

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Sebuah Penelitian dilakukan demi memenuhi beberapa tujuan diantaranya seperti untuk mencari tahu mengenai suatu topik, menjelaskan sesuatu, memaparkan sebuah hubungan antara sebab dan akibat, mendorong adanya perubahan dalam masyarakat, mencari tahu efektivitas dari sebuah program, dan mendorong kelompok tertentu. Yusuf dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan” menyatakan bahwa pengumpulan data secara kuantitatif memberikan hasil berupa data statistik yang didasarkan oleh kejadian di lingkungan masyarakat, sedangkan pengumpulan data secara kualitatif memaparkan sebuah peristiwa atau kejadian yang terjadi di lingkungan masyarakat dimana hasil data berupa deskriptif (Yusuf, 2014). Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengambilan data dengan metode kualitatif demi mengumpulkan data dan informasi terkait makanan Hokkian di Indonesia.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode pengumpulan data secara kualitatif merupakan pengumpulan data yang menghasilkan deskripsi dan pemaparan fenomena atau peristiwa yang terjadi di masyarakat dimana hasil data tidak berupa statistik melainkan deskriptif (Yusuf, 2014). Pengumpulan data secara kualitatif dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti wawancara, diskusi terfokus atau FGD (*Focus Group Discussion*), observasi, dan lainnya.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Fiona Yuan yang merupakan seorang mc presenter Metro TV mandarin, jurnalis, dan *content creator* budaya Tionghoa-Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024 secara *online* via *zoom meeting* atas permintaan dari narasumber. Wawancara dilakukan demi mendapatkan pengetahuan mengenai makanan Hokkian di Indonesia.

Fiona Yuan, dalam wawancara mengenai makanan Hokkian menjelaskan bahwa masuknya makanan Hokkian ke Indonesia bermula dari masuknya suku Hokkian ke Indonesia, warga Tionghoa di Indonesia sebagian besar berada dari provinsi selatan Tiongkok seperti Fujian, Hainan, dan Guangdong termasuk suku Hokkian yang berasal dari Fujian. Saat ini mayoritas keturunan Tionghoa di Indonesia tersebar di daerah Jakarta, Medan, Semarang, Makassar, Surabaya, Pekanbaru, Pontianak, Palembang, Pangkal Pinang, dan Bandung.

Chinese food masuk ke Indonesia bersamaan dengan masuknya warga Tiongkok ke Indonesia, dimana pada umumnya chinese food berasal dari provinsi Fujian, Hainan, dan Guangdong namun sebagian besarnya merupakan makanan Hokkian (Fujian). Makanan Hokkian tersebar di seluruh Indonesia namun banyak orang yang tidak menyadari dan mengetahuinya bahkan banyak makanan yang kita konsumsi setiap harinya memiliki jejak masakan Fujian seperti bakmi (肉面), bihun (粉丝), cincau (青草凉粉), tahu (豆腐), capcai (什锦), ebi (虾米), dan banyak lainnya.



Gambar 3.1 Wawancara Penulis dengan Fiona Yuan

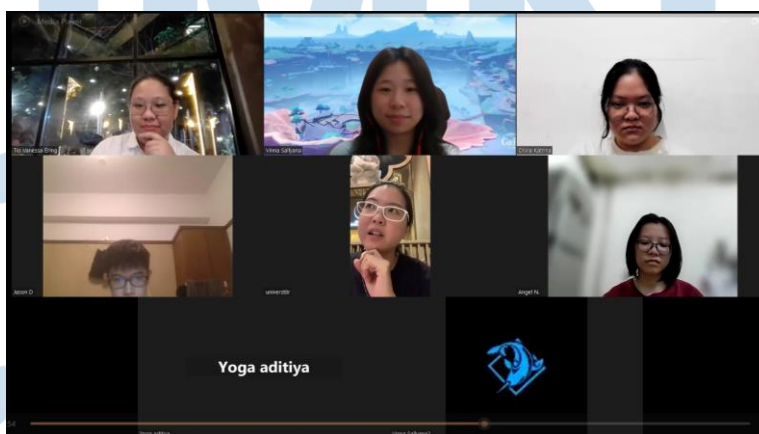
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

4) Kesimpulan Wawancara

Makanan Hokkian telah tersebar di seluruh Indonesia sejak kedatangan warga Tiongkok ke Indonesia. Makanan Hokkian yang telah masuk ke Indonesia telah berbau dalam kehidupan masyarakat sehari-hari namun banyak orang yang tidak menyadari akar dari budaya Hokkian pada makanan keseharian mereka dan menganggapnya sebagai makanan asli Indonesia.

3.1.1.2 Focus Group Discussion (FGD)

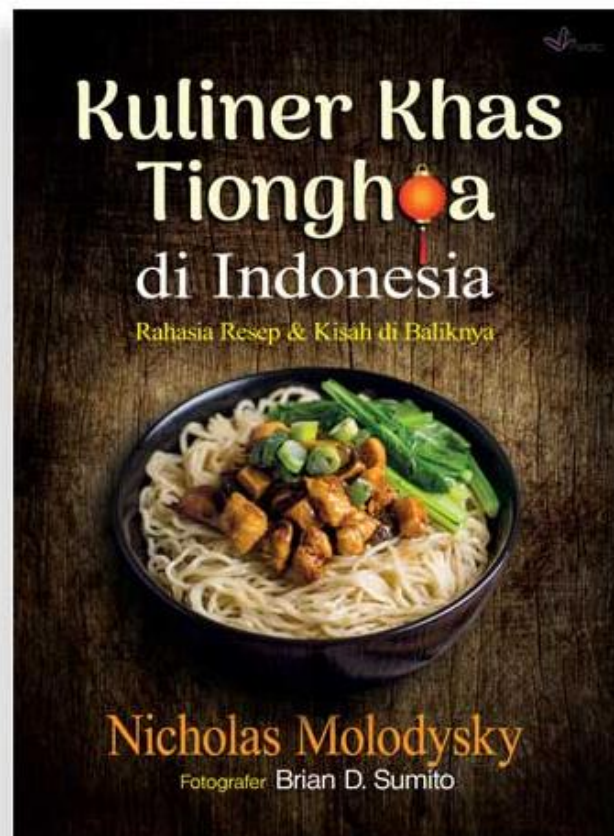
Focus Group Discussion dilakukan bersama dengan 6 orang keturunan Suku Hokkian di Tangerang, FGD dilakukan secara online melalui zoom meeting pada tanggal 25 Maret 2024 dimulai pukul 8 malam WIB dan selesai pada pukul 9 malam WIB. FGD dilakukan dengan tujuan untuk mengonfirmasi urgensi bahwa keturunan Tionghoa Hokkian di Tangerang sudah tidak familiar dengan makanan Hokkian. Hasil dari FGD menunjukkan bahwa dari 6 orang partisipan, 1 orang masih mengenal makanan Hokkian, 1 orang mengenal makanan Hokkian yang sudah berakulturasi dengan makanan setempat, dan 4 orang sisanya tidak familiar dengan makanan Hokkian.



Gambar 3.2 Focus Group Discussion bersama keturunan Hokkian di Tangerang

3.1.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan sebuah proses mempelajari informasi melalui data fisik yang sudah ada. Dalam penelitian makanan Hokkian, penulis melakukan studi eksisting pada buku “Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia” karya Nicholas Molodysky.



Gambar 3.3 Buku Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia

Sumber : <https://www.belbuk.com/kuliner-khas-tionghoa-di-indonesia-rahasia-resep-dan-kisah-di-baliknya-p-67236.html>

Analisis SWOT pada buku “Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia” adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Analisis SWOT Buku Kuliner Khas Tionghoa Indonesia

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memiliki informasi yang cukup jelas mengenai makanan Tionghoa di Indonesia beserta asal sukunya ▪ Menyertakan resep masakan Tionghoa ▪ Informasi dimuat dengan padat dan mudah dipahami. ▪ Menggunakan foto dan ilustrasi yang sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Suku Tionghoa yang dibahas hanya sekilas dan tidak secara terperinci ▪ Beberapa gambar melewati margin sehingga sulit terlihat jelas akibat terlipat di tengah buku
Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belum banyak buku yang memberikan informasi mengenai budaya dan kuliner Tionghoa di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurangnya ketertarikan sebagian besar masyarakat pada makanan Tionghoa.

5) Kesimpulan Buku

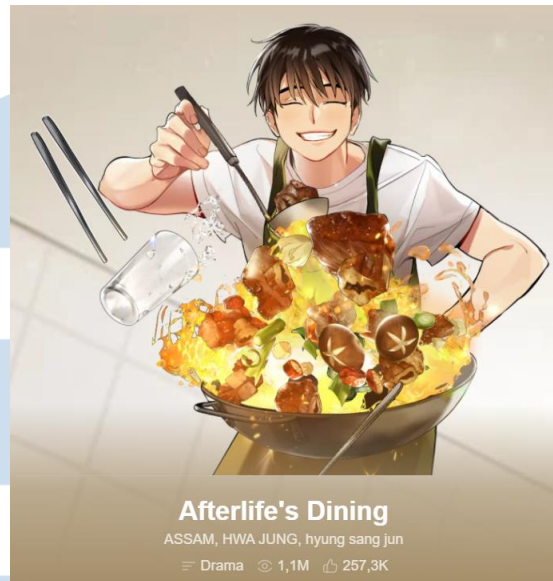
Buku “Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia” mengandung informasi yang cukup jelas mengenai budaya dan sejarah Tionghoa di Indonesia dilengkapi dengan penggunaan gambar dan fotografi untuk memberikan visual nyata tentang makanan yang diinformasikan tetapi pembahasan mengenai suku Tionghoa di Indonesia tidak dijelaskan secara terperinci namun hanya sekilas saja sehingga penjelasan mengenai sejarah dan budaya Tionghoa hanya dijelaskan secara umum.

3.1.1.4 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan penulis untuk mempelajari komik digital yang telah ada, penulis melakukan analisa dan mengambil referensi dari beberapa komik web yaitu sebagai berikut:

Afterlife’s Dining

Komik digital Afterlife’s Dining merupakan komik digital yang memiliki tema makanan dan supernatural. Afterlife’s Dining mengangkat cerita tentang seorang pemuda yang mengelola kedai makanan untuk memberi makan pada arwah. Setiap episode pada komik ini mengangkat cerita dan konflik yang berbeda dari para arwah yang ditemui sang tokoh utama. Sang tokoh utama bertugas untuk memberikan mereka makanan dan membantu menyelesaikan permasalahan mereka. Penulis mengambil referensi gaya visual yang berupa gaya *manhwa* ala korea serta konsep penyampaian cerita dan konflik dari Afterlife’s Dining.



Gambar 3.4 Afterlife's Dining

Sumber : <https://id.kakaowebtoon.com/content/Afterlifes-Dining/778?tab=episode>

Tabel 3.2 Analisis SWOT Afterlife's Dining

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memiliki visual yang detail pada makanan seperti penggunaan warna yang terang dan tekstur yang mirip dengan makanan asli. ▪ Keunikan konsep cerita yang berbeda dari komik sejenisnya dimana cerita Afterlife's Dining bercerita tentang makanan untuk para arwah dan bukan untuk manusia seperti pada cerita umumnya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cerita pada komik tidak terfokus pada makanan tetapi lebih pada konflik para arwah

Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kepercayaan mengenai arwah kelaparan banyak dikenal di Masyarakat namun jarang ada yang mengangkat cerita tentang kepercayaan tersebut, membuat banyak pembaca merasa lebih memahami kepercayaan tersebut dari sudut pandang para arwah. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagian pembaca merasa kurang nyaman dengan visual arwah yang menyeramkan.

Kesimpulan Komik Afterlife's Dining

Komik Web Afterlife's Dining mengangkat cerita yang unik mengenai makanan untuk para arwah dan gaya visual yang menarik dengan gambar makanan yang detail serta penggunaan warna yang terang, namun beberapa visual arwah digambarkan dengan cukup menyeramkan membuat beberapa pembaca merasa kurang nyaman. Penulis ingin mengambil referensi visual yang bergaya *manhwa* korea serta konsep cara penyampain cerita dalam komik Afterlife's yang menceritakan konflik yang berbeda berdasarkan makanan dan arwah yang ditemui pada setiap episodenya untuk diaplikasikan dalam perancangan penulis.

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

JOYful Delight

JOYful Delight merupakan komik web yang dipublikasikan di platform LINE Webtoon. JOYful Delight memiliki alur cerita tentang makanan, drama, dan romansa dimana dikisahkan tokoh utama merupakan seorang perempuan yang senang makan dan bertemu dengan tokoh utama pria yang merupakan seorang koki di restoran Turki. Komik ini menceritakan tentang lika-liku keseharian tokoh utama dan perjuangan tokoh utama pria dan wanita untuk bisa menikah. Penulis mengambil referensi gaya cerita pada komik JOYful Delight yang menyelipkan topik makanan didalam cerita.



Gambar 3.5 JOYful Delight

Sumber : https://www.webtoons.com/id/romance/joyful-delight/list?title_no=1989

Tabel 3.3 Analisis SWOT JOYful Delight

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none">▪ Cerita sehari-hari yang ringan membuat pembaca dapat mengikuti cerita dengan santai	<ul style="list-style-type: none">▪ Merupakan sekuel dari seri Matahari Setengah Lingkaran sehingga beberapa bagian kurang dapat dipahami apabila tidak membaca

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan pengetahuan tentang makanan dan budaya Turki yang jarang diketahui orang Indonesia. 	<p>Matahari Setengah Lingkar terlebih dahulu</p>
<p>Opportunity</p>	<p>Threats</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagian besar pembaca Indonesia menyukai genre slice of life dan romance ▪ Cerita drama sebelum pernikahan dinilai cukup umum dialami oleh banyak orang Indonesia sehingga pembaca merasakan ikatan emosional dengan cerita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Banyaknya komik web lainnya dengan tema serupa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kesimpulan komik JOYful Delight

Komik Web JOYful Delight mengangkat cerita sehari-hari dan konflik romansa terkait persiapan pernikahan. Komik JOYful Delight mengangkat tema tentang makanan Turki yang cukup jarang dibahas di komik Indonesia pada umumnya menjadikan komik ini menarik untuk dibaca, namun JOYful Delight merupakan sekuel dari komik lain yang berjudul “Matahari Setengah Lingkaran” sehingga beberapa pembaca yang tidak membaca “Matahari Setengah Lingkaran” akan sedikit bingung dalam mengikuti alur JOYful Delight. Penulis ingin mengambil referensi gaya cerita dalam komik “JOYful Delight” yang ringan dan bisa menyelipkan topik makanan dalam cerita untuk diaplikasikan dalam perancangan penulis.

Kesimpulan Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan penulis pada beberapa komik web yang telah dipublikasikan. Setiap komik web yang dianalisa penulis memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu penulis mengambil bagian-bagian yang berbeda dari setiap komik web untuk direferensikan. Penulis mengambil referensi gaya visual manhwa korea dan konsep penulisan konflik dari komik “Afterlife’s Dining”, referensi gaya cerita dari komik “JOYful Delight” yang menyelipkan makanan dalam cerita sehari-hari.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis merancang media informasi makanan Hokkian dalam bentuk *webcomic* dengan merujuk pada buku “*The Complete Guide to Self-Publishing Comics : How to Create and Sell Comic Books, Manga and Webcomics*” Karya Comfort Love dan Adam Withers (Comfort Love, 2015) dimana metode

perancangan komik digital terbagi menjadi beberapa tahap yaitu *concept*, *writing*, *drawing*, *coloring*, *Lettering*, *Publishing*, dan *Marketing*.

1) *Concept*

Tahap awal sebelum memulai sebuah perancangan komik, dibutuhkan perancangan konsep dan ide cerita yang mencakup *genre*, latar tempat, latar waktu, dan desain karakter yang mencakup fisik dan pakaian karakter. Desain karakter menyesuaikan dengan target audiens yaitu kalangan dewasa muda usia 18 – 25 tahun keturunan Hokkian di Tangerang. *Genre* yang digunakan adalah *genre slice of life* dengan latar tempat dan waktu di Tangerang tahun 2024 dengan tujuan untuk memberikan kesan familiar pada target audiens.

2) *Writing*

Setelah mendapatkan ide, diperlukan kerangka untuk membangun ide tersebut. Kerangka penulisan ide dan plot cerita mencakup alur cerita dari awal, tengah, akhir, konflik dan dialog. Penulisan alur cerita didasarkan pada masalah umum yang terjadi pada target audiens yang menyebabkan target audiens kehilangan familiaritas mereka pada makanan dan budaya Hokkian. Penulisan cerita disusun berdasarkan penulisan 5 plot points sehingga urutan penulisan cerita dapat tersusun dengan rapi dan mudah dipahami.

3) *Drawing*

Dalam mewujudkan naskah dalam bentuk ilustrasi, dibutuhkan perancangan *storyboard* dimana *storyboard* mencakup gambaran kasar untuk mengetahui skenario dalam komik, mengetahui alur membaca, sudut pandang, posisi karakter hingga balon ucapan dari karakter. Makanan Hokkian merupakan topik utama dalam komik sehingga dalam *storyboard*, makanan Hokkian digambarkan dengan detail dan dinamis untuk menarik perhatian pembaca.

4) **Coloring**

Tahap *Lineart* atau *inking* merupakan tahap dimana gambar kasar dari sketsa akan dipertegas dengan garis yang memberikan detail serta bentuk yang jelas dan rapi. Setelah menyelesaikan tahap *lineart*, gambar akan diberikan proses pewarnaan atau *coloring* dimana pewarnaan berfungsi untuk memberikan kehidupan pada ilustrasi juga mempengaruhi suasana dalam komik. pewarnaan dengan *warm tone* diberikan pada adegan dengan *ambience* yang tenang, menenangkan dan mengharukan, sedangkan warna dengan *cool tone* digunakan pada bagian yang lebih formal dan kaku.

5) **Lettering**

Proses *lettering* atau penulisan teks dilakukan setelah naskah sudah diwarani. Proses penulisan dalam komik mencakup penulisan teks dialog dalam balon ucapan karakter, teks narasi ataupun teks efek suara. Proses *lettering* pada komik ditulis menggunakan *font* Lafayette comic pro yang memberikan readability baik dalam *body text* komik. proses *lettering* pada komik disusun berdasarkan hierarki membaca yaitu dari atas ke bawah dan kiri ke kanan sehingga alur membaca dapat terlihat dengan jelas.

6) **Publishing**

Publishing atau proses publikasi merupakan proses peluncuran komik fisik ataupun digital dalam format yang berbeda-beda. Hasil komik webtoon yang telah selesai diunggah melalui *platform* webtoon *canvas* dengan format JPG. Setelah proses *publishing* selesai, webtoon dapat dibaca oleh semua orang yang mengaksesnya.

7) **Marketing**

Setelah *output* berupa komik telah jadi sepenuhnya, penulis dapat melakukan promosi kepada komik untuk menarik lebih banyak orang supaya komik dapat dikenal dan dibaca oleh lebih banyak orang. Promosi dilakukan dengan mengunggah poster webtoon ke sosial media Instagram dan twitter.