

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

Oleh:

Selly Rahmaputri¹

*Program Studi Desain komunikasi visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
rahmaputriselly@gmail.com*

Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn²

*Program Studi Desain komunikasi visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
wilsapратиwi@gmail.com*

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 karena 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.*

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.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia terkenal dengan sebutan surga makanan, murah dan meriah terutama jajanan tradisional-nya. Hadi santosa mendefinisikan pangan tradisional sebagai makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah spesifik, diolah berdasarkan resep yang secara turun temurun. Bahan yang digunakan berasal dari daerah setempat dan makanan yang dihasilkan juga sesuai dengan selera masyarakat. (Hadisantosa dalam sabana, 2007)

Di Jakarta sebagai pusat perekonomian banyak penduduk dari luar daerah yang pindah ke ibu kota untuk mencari pekerjaan dan mengenyam pendidikan. 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. Walaupun ada beberapa makanan tradisional Jakarta yang masih dapat kita temui dengan mudah di pasar – pasar tradisional. Namun, melihat di era yang serba instant sekarang dan marak berkembangnya makanan modern dari luar,

makanan tradisional Jakarta seakan mulai tersingkirkan, apalagi oleh anak – anak dan para remaja. Didukung dengan adanya Teknologi yang semakin canggih membuat masyarakat lebih cenderung menggemari makanan yang dapat dipesan secara online karena cepat, efisien, dapat di pesan tanpa harus jalan keluar rumah atau meninggalkan pekerjaan yang sedang mereka kerjakan.

Dikutip dari artikel MerahPutih (Astarini, 2018), Prof Dr Ir Umar Santoso, MSc. Kepala pusat studi pangan dan gizi UGM, menyatakan bahwa 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. Namun, berdasarkan analisis (Triansyah, 2016) kaum muda sekarang menggunakan komersial lain yaitu berupa tren ilustrasi yang lebih mudah dipahami dapat memberikan kesan baru untuk menyampaikan kuliner dengan berbagai style ilustrasi seperti digital, manual, watercolor dan lain-lainnya. Adanya ilustrasi yang menarik akan membuat pembaca lebih tertarik dan lebih mudah untuk mengaksesnya dimana saja. Seperti komik, melalui komik informasi yang disampaikan bukan hanya menjadi sesuatu yang menarik namun juga dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada pembacanya karena di bantu dengan adanya visual. Di zaman

teknologi sekarang komik banyak di minati oleh kalangan muda, melalui hasil analisis yang dilakukan hampir 75% kalangan muda 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. Web komik pun lebih mudah diakses dan tidak mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Selain itu, tidak seperti buku web komik dapat menjangkau banyak pembaca secara cepat dan luas.

Dari masalah di atas penulis tertarik untuk membuat perancangan komik web dengan judul “KUPAS (Kuliner Pasar)” yang akan menjadi suatu media untuk memperkenalkan kembali makanan tradisional Jakarta yang berupa jajanan pasar dan makanan sehari – hari yang saat ini mulai terlupakan oleh kaum muda khususnya remaja. Di dalam rancangan komik penulis juga memberikan informasi tentang resep dan bagaimana cara pembuatannya agar pembaca dapat membuat makanan tradisional Jakarta dirumah. Batasan perancangan pun hanya media utama yaitu membahas kuliner tradisional yang ada di Jakarta, seperti makanan, kue, dan minuman dan beberapa media pendukung yang diperuntukan untuk kaum muda khususnya remaja.

a. Pertanyaan Perancangan

Pengaruh makanan modern yang masuk ke

Jakarta sangatlah besar, ini menyebabkan makanan tradisional mulai tersingkirkan, mengetahui banyak anak remaja sekarang yang mulai beralih ke makanan modern dari situlah penulis ingin mengangkat perancangan dengan menggunakan konsep perancangan makanan tradisional, dengan menggunakan *platform* web komik *webtoon*.

b. Orisinitilas

Tabel 1. Karya Sejenis

Inspirasi Karya Sejenis	Keterangan
 <p>Sumber: Web komik Jajan Squad oleh Dito Satrio</p>	<p>Web komik karya Dito Satrio ini mengangkat jajanan masa kecil dengan konsep cerita youtuber. Penggunaan warna dan cahaya yang menjadi iden-tik karya.</p>
 <p>Sumber: Dokumentasi Pribadi Eksplor Jajanku</p>	<p>Web komik karya Jennifer, Heru dan Aznar ini mengangkat jajanan khas solo dengan konsep cerita youtuber tiga sekawan.</p>

c. Tujuan dan Manfaat

Tujuan “KUPAS (Kuliner Pasar)” Sebagai

Pelestarian Makanan Tradisional Jakarta ini ialah sebagai salah satu media informasi yang dikemas dengan ilustrasi dan alur cerita yang ringan serta adanya keterangan cara pembuatan makanan tersebut. Hal tersebut diharapkan sebagai bentuk pengetahuan terhadap kuliner tradisional yang ada di Jakarta kepada masyarakat khususnya kaum muda agar kuliner tradisional yang ada di Jakarta tidak hilang dan dapat terus terjaga. Juga dengan diberikannya resep diharapkan para pembaca dapat membuatnya sendiri di rumah.

Manfaat dari web komik ini adalah sebagai sebuah pengetahuan yang di mana targetnya adalah kaum muda, agar tidak melupakan makanan tradisional dan dapat tetap menjaga kelestarian makanan tradisional. Juga dapat lebih memahami lebih dalam bagaimana makanan tradisional dibuat.

1. Manfaat Bagi Diri Sendiri

Sebagai bahan uji pembelajaran selama melakukan studi 8 semester dalam merancang buku ilustrasi dan melatih kemampuan untuk membuat komik semenarik mungkin dengan menyesuaikan target yang sudah ditentukan.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Sebagai pengenalan lebih ke masyarakat agar mereka tidak lupa akan kuliner tradisional Jakarta khususnya para kaum muda zaman sekarang.

3. Manfaat Bagi Ilmu Desain

Sebagai bahan penambah referensi dari sebuah buku desain dengan adanya konsep dari elemen visual yang terdapat di dalam komik. Dan mengembalikan kepekaan masyarakat desain terhadap elemen visual.

4. Manfaat Bagi Lembaga

Sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas kurikulum dan tambahan referensi akademik, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual.

B. KONSEP PERANCANGAN

Konsep Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini ialah web komik yang berisikan informasi resep makanan tradisional Jakarta yang didukung dengan adanya ilustrasi.

Komik ini memiliki konten inti yang dibagi menjadi 5 episode dengan 9 hingga 12 halaman, yang diisi dengan resep makanan/jajanan tradisional Jakarta yang sudah mulai pudar yang didukung oleh ilustrasi.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Dalam perancangan komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” penulis akan memperkenalkan cara dan budaya makanan tradisional sebagai usaha untuk melestarikan makanan tradisional di kalangan remaja, dengan *genre* romansa dan slice of life yang cocok bagi target. Sesuai dengan alur tema yang akan memberikan pengetahuan lebih tentang kuliner tradisional maka dari itu penulis

mengambil judul “KUPAS (Kuliner Pasar)”.

Penulis akan menggunakan ilustrasi komik dan tampilan web komik dengan menyesuaikan karakteristik remaja. Penggunaan ilustrasi komik di sini bertujuan sebagai elemen utama agar para pembaca dapat melihat bagaimana visual makanan itu sendiri dan dapat mengimajinasikan sebuah isi atau tulisan didalam komik agar informasi dapat tersampaikan dengan baik ke target.

2. Data

Studi Pustaka di sini penulis menggunakan komik “Jajan Squad” dari Dito Satrio dan “Eksplora Jajanku” oleh Jennifer Riady, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky sebagai bahan tinjauan. Serta mencari data yang akurat terkait dengan masalah yang telah diteliti dengan itu peneliti melakukan wawancara dan kuesioner kepada pelajar/mahasiswa terkait masalah yang diangkat dengan menyebarkan form sebagai bahan pertimbangan mengenai pentingnya kecantikan tradisional di kalangan remaja.

Konsep Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini ialah web komik yang berisikan informasi resep makanan tradisional Jakarta yang didukung dengan adanya ilustrasi.

Komik ini memiliki konten inti yang dibagi menjadi 5 episode dengan 9 hingga 12

halaman, yang diisi dengan resep makanan/jajanan tradisional Jakarta yang sudah mulai pudar yang didukung oleh ilustrasi.

3. Proses Desain

Perancangan dari Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini melewati beberapa tahap, berikut merupakan tahapan perancangan dari Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” :

a. Pemilihan konsep makanan

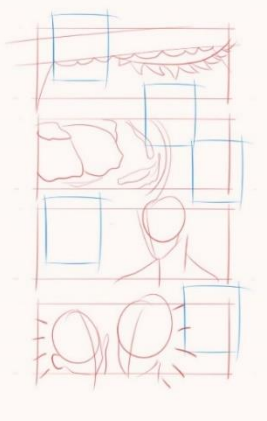







Gambar 1. Ilustrasi makanan Tradisional

Untuk konsep makanan yang dipilih ada lima yaitu kue cincin, kue ape, es selendang mayang khas Betawi, dan es goyang. Kelima makanan ini dipilih berdasarkan hasil pengamatan yaitu mulai berkurangnya jajanan tersebut dimasyarakat sekitar, yang biasanya mudah ditemukan namun sekarang mulai tidak banyak tersebar.

b. Tahapan pengerjaan karya

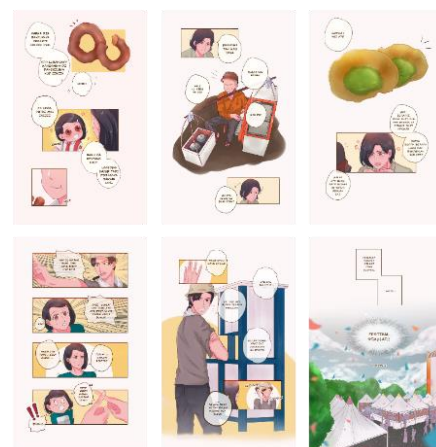
Tabel 2. Tahap pengerjaan komik

Gambar	Keterangan
<p>Komik ver. Orng Storyline</p> <p>Sinopsis: Ika seorang mahasiswa yang suka dengan makanan - makanan tradisional, namun, kejadian masalah membuat Ika menutup diri, suatu hari Ika bertemu dengan Banyu teman sekelasnya yang merupakan selebgram, Banyu tidak pernah mencicipi makanan - makanan tradisional maka dari itu banyu meminta bantuan Ika agar lebih mengenal makanan tradisional. dapatkah Ika membantu Banyu dengan keadaan Ika yang sekarang?</p> <p>" Kue cincin? "</p> <p>HAL 1: Panel 1 : Latar putih (bayangan lelaki paruh baya) Ika : "mm... wang! Hari ini bikin apa? Biar Ika bantu I"</p>	<p>Tahap pertama ya itu pembuatan <i>script</i>, <i>script</i> dibuat dari hasil riset dengan digabungkan dengan imaji-nasi penulis agar tercapai cerita yang menarik dan ringan bagi <i>audience</i>,</p>
	<p>Kedua mulai <i>sketch</i>, <i>software</i> yang digunakan ialah SAI. Dengan menggunakan warna yang berbeda untuk objek & balon kata agar tidak keliru nantinya untuk <i>me-lining</i></p>
	<p>Kemudian, masuk ke bagian <i>lining</i> jika layout <i>sketch</i> sudah jadi</p>
	<p>Kemudian <i>coloring</i> dengan menggunakan <i>color palette</i> yang sudah tersedia, <i>lining</i> pun juga ikut diberikan warna yang sesuai agar tercipta garis yang soft</p>

		<p>Kemudian, mem-berikan warna un-tuk bagian <i>back-ground</i>, warna <i>background</i> tidak boleh terlalu cerah menyesuaikan objek yang ada,</p>
		<p>Kemudian dibe-rikan efek seperti ornament–ornament bintang, & kertas – kertas festival, juga spesial efek sesuai kebutuhan, diberikan juga pengkoreksian warna dan cahaya agar warna yang dihasilkan tetap soft dan tidak menyakiti mata <i>audience</i>, <i>blur</i> juga digunakan sesuai kebutuhan disetiap panel.</p>
		<p>Terakhir adalah bagian <i>typsetting</i>, penempatan <i>caption</i> dan balon kata. Penempatan ini disesuaikan dengan sketch, didalam balon kata atau <i>caption</i> diberikan warna putih dengan <i>opacity</i> yang di turunkan hal ini dibuat agar <i>background</i> dan objek yang ingin ditampilkan tetap terlihat. Font yang digunakan ialah <i>Kimmun</i> dengan ukuran 4.5 pt dan menggunakan format <i>center</i>.</p>

a. Layout

Layout panel yang digunakan disusun secara vertikal untuk memberi kemudahan membaca melalui *gadget* karena web komik umumnya dibaca dari atas kebawah. Layout yang digunakan pada komik ini adalah layout campuran. Layout campuran di sini tersusun atas *overlapping panel*, *inset*, baris, kombinasi, dan broke panel.



Gambar 2. Ilustrasi web komik

Ilustrasi yang dihadirkan dalam Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini menggunakan teknik ilustrasi digital full color dengan gaya gambar *Hybird* yang di mana visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan ruang juga penerapan komposisi yang disesuaikan dengan penggunaan gaya gambar sehingga terlihat menarik namun sederhana dan tidak kaku.



Gambar 3. Ilustrasi Web Komik

b. Karakter



Gambar 4. Karakter Ika Parasati Web Komik

Semua karakter di sini terinspirasi dari vlogger, keseharian pedagang dan masyarakat Jakarta, penggambaran karakter dalam web komik ini juga dikemas secara sederhana.

Konsep karakter pertama adalah Ika, gadis berumur 20 tahun ini merupakan tokoh utama dalam web komik ini, Ika digambarkan sebagai seorang remaja perempuan asli Jakarta yang merupakan mahasiswi Jakarta yang suka dengan makanan - makanan tradisional namun suatu hari hubungan Ika dengan ayahnya tidak terlalu baik karna, ayah Ika meninggalkan Ika dan Ibunya pada saat sedang krisis di keluarga mereka tanpa alasan. Ayah Ika adalah seorang yang terkenal dengan keahliannya dalam mengolah makanan tradisional di wilayahnya.

Ika memiliki rambut hitam dengan matanya yang berwarna coklat gelap. Karakter Ika digambarkan gemar menggunakan kaos dan kemeja, juga celana panjang dengan warna cerah. Ika memiliki sifat yang pendiam, dan cepat gugup namun jika sudah serius Ika dapat diandalkan. Ika dapat memasak hampir segala jenis masakan karena ajaran ayahnya dulu.



Gambar 5. Karakter Banyu Pamungkas Web Komik

Konsep karakter yang kedua adalah Banyu Pamungkas. Seorang pria berusia 21 tahun. Ayah Banyu merupakan warga Indo-

nesia sedangkan ibunya warga Inggris. Banyu lahir di Inggris dan pindah ke Indonesia pada saat dia berumur 5 tahun, setelah bertemu Ika yang selalu membawa makanan tradisional ke kampusnya untuk snack makan siang, Banyu menjadi tertarik dan ingin mengetahui lebih banyak tentang makanan tradisional dari Ika, walau sejak kecil banyu juga sering di suguhkan makanan tradisional Jakarta oleh salah seorang Pelayan dikeluarganya.

Banyu memiliki warna mata dan rambut yang sama yaitu coklat muda dengan kulit yang tan. Banyu memiliki hobi olahraga, dia digambarkan dengan menggunakan outer kemeja dan kaos juga dengan menggunakan celana bahan/ jeans dengan warna gelap.



Gambar 5. Karakter Putri & Indah Web Komik

Konsep karakter selanjutnya adalah Putri atau lebih sering dipanggil Uti, Uti merupakan adik dari Ika dan anak kedua dari Indah. Dia sekarang kelas 4 SD. Uti digambarkan sebagai anak yang periang dan mandiri, Uti sangat suka sekali dengan makanan tradisional dan dia sangat penasaran dengan masakan ayahnya yang dibilang oleh orang – orang sekitar rumahnya

sangatlah enak. Uti sangat sayang terhadap Ika dan bunda, Uti juga sayang terhadap ayahnya walau dia ditinggal pada saat dia masih dalam kandungan bunda dan belum pernah melihat sama sekali sosok ayahnya secara nyata.

Uti digambarkan mengenakan baju kaos yang longgar dengan celana pendek, dia juga mengenakan jepitan yang diberikan oleh Ika waktu ulang tahunnya yang ke 7.

Konsep karakter yang terakhir yaitu Indah atau biasa disebut bunda, bunda digambarkan sebagai tipe ibu yang penyabar dan susah untuk marah kepada anak-anaknya, bunda bekerja sebagai perawat, maka dari itu, bunda sangat merasa kecewa terhadap dirinya dan merasa bersalah terhadap Ika yang harus merawat Uti hampir 24 jam dan susah untuk memberikan waktu kepada mereka berdua. Bunda ditinggal oleh suaminya tanpa alasan yang jelas saat sedang hamil besar dan harus mencari uang sekaligus merawat Ika sendirian, untungya ada mbah Li yang mau membantu merawat Ika waktu itu.

Bunda digambarkan seorang wanita dengan mengenakan kerudung juga menggunakan baju panjang dan celana panjang.

c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan web komik ini adalah warna-warna yang terlihat cerah tetapi tetap terkesan *soft*, modern dan tidak kaku. Warna soft ini timbul karena adanya penambahan *base color* yang

lebih terang lalu ditimpa dengan warna gelap namun masih memberikan kesan soft dan diakhiri dengan pemberian warna yang lebih cerah sebagai cahaya. Pemilihan warna ini diambil karena kesesuaian dari target pembaca dan gaya gambar yaitu remaja yang menggambarkan sifat riang, ceria, berenergi, aktif dan *playfull* yang dapat dilihat berdasarkan warna yang ada pada background.



Gambar 6. *Color Palette* Web Komik

d. Tipografi

Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” menggunakan 2 jenis huruf *font*, *font ArquitectaW04-Bd* digunakan untuk judul utama komik, font ini berjenis Sans Serif yang termasuk dalam klasifikasi *geometric sans serif*. Font ini digunakan agar memberikan kesan tegas, modern, sederhana dan simpel.



Gambar 7. *font ArquitectaW04-Bd*



Gambar 8. Pengaplikasian *font ArquitectaW04-Bd*

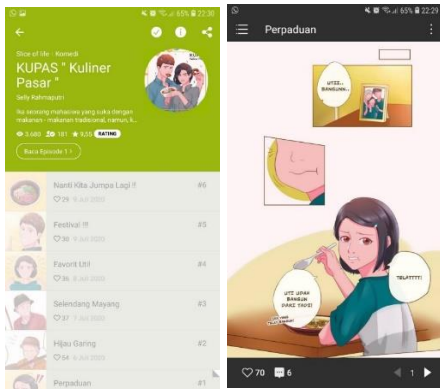
Pada gambar diatas adalah pengaplikasian *font* pada judul utama komik, dengan penggunaan warna coklat tua diseluruh hurufnya agar terkesan tegas dan simpel. Sementara pada bagian isi cerita komik digunakan jenis font *Kimmun*, font ini dipilih untuk memberikan kesan tegas namun juga simple dan fun :



Gambar 9. *Font Kimmun*

4. Konsep Material

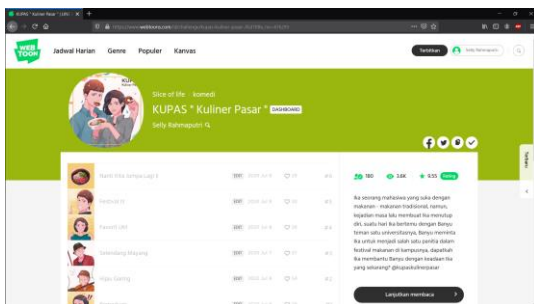
Material yang digunakan pada Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini menggunakan *platform webtoon* dengan dimensi 800x1280 pixel dengan format portrait atau vertikal.



Gambar 10. KUPAS platform webtoon

5. Konsep Proteksi Karya

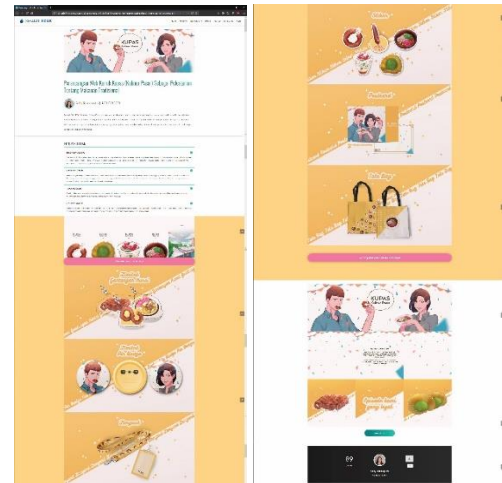
Konsep proteksi karya dengan menuliskan nama penulis pada platform webtoon dan memberikan Instagram KUPAS pada deskripsi karya. Proteksi karya diberikan pada bagian atas kanan, bagian tengah kiri, dan deskripsi. Berikut adalah peletakkan proteksi karya komik :



Gambar 11. KUPAS platform webtoon

D. ULASAN KARYA

Kegiatan uji desain sebagai upaya pendekatan kepada target yaitu dengan mengikuti pelaksanaan publikasi karya berupa pameran. Pameran dilakukan bersama dengan beberapa mahasiswa dengan target audience yang berbeda, namun memiliki satu lingkup yang sama.



Gambar 12. Display Pameran

Gambar diatas merupakan display pameran dari perancangan Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” Sebagai Pelestarian Makanan Tradisional Jakarta, konsep yang digunakan dalam display ini adalah fun festival dengan menonjolkan warna kuning pastel dan ditambah dengan ornamen kertas pesta pada header dan ornamen bintang disetiap media pendukungnya, terdapat ornamen yang menggambarkan isi dari komik itu sendiri yaitu kertas-kertas pesta kecil dan makanan tradisional Jakarta sebagai gambaran konsep dari cerita komik ini yaitu festival makanan tradisional di universitas.

E. PENUTUP

Dari hasil pameran didapatkan beberapa respon karya, yang pertama adalah bahwa banyak pengunjung website yang awalnya tertarik dengan ilustrasi komik yang terkesan fun dan lucu dengan pewarnaan yang dominan pastel dan simpel, dan akhirnya berkunjung untuk mengetahui lebih mengenai web komik “ KUPAS (Kuliner Pasar)” . Respon kedua adalah dari

banyaknya respon tertulis yang diambil dari form yang disediakan, dapat diambil bahwa banyak yang menyebutkan konten yang dibahas sangat menarik bagi kalangan remaja yang saat ini belum mengenal banyak tentang makanan tradisional Jakarta, dengan penyampaiannya yang menggunakan ilustrasi yang membantu para remaja mengetahui yang mana makanan tradisional yang disebutkan dalam cerita komik menjadikan web komik ini lebih menarik, ditambah dengan warnanya yang pastel dan ilustrasi yang simpel membuat mata pembaca nyaman, tidak cepat lelah, dan membuat para pembaca memiliki keinginan membeli makanan tersebut.

Untuk sebagian respon yang memberikan saran, beberapa mengatakan bahwa ukuran font yang digunakan dalam komik terlalu kecil, alur cerita yang cepat banyak yang mengharapkan alur cerita yang Panjang dan web komik KUPAS ini tetap berjalan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Kirana, N. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Kita Semua*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Astarini, D. (2018). "Kuliner Tradisional Perlu Dilestarikan, ini Caranya". Dalam MerahPutih.com, 1 Maret 2018. Tangerang.
- Casele. (2018). *Eksplor Jajananaku*. ©WEBTOON Entertainment Inc.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hendratman, H. (2008). *Tips&Trik Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- Lubis, Imansyah. (2011). "Definisi & Anatomi Komik". Diperoleh dari: <https://www.scribd.com/doc/52306407/04-DEFINISI-ANATOMI-KOMIK>
- Mati'ah, S. Taufik., & Umam, K. (2013). "Meningkatkan Minat Masyarakat Terhadap Produk Kuliner Tradisional Jakarta". [Laporan Penelitian Dosen Pemula]. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
- Munaf, F. R. (2009). *Living in Harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: Kompas.
- Pertiwi, G. E., P. Dwija P, I. D. A., & Soewardikoen, D.W. (2016). *Demandia, Komik Edukasi Jajanan Sehat. Vol.1(1)*, 134-145.
- Sanyoto, Ebd, Sadjiman. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Satrio, D. (2017). *Jajan Squad*. ©WEBTOON Entertainment Inc.
- Simanjutak, T. N. (2015). "Pusaka Kuliner, Warisan Budaya yang Harus Dilestarikan oleh Generasi Muda". Dalam Detik.com, 14 Agustus 2015. Jakarta.
- Swandawidharma, Y.E., Baharuddin, M. & Yosep, S. P. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal. *Art Nowean Vol.5(2)*, 216-224.
- Widiyastuti, D. A. (2019). "Media Sosial Jadi Referensi Pecinta Kuliner Menemukan Makanan". Dalam Tek.Id, 20 Mei 2019. Jakarta.
- Witabora, J. (2012). Peran & Perkembangan ilustrasi. *HUMANORA, Vol.3(2)*, 659-667.
- Triansyah, R. (2016). "Pengertian Foto dan Ilustrasi". Diperoleh dari: <http://designgrafisrayhant.blogspot.com/2016/10/pengertian-foto-dan-ilustrasi.html>