

**Komik Berwarna “Tualang Rasa Tuban” Bergenre
Komedi *Slice of Life* dengan Gaya Gambar Manga
Sebagai Upaya Pengenalan Kuliner Daerah**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



**OLEH
JASMINE FITRIA TSANI
NIM.191511008**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2022**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

**Komik Berwarna “Tualang Rasa Tuban” Bergenre
Komedi *Slice of Life* dengan Gaya Gambar Manga
Sebagai Upaya Pengenalan Kuliner Daerah**

Oleh

JASMINE FITRIA TSANI

NIM. 191511008

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

pada tanggal Januari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

Penguji Utama : Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing : Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesai Surakarta

Surakarta, 30 Januari 2025
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jasmine Fitria Tsani

NIM : 191511008

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul Komik Berwarna “Tualang Rasa Tuban” Bergenre Komedi *Slice of Life* dengan Gaya Gambar Manga Sebagai Upaya Pengenalan Kuliner Daerah adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap mempehatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, Oktober 2024

Yang menyatakan,

Jasmine Fitria Tsani

NIM. 191511008

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan oleh Sempati (2017) menunjukkan bahwa persepsi remaja Indonesia pada makanan tradisional lebih rendah daripada persepsi remaja terhadap makanan modern. Permasalahan tersebut juga terjadi pada remaja Tuban dengan rentang umur 11-15 tahun, dimana pengetahuan mereka tentang kuliner lokal Tuban lebih rendah 20% dari pada pengetahuan mereka terhadap kuliner asing. Oleh karena itu, diperlukan adanya media yang dapat mempopulerkan Kembali kuliner Tuban supaya lebih dikenal oleh generasi muda. Salah satu cara untuk memperkenalkan Kembali ialah dengan melalui komik berjudul “Tualang Rasa Tuban”. Alasan mengapa media tersebut dipilih dikarenakan Wahyudin (2020) menyatakan bahwa komik merupakan media penyampaian yang baik untuk anak umur 11-15 tahun. Komik dirancang berwarna dengan gaya gambar manga agar lebih menarik oleh audiens, serta menggunakan genre komedi *slice of life* agar tidak membosankan dan lebih membekas untuk pembaca. Selain itu, penggunaan media cetak dipilih daripada digital, sebab Seal (2020) memaparkan bahwa buku fisik dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih baik terhadap pembaca. Dalam pembuatan komik, digunakan pendekatan *design thinking* dengan Mccloud agar komik yang dibuat menarik untuk target pasar, serta metode AISAS untuk perancangan promosi. Dari hasil yang didapatkan, remaja yang telah membaca komik tersebut jadi lebih tertarik terhadap kuliner Tuban dan ingin memperkenalkan kuliner Tuban ke khalayak yang lebih luas. Adanya komik “Tualang Rasa Tuban” dapat melestarikan serta memperkenalkan kepada Masyarakat yang lebih luas mengenai makanan lokal yang masih belum dikenal, terutama makanan tradisional khas Tuban.

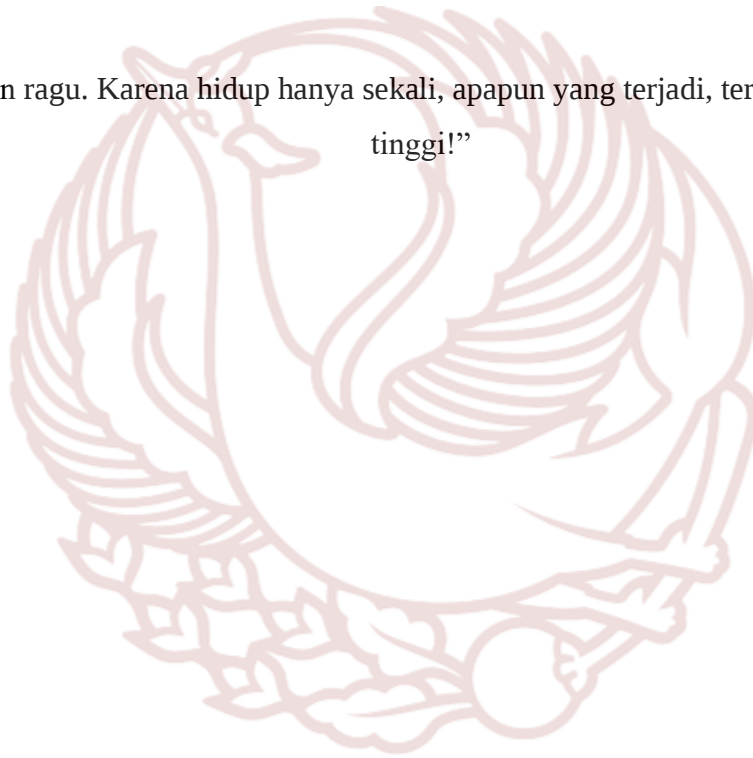
Kata Kunci: *Kuliner Tradisional Tuban, Komik, Tualang Rasa Tuban , Slice of Life, Manga*

MOTTO

「不安定にならないで。人生は一度きりだから、何があっても、

もっと高く飛べ！」

“Jangan ragu. Karena hidup hanya sekali, apapun yang terjadi, terbanglah lebih tinggi!”



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah merestui saya untuk bersekolah seni. Sumbangsih juga saya berikan kepada mas saya sebab terus memantik saya untuk berjiwa seni. Untuk seorang sahabat saya sedari SMP yang terus memberikan dukungan, serta tak ketinggalan juga untuk diri saya sendiri karena tetap terus berkarya hingga sekarang.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT oleh segala karunia dan kemudahan yang diberikannya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Komik Berwarna “Tualang Rasa Tuban” Bergenre Komedi *Slice of Life* dengan Gaya Gambar Manga Sebagai Upaya Pengenalan Kuliner Daerah” sebagai syarat kelulusan studi S-1 Desain Komunikasi Visual. Ada banyak orang-orang penting yang berperan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Sebagai bentuk apresiasi, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing TA dan selaku Kaprodi DKV FSRD ISI Surakarta yang telah membimbing dalam proses penyelesaian tugas akhir.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia, Surakarta dan selaku dosen pembimbing akademik.
3. Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen penguji utama.
4. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual di FSRD Institut Seni Indonesia Surakarta atas segala ilmu yang diberikan sehingga dapat memberikan saya ide serta inspirasi untuk karya yang dibuat.
5. Keluarga besar saya, bapak, ibu, dan mas, tidak ketinggalan pula seorang sahabat sedari SMP yang telah saya anggap sebagai saudara sendiri. yang semuanya selalu memotivasi dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir.

6. Teman-teman Desain Komunikasi Visual yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terutama Deva Elinda yang telah banyak menolong dalam mengurus laporan.
7. Guru-guru SMP dan SMK saya yang telah membantu saya dalam penyelesaian tugas akhir serta atas ilmu yang telah mereka berikan, membuat saya bisa berdiri di jenjang ini.
8. Faza Meonk, seorang komikus yang menciptakan komik Si Juki karena dengan kehadiran beliau serta karyanya membuat saya bersemangat untuk menyelesaikan Pendidikan Desain Komunikasi Visual dan menjadi produktif, serta almarhum pak Raden yang membuat saya bercita-cita untuk bisa menjadi seniman hebat kedepannya.
9. Para *mangaka* dan seniman Jepang: Fujiko F. Fujio, Yoshito Usui, Sui Ishida, Hirohiko Araki, Hayao Miyazaki, dan masih banyak lainnya yang membuat saya jatuh cinta dengan komik.
10. Para personil band Jepang, seperti Ikkyu Nakajima dari Tricot yang dengan syairnya dapat memberikan semangat yang meluap-luap, serta Ryota Imai yang selalu memotivasi untuk tidak berhenti berlatih dan selalu ingat akan tujuan.
11. Segala jenis makhluk hidup yang telah membantu dalam memberikan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini, entah itu manusia, hewan, ataupun tumbuhan. Tak ketinggalan pula benda mati yang sekiranya juga dapat memantik semangat, seperti contohnya bunyi alarm gawai yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan laporan.

Melalui tugas akhir ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual. Saya juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.



18 Oktober 2024,
Jasmine Fitria Tsani

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Gagasan Penciptaan	9
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Manfaat Penciptaan	10
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	11
F. Landasan Penciptaan	15
1. Unsur-Unsur Penting dalam Komik	16
2. Jenis Komik	35
3. Manga	42
4. Genre Manga	44
5. Teori Tokoh dan Penokohan	45
6. Makanan Tradisional	47
7. Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Komik	50
8. Grafika	61
G. Metode Penciptaan	65
1. Jenis Data	66
2. Metode Pengumpulan Data	68
3. Metode Perancangan Komik	71
4. Perancangan Media Promosi	79
5. Skema Perancangan	81
H. Sistematika Penulisan	82
BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA	84
A. <i>Behavioral</i> Remaja Tuban Mengenai Kuliner Lokal	84
B. Kuliner Nusantara	89
C. Kuliner Khas Tuban	92
D. Komik Sebagai Media Edukasi Pengenalan Kuliner Khas Tuban	105
BAB III KONSEP PERANCANGAN	109

A. Emphatize	109
1. Tujuan Kreatif	109
2. Strategi Kreatif.....	109
B. Define	112
C. Ideate.....	114
1. <i>Choice of Moment</i>	115
2. <i>Choice of Frame</i>	122
3. <i>Choice of Image</i>	124
4. <i>Choice of Word</i>	156
5. <i>Choice of Flow</i>	160
D. Prototype.....	174
E. Testing.....	185
BAB IV VISUALISASI KARYA	191
A. Desain Jadi Komik “Tualang Rasa Tuban”	191
B. Desain Media Promosi	201
BAB V PENUTUP	207
A. Kesimpulan	207
B. Saran	212
DAFTAR PUSTAKA.....	215

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survey Pemahaman Remaja Terhadap Kuliner Asing dan Tuban	3
Gambar 2. Data Ketertarikan Siswa pada Komik Berwarna.....	5
Gambar 3 . Data Minat Siswa Terhadap Buku Fisik dan E-Book	6
Gambar 4. Ilustrasi Naturalis	23
Gambar 5. Ilustrasi Dekoratif.....	23
Gambar 6. Gambar Kartun dan Komik	25
Gambar 7. Ilustrasi Karikatur	25
Gambar 8. Ilustrasi Fashion	26
Gambar 9. Ilustrasi 3 Dimensi.....	27
Gambar 10. Ilustrasi Konseptual	27
Gambar 11. Komik Strip	36
Gambar 12. Komik Buku	37
Gambar 13. Komik Humor	37
Gambar 14. Komik Biografi dan Ilmiah.....	38
Gambar 15. Komik Edukasi	39
Gambar 16. Komik Promosi.....	39
Gambar 17. Komik Wayang.....	40
Gambar 18. Komik Silat	41
Gambar 19. Komik Tahunan.....	41
Gambar 20. Komik online.....	42
Gambar 21. Color Wheel	53
Gambar 22. Skema Perancangan.....	81
Gambar 23. Pohon Siwalan di Semanding Tuban	94
Gambar 24. Bunga pejantan siwalan	95
Gambar 25. Ongkek.....	96
Gambar 26. Legen.....	97
Gambar 27. Dumbeg	100
Gambar 28. Belut pedas	100
Gambar 29. Belut pedas dengan nasi jagung.....	101
Gambar 30. Perbedaan kepiting dan rajungan.....	102
Gambar 31. Kare rajungan	103
Gambar 32. Ampo.....	105
Gambar 33. Garis Besar Cerita	115
Gambar 34. Rancangan Cerita Bab 1	116
Gambar 35. Perancangan Cerita Bab 2.....	117
Gambar 36. Perancangan Cerita Bab 3.....	118
Gambar 37. Perancangan Cerita Bab 4.....	119
Gambar 38. Perancangan Cerita Bab 5.....	120
Gambar 39. Perancangan Cerita Bab 6.....	121
Gambar 40. Sketsa Close Up Angle Pada Komik	122
Gambar 41. Close Up Pada Komik	123
Gambar 42. Medium Shot Pada Komik	123

Gambar 43. Long Shot Pada Komik.....	124
Gambar 44. Referensi Baju Perjalanan Nando	133
Gambar 45. Sketsa Baju Perjalanan Nando	133
Gambar 46. Referensi Baju Keseharian Nando	134
Gambar 47. Sketsa Baju Keseharian Nando	135
Gambar 48. Character Sheet Nando	135
Gambar 49. Model Referensi Baju Perjalanan Ayah.....	136
Gambar 50. Sketsa Baju Perjalanan Ayah.....	137
Gambar 51. Referensi Baju Biasa Ayah.....	137
Gambar 52. Sketsa Ayah Baju Biasa.....	138
Gambar 53. Character Sheets Ayah.....	138
Gambar 54. Referensi Desain Perjalanan Ibu	139
Gambar 55. Desain Baju Perjalanan Ibu	140
Gambar 56. Referensi Baju Keseharian Ibu	140
Gambar 57. Sketsa Baju Keseharian Ibu	141
Gambar 58. Character Sheets Ibu.....	141
Gambar 59. Referensi Mbah	142
Gambar 60. