

**PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK
DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vinna Sallyana

00000045929

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK

DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vinna Sallyana

00000045929

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vinna Sallyana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045929

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vinna Sallyana)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK
DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN**

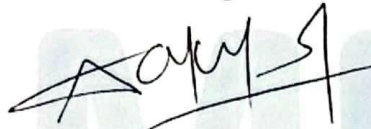
Oleh

Nama : Vinna Sallyana
NIM : 00000045929
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 16 Mei 2024

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK
DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN**

Oleh

Nama : Vinna Sallyana
NIM : 00000045929
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



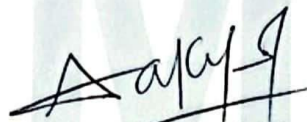
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vinna Sallyana
NIM : 00000045929
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK
DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vinna Sallyana)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatNya penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir. Penulis membuat Tugas Akhir dengan tema makanan Hokkian di Indonesia dengan tujuan supaya budaya Hokkian di Indonesia dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat Indonesia sebagai bagian dari budaya Indonesia.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama mengerjakan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardiles Akyuwen, S.sn., M.Sn. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona Yuan, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengetahuan mengenai makanan Hokkian di Indonesia.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai makanan Hokkian di Indonesia dan membantu melestarikan makanan dan kebudayaan Hokkian sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia.

Tangerang, 13 Juni 2024


(Vinna Sallyana)

PERANCANGAN WEBTOON MAKANAN HOKKIAN UNTUK

DEWASA AWAL USIA 18 – 25 TAHUN

(Vinna Sallyana)

ABSTRAK

Makanan Hokkian merupakan bagian dari makanan Tiongkok yang telah lama masuk ke Indonesia, namun makanan Hokkian mulai berbau dengan makanan Tiongkok lainnya di Indonesia menyebabkan menurunnya eksistensi makanan Hokkian di Indonesia terlebih generasi muda yang tidak sadar dan cenderung menyamaratakan makanan Hokkian dengan makanan Tiongkok lainnya. Sehingga dibutuhkan sebuah perancangan media informasi yang dapat memberikan pengetahuan mengenai makanan Hokkian di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google form*, melakukan wawancara dengan seorang jurnalis dan *content creator* budaya Tionghoa – Indonesia. Hasil pengumpulan data menyatakan bahwa makanan Hokkian telah berbau dengan makanan Tiongkok dan mulai kehilangan identitasnya. Penulis merancang sebuah media informasi berupa komik web yang mengacu pada teori Comfort Love dan Adam Withers dalam buku “*The Complete Guide to Self-Publishing Comics: How to Create and Sell Comic Books, Manga, and Webcomics*” Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi mengenai makanan Hokkian untuk Dewasa Awal Usia 18 – 25 Tahun.

Kata kunci: Makanan, Hokkian, Komik web

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Hokkian Food Webtoon Design

for Early Adult Ages 18 – 25

(Vinna Sallyana)

ABSTRACT (English)

Hokkienese Food is part of Chinese food which has long entered Indonesia. but then Hokkienese Food started to blend in with general Chinese food in Indonesia, resulting in the declining existence of Hokkienese Food in Indonesia especially since the younger generation wasn't aware and generalizing Hokkienese food with the other Chinese food so an Information media design is needed to provide the knowledge about Hokkienese food in Indonesia. Data collection was carried out by distributing questionnaire through Google forms, interview with a journalist and content creator specialize in Chinese-Indonesian culture. The result of data collection state that Hokkienese food has blended with Chinese food in general and it is starting to lose its identity. The author designed an information media in a form of webcomics which refers to Comfort Love and Adam Withers' Theory in "The Complete Guide to Self-Publishing Comics: How to Create and Sell Comic Books, Manga, and Webcomics". Therefore, the author designed an information media about Hokkien food for 18 – 25 years old young adults.

Keywords: Food, Hokkian, webcomic

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Tipografi.....	11
2.1.3 <i>Layout</i>	14
2.1.4 Ilustrasi.....	17
2.1.5 Desain Karakter.....	21
2.2 Media Informasi	22
2.3 Komik	24
2.3.1 Komik Web	25
2.3.2 Webtoon.....	25
2.3.2.1 <i>Storytelling Digital</i>	28
2.3.2.2 <i>Five Plot Points</i>	28
2.4 Makanan.....	30

