psikografis merupakan remaja yang aktif menggunakan media online.

Konsep Media

Perancangan ini menggunakan media utama Webtoon dengan ukuran canvas 1280x800px sesuai ketentuan Webtoon, dan akan diterbitkan 3 episode, dan terdapat media pendukung berupa *artbook*, poster, media sosial, kisscut sticker, postcard, gantungan kunci, dan standee mini.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi menggunakan model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) yang bertujuan agar tujuan perancangan komik digital cepat tersampaikan secara efektif kepada audiens.

Tabel 1 AISAS

<i>Attention</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagikan webtoon di Instagram story berupa poster atau thumbnail webtoon di jam free time sekitar pukul 19.00-20.00 WIB. 2. Mendatangi event yang mendukung karya lokal.
<i>Interest</i>	Membagikan stiker dengan menggunakan karakter webtoon yang diberi sentuhan komedi, dan

	memposting instagram story untuk menarik perhatian pembaca.
<i>Search</i>	Pembaca mulai mencari judul komik di kolom pencarian aplikasi webtoon
<i>Action</i>	Pembaca mulai membaca komik "Setapak Kulinaria" dan menggunakan media pendukung dari komik tersebut.
<i>Share</i>	Pembaca memberi interaksi pada komik berupa feedback dan like, serta membagikannya di sosial media atau merekomendasikan langsung.

sumber: Syifa Chairunnisa (2024)

Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan pada ilustrasi adalah gabungan dari semi realis dan kartun. Berdasarkan hasil perbandingan matriks yang menampilkan komik bertema tentang makanan, ketiganya menggunakan gaya semi realis dan kartun untuk penggambaran makanan dan keseluruhan komiknya. Latar waktu cerita yang dipilih menggunakan latar waktu modern yaitu 2024, karena sesuai dengan tujuan perancangan ini yang menyampaikan peran media Informasi digital dan dalam mengenalkan ragam soto Jawa Barat pada remaja. Sedangkan latar tempat akan menampilkan daerah Jawa Barat yang terdapat soto di dalamnya. bertema tentang makanan, ketiganya menggunakan gaya semi realis dan kartun untuk penggambaran makanan dan keseluruhan komiknya. Alur cerita disesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja.

Penggunaan tipografi pada judul Webtoon menggunakan font Spicy Soup dengan tipe font Fancy Cartoon, yang memberikan kesan santai dan

playful, sesuai dengan tema makanan. Kemudian font dimodifikasi lebih lanjut agar menyesuaikan tema webtoon.



Gambar 1 Spicy Soup dan Judul
sumber: dokumentasi penulis

Sedangkan font yang digunakan untuk dialog adalah CC Astro City INTL yang merupakan font yang sering digunakan oleh ilustrator webtoon.



Gambar 2 CC Astro City
sumber: freefont.com 2024

Hasil Perancangan

Media Utama

Komik

Hasil perancangan berupa komik yang prosesnya diawali dengan membuat konsep dengan sketsa kasar dan membuat naskah, lalu storyboard yang kemudian membentuk lineart untuk membuat sketsa yang lebih rapi,

selanjutnya setelah lineart adalah memberikan warna dasar pada gambar dan warna pelengkap seperti shadow, highlight, dan efek tertentu untuk mempertegas gambar. Kemudian langkah terakhir adalah buat layer baru di belakang objek untuk membuat latar belakang atau *background*. Proses pembuatan komik ini menggunakan *Clip Studio Paint*.



Gambar 3 Webtoon
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Webtoon
sumber: dokumentasi penulis

Karakter

Terdapat empat karakter utama dalam komik “Setapak Kulineria” yaitu Tara, Bhumi, Sasa, dan Cakra. Mereka adalah sekumpulan tim redaksi khusus bagian halaman kuliner di perusahaan media online dengan nama halaman website “Setapak Kulineria” yang bertugas menyajikan artikel tentang kuliner di perusahaan media online tersebut.

Suatu hari, mereka harus terjun ke lapangan untuk mendokumentasikan sebuah hidangan yang mencerminkan kekayaan nusantara karena keberagamannya di setiap daerah, hidangan tersebut adalah soto. Bersama-sama mereka menjelajahi setapak demi setapak tempat makan yang luar biasa memberikan pengalaman berharga.

Keempat tokoh utama dibuat sebagai perantara penyampaian informasi mengenai ragam soto di Jawa Barat dalam cerita Webtoon.





Gambar 5 Karakter
sumber: dokumentasi penulis

Media Pendukung

Artbook



Gambar 6 Artbook
sumber: dokumentasi penulis

Poster



Gambar 7 Poster
sumber: dokumentasi penulis

Media Sosial



Gambar 8 Media Sosial
sumber: dokumentasi penulis

Kisscut Sticker



Gambar 9 Sticker
sumber: dokumentasi penulis

Postcard



Gambar 10 Postcard
sumber: dokumentasi penulis

Gantungan Kunci



Gambar 11 Gantungan Kunci
sumber: dokumentasi penulis

Standee Mini



Gambar 12 Standee Mini
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan komik digital “Setapak Kulinaria” merupakan upaya untuk mengenalkan ragam soto di Jawa Barat dengan tujuan meningkatkan keingintahuan remaja untuk mengenal lebih dalam ragam jenis soto, salah satunya di Jawa Barat yang masih belum dikenal luas sebagai langkah awal dalam melestarikan soto sebagai satu makanan nasional. Peran anak muda sangat berpengaruh dalam mengenalkan ragam soto di Jawa Barat karena dapat memanfaatkan platform sebagai media mengenalkan kuliner Nusantara untuk menjaga kelestariannya

Adapun terdapat saran yang dapat disampaikan terkait proses perancangan, yaitu perlu diperhatikan waktu untuk melakukan riset data, mengingat data yang diperoleh harus akurat agar informasi yang disampaikan tidak hilang keasliannya, dan media informasi perlu dikembangkan sebagai media yang dapat menyajikan informasi yang menarik dan memunculkan rasa ingin tahu lebih lanjut pada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P. (2018). REPRESENTASI KARAKTERISTIK ORANG SUNDA DALAM KOMIKLIEUR (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA KOMIKLIEUR EPISODE “MENANTI MAGRIB”, “PETOT”, DAN “ALASAN”). *Jurnal Liski*, 60.
- Anggraeni, U. (2018). *Multikulturalisme Makanan Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Arisyana, D. J. (2021). Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War. 18.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art : Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*.
- Ipeh. (2024). *Ragam Soto Khas Indonesia Yang Bikin Laper Seketika*. Diambil kembali dari Ngider Bae Blog Kuliner Dan Traveling.

- Kevin Christopher, O. B. (t.thn.). Perancangan Buku Visual Soto di Jawa Timur Sebagai Upaya Pendokumentasian Kuliner Indonesia.
- Martha, S. (2022). *Analisis Kepedulian Para Generasi Muda Terhadap Gastronomi Nusantara Sebagai Identitas Nasional*. Bandung: -.
- McCloud, S. (2006). *Understanding Comics: The Inivible Arts*. New York: HarperCollins
- Nurislaminingsih, R., Sukaesih, & Bakry, G. N. (2021). Model dan Standar Literasi: Data, Visual, dan Media. Dalam R. Nurislaminingsih, Sukaesih, & G. N. Bakry, *Model dan Standar Literasi: Data, Visual, dan Media* (hal. 46). Bandung: Unpad Press.
- Olvia, V., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2018). Perancangan Media Informasi tentang Bahasa Isyarat Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4.
- Ramdani, G. (2019). Desain Grafis. Dalam G. Ramdani, *Desain Grafis* (hal. 1). Bogor: IPB Press.
- Soenardi, T. (2013). Teori Dasar Kuliner. Dalam T. Soenardi, *Teori Dasar Kuliner* (hal. 6). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soenardi, T. (2013). *Teori Dasar Kuliner*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Dalam D. W. Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (hal. 91). Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Dalam D. W. Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (hal. 107). Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta.
- Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2020). WEBTOON AS A PLATFORM TO RAISE COVID-19 AWARENESS. *International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design*, 403.
- Weichart, G. (2023). Identitas Minahasa: Sebuah Praktik Kuliner. *IDENTITAS BUDAYA DAN SOSIAL PADA MAKANAN KHAS DAERAH: TINJAUAN TERHADAP PERILAKU KONSUMSI MASYARAKAT MUSLIM*.
- Yudhistira, B., & Fatmawati, A. (2020). Diversity of Indonesian Soto. *Journal of Ethnic Foods*, 1.