

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab IV ini merupakan penjabaran mengenai hasil dan analisis data, konsep, perancangan karya dan implementasi karya dalam tugas akhir ini.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Berikut adalah hasil analisis data yang diperoleh peneliti melalui metode seperti observasi, wawancara, studi literatur dan studi eksisting.

4.1.1 Hasil Observasi, Studi Literatur, dan Dokumentasi

Peneliti melakukan observasi untuk mencari data mengenai:

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung 3 makanan tradisional Surabaya yakni Rawon Setan, Lonthong Balap Rajawali, dan Semangi Surabaya yang berada di Taman Bungkul. Pelaksanaan pengamatan pada tanggal 28 Mei 2016.

Hasil yang diperoleh dari pengamatan yang sudah dilakukan di Rawon setan Jl. Embong Malang yaitu memasuki jam makan siang tempat tersebut menjadi sangat ramai. Kebanyakan pengunjung yang datang adalah orang tua, orang dewasa yang sedang jam makan siang maupun keluarga yang berasal dari luar kota Surabaya. Di sisi sisi dinding kanan kiri terdapat bingkai foto-foto yang memuat foto artis yang pernah makan ditempat tersebut.

Rawon setan yang dipesan oleh peneliti adalah rawon campur dan rawon pisah. Rawon campur yaitu nasi dan rawon nya disajikan dalam satu piring. Sedangkan rawon pisah rawon dan nasinya disajikan dalam wadah yang berbeda. Rawonnya disajikan dengan menggunakan mangkuk dan nasinya dalam piring lain dengan tambahan bawang goreng di atasnya. Daging dari rawon setan ini terbilang besar serta memiliki tekstur yang empuk. Selain itu tiap meja disediakan lauk pelengkap seperti paru, empal, lidah sapi, telur asin, tempe dan perkedel yang disediakan dalam satu piring serta kerupuk udang dalam kemasan plastik.

Observasi yang kedua dilaksanakan di Lonthong Balap Rajawali Jl. Krembangan Timur 32C Surabaya. Sama seperti rawon setan, lonthong balap rajawali juga ramai dan penuh pada saat jam makan siang. Pelanggannya pun rata-rata adalah orang tua. Tempat lonthong balap rajawali ini terbilang kecil namun bisa memuat jumlah pelanggan yang lumayan. Didalam lokasi terdapat rombongan pikul lonthong balap. Di meja-meja disediakan blek krupuk atau kotak berisi kerupuk putih awat kerupuk bawang serta sambal.

Menu yang dipesan peneliti adalah lonthong balap, sate kerang dan es degan. Lonthong balap yang disajikan berisi tahu, lonthong, dan lentho dengan kecambah rebus yang menggunung serta kuah yang gurih kemudian ditaburi dengan bawang goreng.

Observasi terakhir dilaksanakan di taman bungkul tempat penjual semanggi biasanya berjualan. Tidak sulit menemukan penjual semanggi di taman bungkul. Penjual semanggi yang ditemui peneliti berjualan di dekat tempat parkir. Penjualnya wanita paruh baya yang mengenakan jarik membawa keranjang plastik

yang berisi daun pisang dan kertas minyak yang nantinya akan dijadikan wadah pincuk tempat semanggi disajikan, keranjang rotan tempat menyimpan krupuk puli serta keranjang plastik yang lebih besar tempat semanggi, kecambah, bumbu dan lainnya disimpan.

Saat membeli semanggi penjualnya akan bertanya semanggi saja atau campur dan juga pedas atau tidak. Bila kita memesan semanggi saja maka yang disajikan hanyalah sayur semanggi dengan disiram bumbu, sedangkan bila memesan campur maka sayur yang disajikan adalah semanggi dan kecambah. Bumbu semanggi diwadahi dalam loyang besar yang berbentuk agak padat. Bumbu tersebut nantinya dikikis sedikit demi sedikit lalu ditambahkan petis dan air untuk mengencerkan, bila yang dipesan adalah semanggi pedas maka akan ditambahkan sambal yang kemudian diaduk menjadi satu dan disiramkan pada sayur semanggi.

4.1.2 Wawancara (interview)

Wawancara dilakukan dengan ibu Tini selaku penjual semanggi Surabaya yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei, ibu Witi juga selaku penjual semanggi Surabaya yang dilaksanakan pada tanggal 29 Mei, dan berikut adalah hasil rangkuman dari wawancara yang telah dilaksanakan.

Ibu Tini dan ibu Witi berasal dari tempat yang sama yakni desa semanggi di Surabaya Barat kecamatan Benowo. Menurut narasumber, penjual semanggi yang menjual semanginya dengan cara berkeliling berangkat dari Benowo dengan menaiki angkot dan berangkat sekitar pukul 08.00 pagi. Sedangkan penjual semanggi yang menjual semanginya dilokasi-lokasi tertentu tanpa harus

berkeliling berangkat sekitar pukul 10.00 pada hari biasa dan bisa lebih awal pada hari libur.

Semanggi Surabaya umumnya terdiri dari rebusan daun semanggi dan rebusan kecambah, namun ada juga penjual yang menambahkan bunga turi maupun kangkung seperti pecel pada umumnya. Bumbu semanggi Surabaya beda dengan bumbu pecel pada umumnya karena bumbu semanggi terbuat dari ubi, petis, kencur, bawang putih dan bawang merah, gula merah, serta kacang tanah yang kemudian diencerkan menggunakan air dan ditambahkan sambal sesuai permintaan pelanggan. Bumbu tersebut kemudian disiramkan di atas rebusan semanggi dan kecambah.

Semanggi Surabaya menggunakan pincuk daun pisang sebagai piringnya. Nantinya pincuk daun pisang yang telah digunakan dapat langsung dibuang. Setelah semanggi dan kecambah disiram dengan bumbu semanggi, kemudian diberi pelengkap berupa kerupuk puli. Kerupuk puli terbuat dari nasi kering atau tepung beras. Kerupuk puli yang digunakan umumnya sangat besar dan lebar. Selain menjadi pelengkap kerupuk puli juga menjadi sendok untuk memakan semanggi.

4.1.3 Hasil Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada komik-komik yang telah ada sebelumnya. Komik pada umumnya menggunakan font animeace sebagai font untuk percakapan saat ekspresi. Selain itu font badabum BB juga sering digunakan untuk efek suara maupun pengisi balon kata saat marah atau berteriak.

Pada bagian akhir komik Yumeiro Patissiere terdapat halaman khusus tentang kuliner-kuliner yang terdapat dalam komik tersebut. Dalam halaman khusus tersebut memuat bahan yang digunakan untuk membuat makanan, keterangan cara membuat dan ilustrasi sederhana yang menerangkan tentang cara membuat kuliner tersebut, serta tips-tips sederhana yang bisa dimanfaatkan pembaca apabila ingin mencoba membuat kuliner tersebut.

Pada halaman cover komik Kitchen Princess terdapat deretan nama-nama makanan yang dibahas dalam satu buku komik. Dalam akhir komik ini juga ada halaman khusus yang membahas tentang cara membuat kuliner yang terdapat dalam chapter-chapter komik sebelumnya.

Komik berwarna umumnya dicetak dengan menggunakan kertas HVS atau kertas art paper. Contohnya komik Conan seri animasi yang menggunakan kertas artpaper. Hasil cetak dari komik yang menggunakan kertas artpaper terbilang bagus dan terkesan eksklusif. Hasilnya mengkilat dan kertasnya tidak akan menguning. Namun kelemahan dari penggunaan kertas artpaper ini adalah harganya yang mahal. Buku komik berwarna yang dicetak menggunakan kertas artpaper umumnya dua kali lebih mahal dari harga komik biasanya. Selain itu juga kertas artpaper lebih berat dari kertas pada umumnya. Buku komik yang menggunakan kertas artpaper dan dijilid dengan teknik softcover biasanya lebih mudah rontok.

Komik berwarna yang menggunakan kertas hvs tidak kalah bagus dengan yang menggunakan kertas artpaper. Kertas hvs juga lebih murah dibandingkan kertas artpaper serta tidak seberat kertas artpaper. Komik silat mandarin umumnya dicetak menggunakan kertas hvs. Biasanya komik silat mandarin berukuran 27 x 18

cm atau bahkan lebih besar. Hal ini karena komik silat mandari berwarna memiliki teknik pewarnaan detail yang canggih sehingga selain menyuguhkan cerita aksi yang menarik juga menyuguhkan warna-warna ilustrasi yang luar biasa.

4.2 Konsep

Data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, kuisisioner, studi literatur dan studi eksisting akan dijadikan konsep dasar dari perancangan komik kuliner Surabaya ini.

4.2.1 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai kuliner Surabaya yang telah diperoleh, maka dapat dianalisis STP dan USP (*Unique Selling Proposition*) yang akan digunakan sebagai target konsumen dalam perancangan buku komik kuliner sebagai berikut:

1. *Segmentasi*

a. Demografis

Usia : 12-22 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Jenjang Pendidikan : SMP- Sarjana

b. Geografis

Wilayah : Surabaya

Ukuran Kota : Kota besar dan kabupaten

c. Psikografis

Remaja, terutama yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap budaya Indonesia dan ingin melestarikannya.

2. *Targeting*

Target audience yang dituju dari perancangan komik kuliner adalah remaja sebagai sasaran utama target *market* sekolah Menengah Atas sampai mahasiswa perguruan tinggi, yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap budaya Indonesia dan ingin ikut melestarikannya. Dengan target marketnya yaitu sebagai berikut:

Usia : 15-22
 Pekerjaan : pelajar, mahasiswa
 Pendidikan : Sekolah menengah atas, sarjana
 Penghasilan : Rp. 500.000 – Rp.1.000.000 / bulan
 Kelas Sosial : Kelas menengah

3. *Positioning*

komik kuliner surabaya ini memposisikan diri sebagai media untuk melestarikan kuliner tradisional dengan cara memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan budaya terkait yakni kuliner tradisional khas Surabaya kepada remaja sebagai target utamanya.

4.2.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

Dalam dunia persaingan bisnis, suatu produk harus memiliki keunikannya sendiri agar dapat dibedakan dari produk sejenis sehingga memiliki kekuatan untuk

menarik pasar. *Unique Selling Proposition* dalam komik kuliner surabaya ini terletak pada Informasi yang disampaikan berbentuk media komik dimana komik tersebut memadukan visual dan teks sehingga pembaca tidak akan dibuat bosan dengan apa yang disampaikan peneliti. Dalam lembar pembatas antara satu chapter komik dengan chapter lainnya diselipkan resep masakan tradisional yang telah dibahas sehingga nantinya dapat dipraktekkan dan pembaca dapat dengan jelas memahami lebih dalam mengenai kuliner yang dibahas.

4.2.3 Analisa SWOT

Tujuan dari menganalisa SWOT ini adalah untuk mencari potensi dan celah dari komik kuliner surabaya ini. SWOT merupakan singkatan dari *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman). Setelah menemukan aspek-aspek tersebut maka perancangan media baik media utama maupun media pendukung akan menjadi lebih mudah. Berikut adalah hasil dari analisa SWOT:

Tabel 4.1 Tabel Analisa SWOT

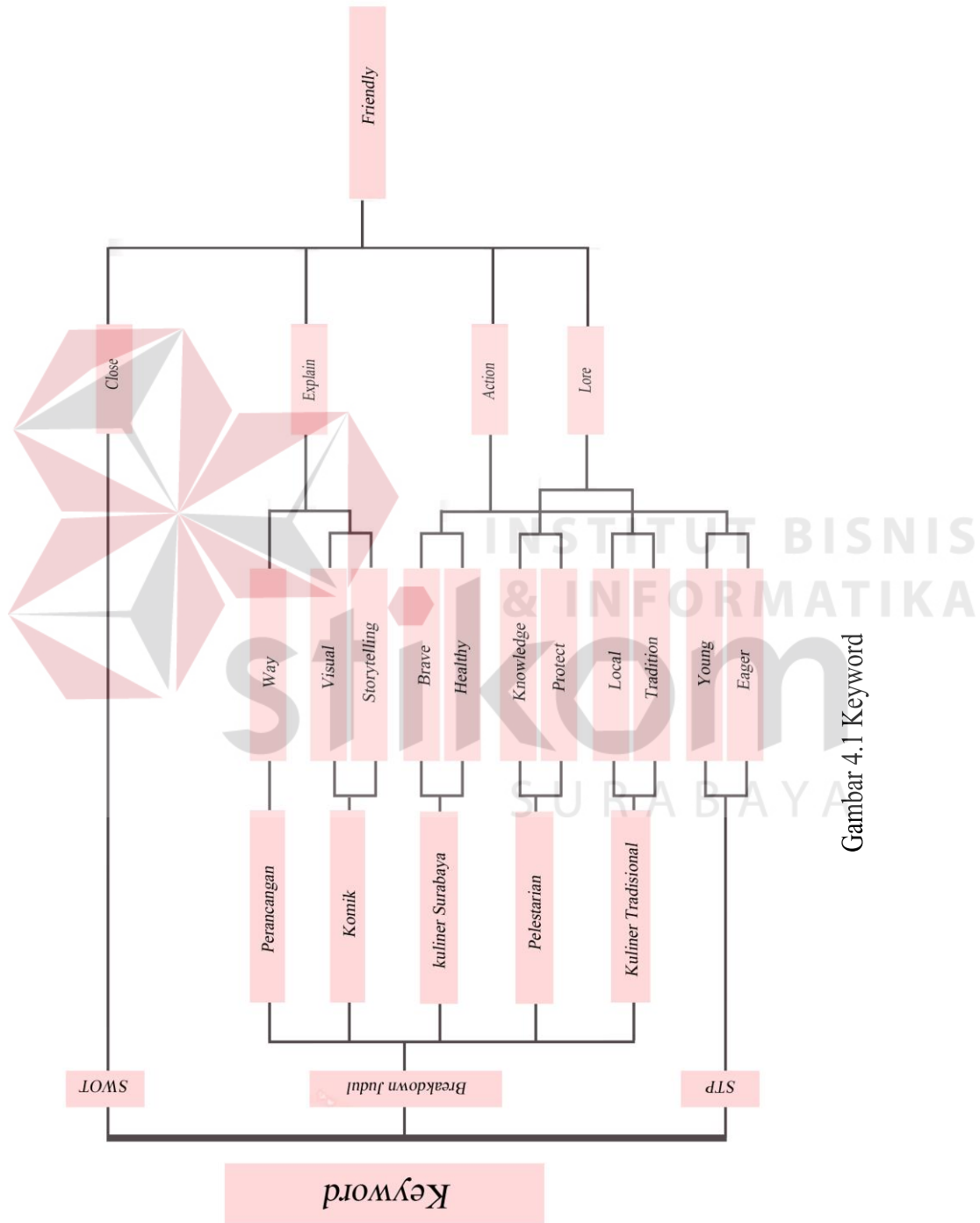
Eksternal/Internal	Strenght	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> • Komik yang berisikan informasi seputar kuliner Surabaya. • Komik yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti belum mempunyai nama di bidang perkomikan sehingga dalam memperkenalkan komik kepasarannya harus

	dengan detail membahas mengenai kuliner tradisional seperti rawon, semanggi dan lonthong balap.	menggunakan media promosi dengan gencar.
Opportunities	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> Komik kuliner tradisional yang khusus membahas kuliner tradisional khas Surabaya dimana komik bertema kebudayaan local jarang ditemui. Target audien mulai beralih ke dunia digital dalam mendapatkan hiburan maupun pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> Merancang komik yang menyajikan dengan detail informasi mengenai kuliner tradisional Surabaya rawon semanggi dan lonthong balap. Komik dibuat dalam dua media yaitu buku komik dan komik digital sehingga menarik minat target audien. 	<ul style="list-style-type: none"> Media promosi yang dirancang juga dalam dua bentuk yaitu bentuk <i>real</i> / cetak serta bentuk promosi digital. Menggunakan bahasa yang akrab dengan target audien yakni bahasa Indonesia non formal atau bahasa percakapan sehari-hari dengan tambahan <i>gimmick</i> berupa bahasa daerah.
Threats	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> Kurangnya minat 	<ul style="list-style-type: none"> Komik dibuat full 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat cover komik

<p>target audien terhadap kebudayaan lokal .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya komik impor bertema kuliner yang terbit di Indonesia dengan kualitas yang bagus dan memiliki banyak pengikut. 	<p>color atau berwarna sehingga menarik minat target audien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komik menggunakan gaya visual manga karena gaya tersebut paling akrab dengan target audien. 	<p>dengan menarik sehingga target audien tertarik serta menggunakan nama peneliti dengan nama sebenarnya sehingga target audien menyadari bahwa komik tersebut adalah komik Indonesia dan bukan komik impor.</p>
<p>Strategi Utama:</p> <p>Dengan merancang komik kuliner Surabaya sebagai upaya pelestarian kuliner tradisional Surabaya dengan menggunakan bahasa sehari-hari dengan gaya visual manga sehingga target audien merasa dekat, <i>fullcolor</i>, di cetak menjadi buku dengan cover yang menarik, menggunakan nama asli peneliti, dan merancang media promosi pendukung komik.</p>		

Sumber: Hasil Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.2.4 Keyword

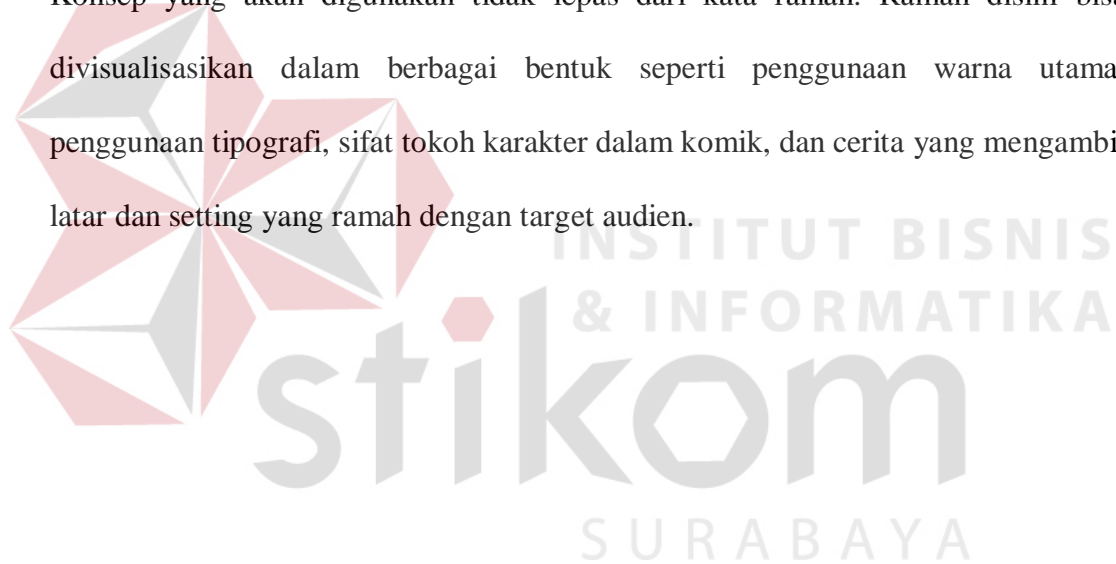


Gambar 4.1 Keyword

4.2.5 Deskripsi Konsep / Keyword

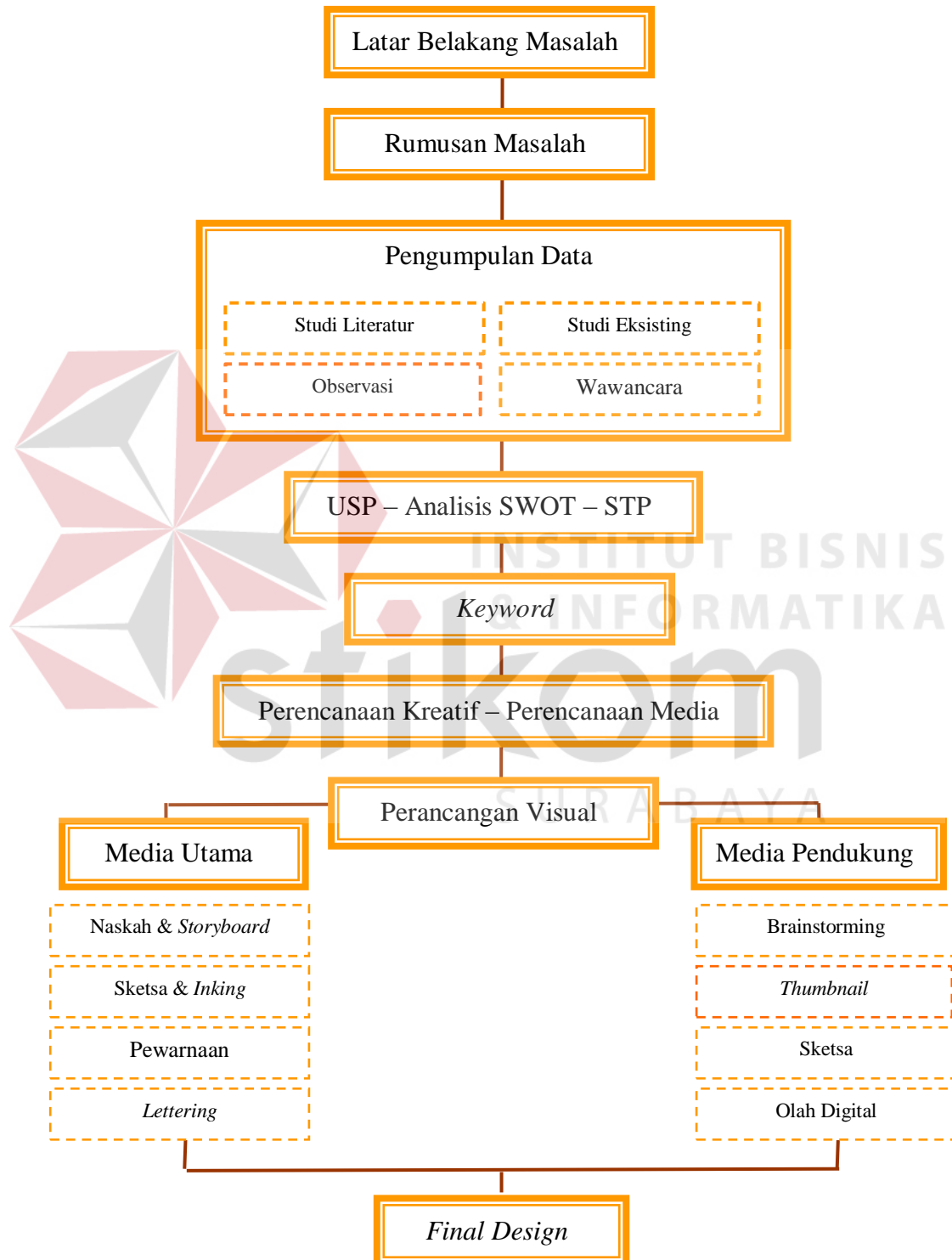
Pemilihan keyword dalam perancangan komik kuliner Surabaya sebagai upaya pelestarian kuliner tradisional Surabaya ini didapatkan dari hasil penelitian sebelumnya seperti observasi, wawancara, studi literatur, studi eksisting, analisa SWOT, USP dan STP. Dari hasil analisa penentuan keyword ditemukan kata *friendly*.

friendly yang bila diartikan kedalam bahasa indonesia berarti ramah. Konsep yang akan digunakan tidak lepas dari kata ramah. Ramah disini bisa divisualisasikan dalam berbagai bentuk seperti penggunaan warna utama, penggunaan tipografi, sifat tokoh karakter dalam komik, dan cerita yang mengambil latar dan setting yang ramah dengan target audien.



4.3 Perancangan Karya

4.3.1 Alur Perancangan Karya



Gambar 4.2 Alur Perancangan Karya
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.3.2 Strategi Kreatif

Komik kuliner Surabaya ini akan menggunakan bahasa sehari-hari yakni bahasa Indonesia semi formal dan non-formal sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu juga digunakan *gimmicks* (alat, akal-akalan, lucu-lucuan) berupa penggunaan *trademark* bahasa suroboyoan yang sukar ditampilkan dalam bentuk gambar sehingga pembaca merasa dekat dan familiar.

Penggunaan warna pada desain cover akan memakai warna yang sesuai dengan konsep excited. Warna-warna panas mulai dari merah hingga kuning digunakan karena warna ini menjadi simbol dari semangat. Font yang digunakan adalah jenis font sans serif untuk menimbulkan kesan bersemangat dan tegas sehingga sesuai dengan keyword.

Latar tempat yang diambil adalah Kota Surabaya. Tempat-tempat seperti taman bungkul lokasi tempat semanggi Surabaya, Warung Lonthong Balap Rajawali, dan Tempat rawon setan dibuat semirip mungkin dari tempat asli yang didatangi peneliti sehingga pembaca merasa akrab atau mungkin familiar dengan tempat-tempat tersebut.

Cover bagian depan komik kuliner Surabaya ini menggunakan visual dua tokoh utama dalam komik ini dengan visual kuliner Surabaya yang dibahas dalam komik tersebut sehingga tanpa harus membaca isinya terlebih dahulu pembaca mengetahui bahwa komik tersebut adalah komik kuliner Surabaya. Logo komik atau huruf judul komik menggunakan font yang menarik.

Tokoh karakter utama dalam komik ini adalah seorang gadis remaja misterius yang tersesat. Karakter tersebut digambarkan suka berpetualang dan

memiliki semangat yang tinggi dengan paduan warna-warna hangat dalam kostumnya. Sedangkan tokoh utama pria pada komik ini digambarkan adalah seorang remaja Surabaya yang memakai pakaian bonek yang juga penuh semangat dan kaya akan pengetahuan budaya terutama kuliner Surabaya. Pada cover belakang akan diberikan sinopsis cerita dari komik kuliner Surabaya ini.

4.3.3 Strategi media

Media yang dipilih dibagi menjadi 2 yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang akan dipilih adalah buku komik dengan media pendukung berupa stiker, stand banner, pembatas buku, poster, poster media sosial, tote bag, kaos dan gantungan kunci sebagai media promosi. Berikut adalah alasan dipilihnya media-media tersebut:

1. Media utama berupa buku komik, dengan alasan komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan namun juga menjadi media pembelajaran, pengetahuan umum, penerangan suatu alat serta media informasi (Masdiono, 2007:9). Komik merupakan media populer yang mudah dicerna, cepat menyebar, dan mudah diterima oleh berbagai kalangan dan usia (Alkatiri, 2005:65). Komik juga mampu menggambarkan ekspresi bagaimana kenikmatan memakan makanan tradisional melalui visualisasi ilustrasi dengan paduan teks-teks penjelas dalam balon kata yang berisi informasi-informasi yang rumit namun tetap ringan dan mudah dicerna untuk dibaca.
2. Media pendukung yang dipilih yaitu poster, poster media sosial, serta merchandise berupa stiker, tote bag, kaos dan gantungan kunci sebagai media

promosi. Media-media pendukung tersebut dipilih dengan alasan media tersebut akrab dengan target audien, biaya pembuatan yang terjangkau namun memiliki dampak yang besar terhadap target audien serta dapat disimpan. Selain itu media-media tersebut dipilih karena memiliki karakteristik antara lain:

- a. Stiker: Fleksibel karena bisa ditempel dimana-mana dan dilihat oleh siapapun bahkan yang bukan merupakan target audien. Stiker merupakan media yang atraktif untuk digunakan dalam segala suasana. Bisa dibagikan secara gratis maupun bersyarat dalam setiap kesempatan maupun waktu-waktu tertentu.
- b. Poster: Merupakan media cetak luar ruangan yang populer karena hampir selalu dapat dijumpai di tempat-tempat umum. Merupakan media yang Informatif dan dapat dibaca berulang-ulang.
- c. Poster media sosial: Hampir tidak menggunakan biaya dalam penyebarannya. Mencakup daerah yang luas selama terjangkau oleh internet. *Realtime* sehingga bisa berinteraksi dengan target audien.
- d. Merchandise berupa tote bag, kaos, gantungan kunci, dan pembatas buku: Media ini dapat bertahan dalam waktu yang lama. Desain yang unik akan membuat audien tertarik serta mendorong audien untuk senang menggunakan dan menyimpannya.

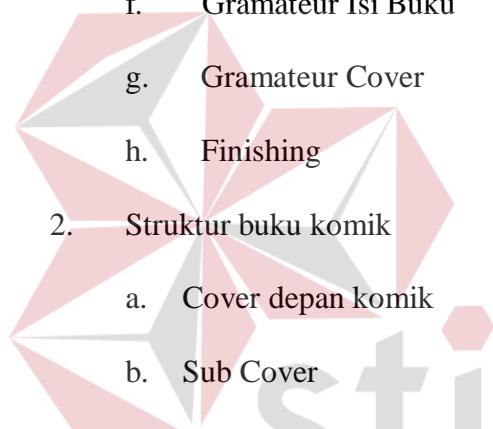
4.3.4 Konsep Perancangan Media Utama

1. Ukuran dan format buku

- a. Jenis Buku : Buku Komik
- b. Dimensi Buku : 148 mm x 210 mm
- c. Jumlah Halaman : 64 halaman
- d. Jenis Kertas Isi Buku : HVS
- e. Jenis Kertas Cover Buku : Art Paper
- f. Gramature Isi Buku : 100 gr
- g. Gramature Cover : 260 gr
- h. Finishing : Soft Cover Laminasi doff

2. Struktur buku komik

- a. Cover depan komik
- b. Sub Cover
- c. Halaman Copyright
- d. Prakata
- e. Pengenalan Tokoh
- f. Daftar Isi
- g. Isi
- h. Selingan per chapter
- i. Biografi penulis
- j. Cover belakang



3. Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari dan ada beberapa sedikit selingan bahasa suroboyoan sebagai gimmick humor sehingga komik akan ramah terhadap target audiens.

4. Teknik visual

Gaya visual komik yang digunakan adalah gaya visual manga yang merujuk pada cara paneling, penggambaran karakter dan kelebihan manga pada mengungkapkan ekspresi.

5. Tipografi

Untuk font logo menggunakan font Baby Kruffy yang mengesankan ramah karena mudah dibaca serta sub judul arial. Untuk font pengisi balot kata dalam komik menggunakan font yang pada umumnya digunakan dalam komik yaitu font animeace.

6. Warna

Warna yang digunakan untuk mengesankan ramah adalah warna hangat dan yaitu warna merah, orange, dan kuning serta menggunakan warna hijau tua sebagai lambang warna dari kota surabaya

7. Judul

Mwangan, Surabaya's Culinary Story. Kata Mwangan berasal dari bahasa jawa mangan yang artinya makan. Penambahan huruf w menggantikan huruf u yang biasanya digunakan untuk menunjukkan penekanan tanpa menggunakan kata sangat.

8. Tema cerita

Kuliner, Komedi

9. Latar / setting

Surabaya tahun 2016. Latar waktu ini diambil agar komik ramah terhadap target audiens.

10. Sinopsis

Ning yang lapar dan sedang mencari tempat makan yang bagus di Surabaya hampir saja tertabrak oleh Cak. Ternyata Cak dan Ning adalah teman lama. Cak pun menawarkan diri mengantarkan Ning untuk berkeliling mencicipi makanan khas Surabaya. Ning setuju dengan tawaran Cak, namun bukannya diajak ke tempat makan, Ning malah diajak ke Taman. Kisah apakah yang akan terjadi selanjutnya?

11. Karakter



Gambar 4.3 Karakter dalam Komik Mwang, Cak dan Ning.
Sumber: Olahan Peneliti 2016

Karakter tokoh utama Cak digambarkan memakai baju dan kupluk hijau serta kaos bertuliskan Surabaya, yang berarti Cak ini adalah orang asli

Surabaya. Penampilannya yang santai dan suka tersenyum menggambarkan sikap ramah. Tokoh ning digambarkan sebagai remaja dimana remaja umumnya terlihat *sporty* (Acolyte: 2011)

12. Storyboard



Gambar 4.4 Storyboard halaman 1-16
Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.5 Storyboard halaman 17-32
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.6 Storyboard halaman 33-48
Sumber: Olahan Peneliti 2016

4.3.5 Konsep Perancangan Media Pendukung

a. Poster



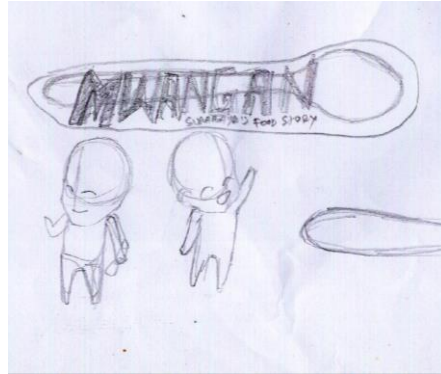
Gambar 4.7 Sketsa Poster
Sumber: Olahan Peneliti 2016

b. *Stand banner*



Gambar 4.8 Sketsa X banner
Sumber: Olahan Peneliti 2016

3. Stiker



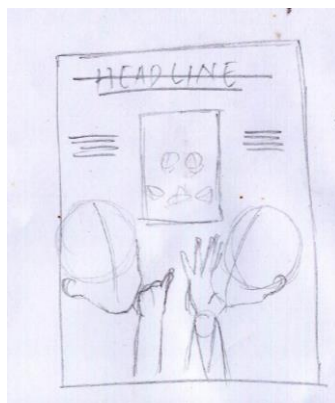
Gambar 4.9 Sketsa stiker
Sumber: Olahan Peneliti 2016

4. *Bookmark* / pembatas buku



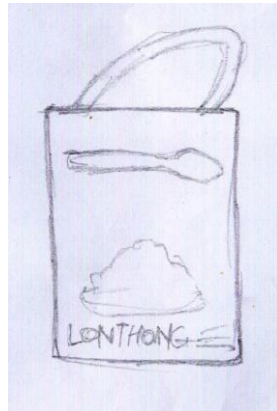
Gambar 4.10 Sketsa pembatas buku
Sumber: Olahan Peneliti 2016

5. Poster iklan media sosial



Gambar 4.11 Sketsa iklan media sosial
Sumber: Olahan Peneliti 2016

6. Tote bag



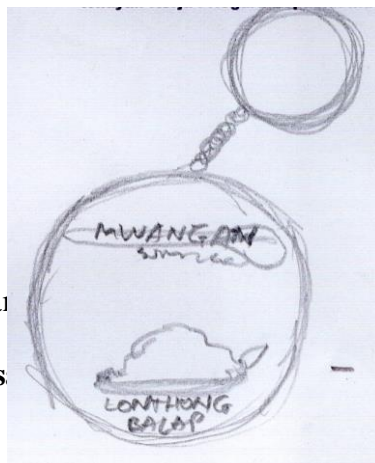
Gambar 4.12 Sketsa tote bag
Sumber: Olahan Peneliti 2016

7. Kaos



Gambar 4.13 Sketsa kaos
Sumber: Olahan Peneliti 2016

8. Gantungan kunci



Gantungan kunci

4.4 Implementasi Desain

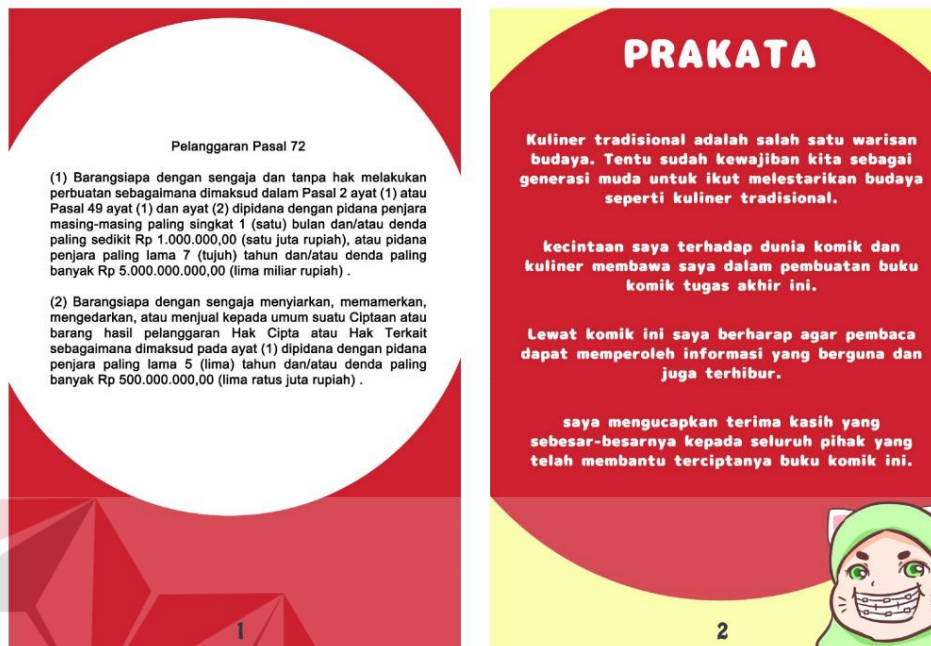
a. Komik



Gambar 4.15 Cover depan dan belakang komik
Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.16 Sub cover
Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.17 Halaman copyright dan prakata

Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.18 daftar isi dan pengenalan tokoh

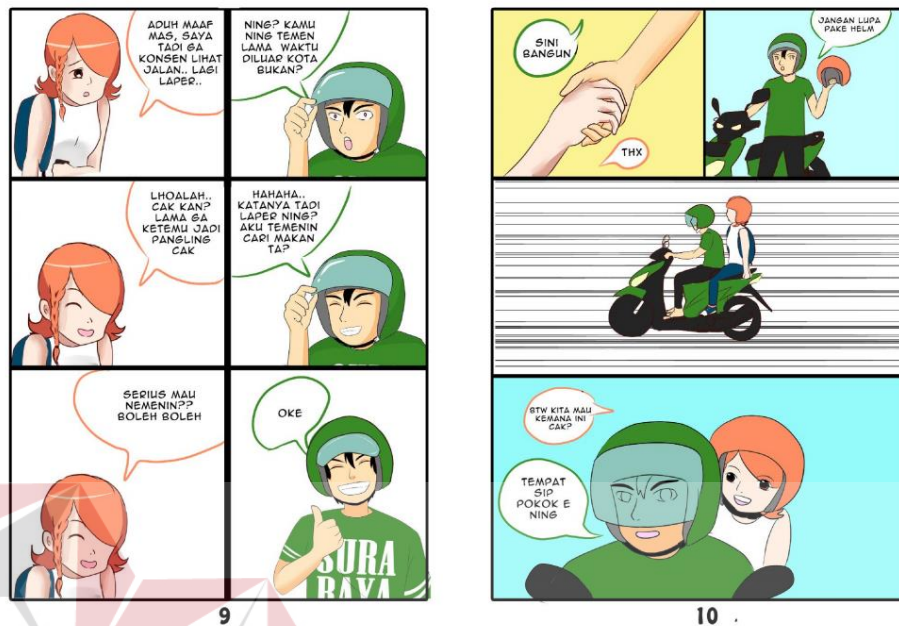
Sumber: Olahan Peneliti 2016



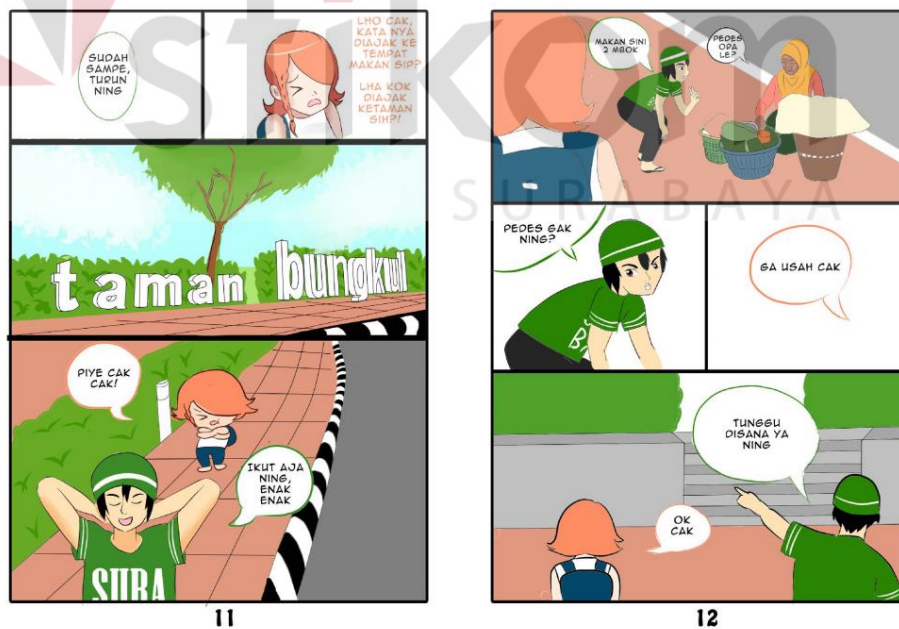
Gambar 4.19 Pengenalan tokoh dan sampul chapter
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.20 komik halaman 7-8
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.21 komik halaman 9-10
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.22 komik halaman 11-12
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.23 komik halaman 13-14
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.24 komik halaman 15-16
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



17



18

Gambar 4.25 komik halaman 17-18

Sumber: Olahan Peneliti 2016



19



20

Gambar 4.26 komik halaman 19-20

Sumber: Olahan Peneliti 2016



21



22

Gambar 4.27 komik halaman 21-22

Sumber: Olahan Peneliti 2016

Semanggi Surabaya

Bahan Semanggi Surabaya :

- 250 gram Daun Semanggi
- 1 ikat Kangkung
- 50 gram Kecambah / Tauge

Bahan Pelengkap :

- Kerupuk Puli

Saus Singkong :

- 2 siung bawang putih
- 3 siung bawang merah
- 250 gram singkong rebus
- 30 gram gula merah
- 100 gram kacang tanah
- 1 ruas kencur
- petis udang secukupnya
- 200 ml air putih




Cara Memasak :

- cuci semanggi dan tauge hingga bersih, kemudian rebus hingga matang. Jika sudah matang sisihkan.
- matang haluskan ubi jalar dan kacang tanah secara terpisah. Tumis bawang merah, bawang putih hingga tercium bau harum, kemudian tambahkan ubi dan kacang tanah yang telah dihaluskan.
- Berikan sedikit petis udang, dan garam secukupnya. Aduk hingga merata dan tunggu hingga benar benar matang. Bumbu sambal singkong siap untuk disajikan
- susun daun semanggi dan tauge yang telah direbus di atas pincuk, kemudian siramkan saus singkong di atasnya

23

LONTONG BALAP



24

Gambar 4.28 komik halaman 23-24

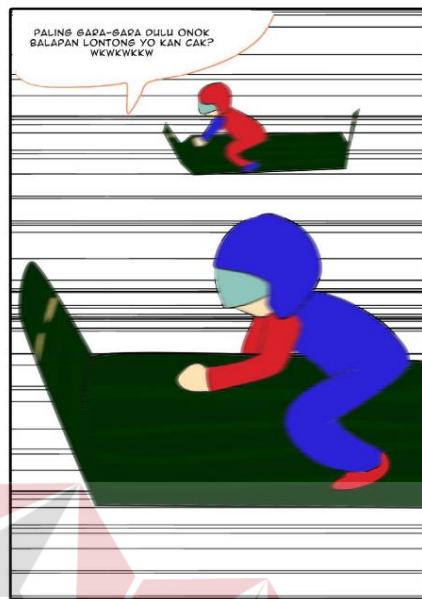
Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.29 komik halaman 25-26
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.30 komik halaman 27-28
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



29



30

Gambar 4.31 komik halaman 29-30
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



31



32

Gambar 4.32 komik halaman 31-32
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

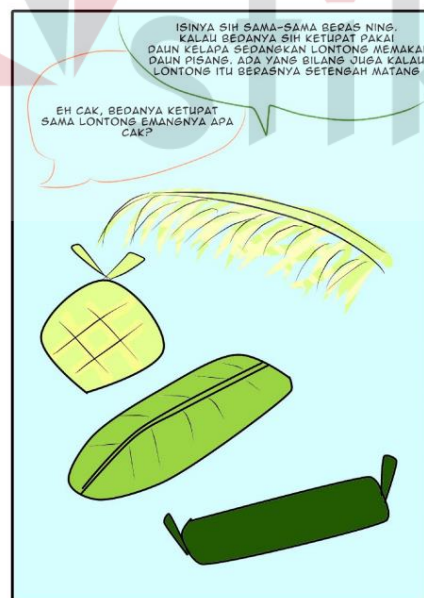


33



34

Gambar 4.33 komik halaman 33-34
Sumber: Olahan Peneliti 2016



35



36

Gambar 4.34 komik halaman 35-36
Sumber: Olahan Peneliti 2016



37



38

Gambar 4.35 komik halaman 37-38

Sumber: Olahan Peneliti 2016



39



40

Gambar 4.36 komik halaman 39-40

Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.37 komik halaman 41-42

Sumber: Olahan Peneliti 2016

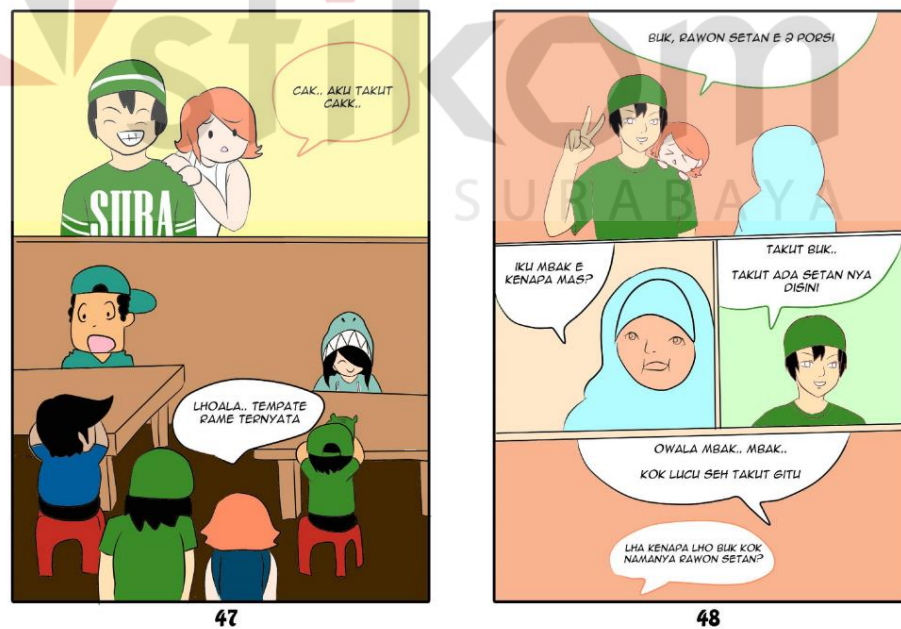


Gambar 4.38 komik halaman 43-44

Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.39 komik halaman 45-46
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.40 komik halaman 47-48
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



49



50

Gambar 4.41 komik halaman 49-50
Sumber: Olahan Peneliti 2016



51



52

Gambar 4.42 komik halaman 51-52
Sumber: Olahan Peneliti 2016



53



54

Gambar 4.43 komik halaman 53-54
Sumber: Olahan Peneliti 2016



55



56

Gambar 4.44 komik halaman 55-56
Sumber: Olahan Peneliti 2016



57



58

Gambar 4.45 komik halaman 57-58
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



59

Rawon

Bahan Rawon :

- 600 gram daging sapi untuk rawon
- 2 liter air
- 2 lembar daun salam, 5 lembar daun jeruk
- 3 batang serai, 3 cm lengkuas, memarkan
- 3 sdm minyak untuk menumis
- Haluskan 5 butir bawang merah, 3 siung bawang putih
- 2 butir kemiri, 1 sdt ketumbar, 2 cm jahe, 2 cm kunyit
- 4 buah keluak tua, kukus, ambil isinya
- 1 sdt terasi matang
- 2 sdt garam
- 100 gram taube pendek
- 2 butir telur asin

Cara Memasak :

- masak daging bersama daun salam, serai, lengkuas, dan daun jeruk sampai empuk dan matang.
- Angkat daging, lalu potong kecil-kecil. Saring rebusan, didihkan lagi bersama irisan daging.
- panaskan minyak, tumis bumbu halus bersama irisan daun bawang sampai harum dan matang.
- Angkat, lalu masukkan ke dalam kaldu daging
- Masak dengan api kecil sampai mendidih kembali.
- Tuang rawon kedalam mangkuk, taburkan taube pendek di atasnya. Sajikan bersama telur asin dan sambal terasi.

Gambar 4.46 komik halaman 59-60
 Sumber: Olahan Peneliti 2016



Gambar 4.47 komik halaman 61-62

Sumber: Olahan Peneliti 2016

b. Poster



Gambar 4.48 Implementasi poster

Sumber: Olahan Peneliti 2016

c. *Stand banner*



Gambar 4.49 Implementasi *stand banner*
Sumber: Olahan Peneliti 2016

9. Stiker



Gambar 4.50 Implementasi stiker
Sumber: Olahan Peneliti 2016

10. *Bookmark* / pembatas buku

Gambar 4.51 Implementasi pembatas buku
Sumber: Olahan Peneliti 2016

11. Poster iklan media sosial



Gambar 4.52 Implementasi poster media sosial
Sumber: Olahan Peneliti 2016

12. Tote bag



Gambar 4.53 Implementasi tote bag
Sumber: Olahan Peneliti 2016

13. Gantungan kunci & pin



Gambar 4.54 Implementasi pin dan gantungan kunci
Sumber: Olahan Peneliti 2016