2.4.1	Makanan Tionghoa.....	30
2.4.2	Makanan Hokkian.....	31
2.4.3	Identitas Budaya pada Makanan Hokkian	36
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	39
3.1	Metodologi Penelitian.....	39
3.1.1	Metode Kualitatif.....	39
3.2	Metodologi Perancangan	49
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	52
4.1	Strategi Perancangan	52
4.1.1	<i>Concept</i>	52
4.1.1.1	Perancangan Karakter	60
4.1.2	<i>Writing</i>	73
4.1.3	<i>Drawing</i>	75
4.1.4	<i>Coloring</i>	79
4.1.5	<i>Lettering</i>	81
4.1.6	<i>Publishing</i>	83
4.1.7	<i>Marketing</i>	84
4.1.8	<i>Analisis Alpha Test</i>	84
4.1.9	Perancangan Poster	89
4.1.10	Perancangan Desain <i>Instagram Feeds</i>	90
4.1.11	Perancangan Desain <i>Instagram Story</i>	92
4.1.12	Perancangan Desain <i>Website Banner Ads</i>	92
4.1.13	Perancangan Desain <i>Pin</i>	93
4.1.14	Perancangan Desain <i>Totebag</i>	94
4.1.15	Perancangan Desain <i>Stiker</i>	95
4.2	Analisis Perancangan	96
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i>	96
4.2.2	<i>Analisis Layout</i>	100
4.2.3	Analisis Desain Poster	104
4.2.4	Analisis Desain <i>Feeds Instagram</i>	104
4.2.5	Analisis Desain <i>Instagram Story</i>	105
4.2.6	Analisis Desain <i>Web Banner</i>	106

4.2.7 Analisis Merchandise	106
4.3 Budgeting	109
BAB V PENUTUP	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	xiii
Jurnal	xiv
Website	xv
LAMPIRAN	xvi

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N's. The logo is semi-transparent, allowing the text of the table of contents to be seen through it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Buku Kuliner Khas Tionghoa Indonesia	43
Tabel 3.2 Analisis SWOT Afterlife's Dining	45
Tabel 3.3 Analisis SWOT JOYful Delight	47
Tabel 4.1 Tabel Konten <i>Alpha Test</i>	85
Tabel 4.2 Tabel Visual <i>Alpha Test</i>	86
Tabel 4.3 Tabel Typeface <i>Alpha Test</i>	87
Tabel 4.4 Tabel Konten <i>Beta Test</i>	97
Tabel 4.5 Tabel Visual <i>Beta Test</i>	98
Tabel 4.6 Tabel <i>Typeface Beta Test</i>	99
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting</i>	109

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 <i>Hue</i>	8
Gambar 2.4 <i>Value</i>	8
Gambar 2.5 <i>Saturation</i>	9
Gambar 2.6 Warna Aditif RGB	9
Gambar 2.7 Warna Subtraktif CMYK	10
Gambar 2.8 Tekstur.....	11
Gambar 2.9 Tipografi.....	11
Gambar 2.10 <i>Font</i> Serif.....	12
Gambar 2.11 <i>Font</i> Sans Serif	12
Gambar 2.12 <i>Font</i> Script.....	13
Gambar 2.13 <i>Font</i> Dekoratif	13
Gambar 2.14 <i>Layout</i> Webtoon	14
Gambar 2.15 <i>Grid</i>	16
Gambar 2.16 <i>Golden Ratio Grid</i>	17
Gambar 2.17 Ilustrasi Promosi <i>Game</i> Honkai Star Rail dalam Webtoon.....	18
Gambar 2.18 Ilustrasi Naratif.....	19
Gambar 2.19 Ilustrasi Konseptual.....	19
Gambar 2.20 Ilustrasi Ilmiah.....	20
Gambar 2.21 Ilustrasi Editorial	20
Gambar 2.22 Media Cetak Komik	22
Gambar 2.23 Media Komik Interaktif.....	23
Gambar 2.24 Media Informasi Lingkungan.....	23
Gambar 2.25 Logo Webtoon.....	25
Gambar 2.26 Tampilan Komik Vertikal	26
Gambar 2.27 Kolom Komentar Webtoon	27
Gambar 2.28 Musik dalam Komik Webtoon	27
Gambar 2.29 5 Plot points dalam skrip cerita	28
Gambar 2.30 Makanan Tionghoa.....	30
Gambar 2.31 Mie Hokkian.....	32
Gambar 2.32 Lomie Bagan	32
Gambar 2.33 Kari Peng.....	33
Gambar 2.34 Ke Mie.....	33
Gambar 2.35 Engkiuapeng.....	34
Gambar 2.36 Oie	34
Gambar 2.37 Kiam Ke	35
Gambar 2.38 Heci	35
Gambar 2.39 Lolia	36
Gambar 2.40 Angku Kueh	37
Gambar 2.41 Bakcang.....	38

Gambar 2.42 Mie Panjang Umur	38
Gambar 3.1 Wawancara Penulis dengan Fiona Yuan.....	40
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> bersama keturunan Hokkian di Tangerang.....	41
Gambar 3.3 Buku Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia.....	42
Gambar 3.4 Afterlife's Dining	45
Gambar 3.5 JOYful Delight	47
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Makanan Hokkian	52
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> Judul	54
Gambar 4.3 Referensi Judul.....	55
Gambar 4.4 Sketsa Desain Judul.....	55
Gambar 4.5 Sketsa judul 1	56
Gambar 4.6 Sketsa Judul 2.....	56
Gambar 4.7 Sketsa Judul 3.....	56
Gambar 4.8 Proses Merancang Desain Judul di Adobe Illustrator	57
Gambar 4.9 Proses Membuat Ilustrasi Sendok di Procreate	58
Gambar 4.10 Logo Judul pertama.....	58
Gambar 4.11 Pembuatan Logo Judul di Adobe Illustrator	59
Gambar 4.12 Logo Judul Final	59
Gambar 4.13 Sketsa Tan	61
Gambar 4.14 Sketsa Kian.....	62
Gambar 4.15 Sketsa Papa Tan	62
Gambar 4.16 Sketsa Mama Tan.....	63
Gambar 4.17 Referensi Tan	64
Gambar 4.18 Referensi Kian.....	65
Gambar 4.19 Referensi Papa Tan.....	66
Gambar 4.20 Referensi Mama Tan	67
Gambar 4.21 Desain Karakter Tan.....	68
Gambar 4.22 Desain Karakter Kian	69
Gambar 4.23 Desain Karakter Papa Tan.....	69
Gambar 4.24 Desain Karakter Mama Tan	70
Gambar 4.25 <i>Lineups</i> Karakter	71
Gambar 4.26 Referensi Restoran	71
Gambar 4.27 Desain Restoran	72
Gambar 4.28 <i>Golden Ratio Grid</i> dalam Sketsa.....	75
Gambar 4.29 Sketsa Chapter 1.....	76
Gambar 4.30 Sketsa Chapter 2.....	77
Gambar 4.31 Sketsa Chapter 3.....	78
Gambar 4.32 <i>Lineart</i>	79
Gambar 4.33 <i>Base Color</i>	80
Gambar 4.34 <i>Coloring</i>	81
Gambar 4.35 <i>Font</i> Lafayette Comic Pro.....	81
Gambar 4.36 <i>Writing</i> pada Komik.....	82
Gambar 4.37 <i>Publishing</i> Webtoon.....	83

Gambar 4.38 <i>Publishing</i> Webtoon Canvas	83
Gambar 4.39 <i>Marketing</i> Webtoon.....	84
Gambar 4.40 Revisi <i>Alpha Test</i>	88
Gambar 4.41 Resep Pada Chapter 3.....	89
Gambar 4.42 Sketsa Karakter dalam Poster.....	89
Gambar 4.43 Perancangan Poster	90
Gambar 4.44 Potongan Halaman Webtoon.....	91
Gambar 4.45 Perancangan <i>Feeds</i> Instagram.....	91
Gambar 4.46 Perancangan <i>Story</i> Instagram.....	92
Gambar 4.47 Perancangan <i>Web Banner Ads</i>	93
Gambar 4.48 Sketsa Ilustrasi Pin	93
Gambar 4.49 Ilustrasi Pin.....	94
Gambar 4.50 Sketsa Desain <i>Totebag</i>	94
Gambar 4.51 Perancangan Desain <i>Totebag</i>	95
Gambar 4.52 Perancangan Stiker.....	95
Gambar 4.53 Webtoon Chapter 1.....	101
Gambar 4.54 Webtoon Chapter 2.....	102
Gambar 4.55 Webtoon Chapter 3.....	103
Gambar 4.56 Desain Poster.....	104
Gambar 4.57 <i>Feeds</i> Instagram	104
Gambar 4.58 <i>Story</i> Instagram	105
Gambar 4.59 Desain <i>Web Banner Ads</i>	106
Gambar 4.60 Kotak Sumpit dan Sendok.....	107
Gambar 4.61 Pin	107
Gambar 4.62 Desain <i>Totebag</i>	108
Gambar 4.63 Desain Stiker	109

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara	xviii
Lampiran C Transkrip FGD.....	xxv
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxvi
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xlvii
Lampiran F Hasil Turnitin	lv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA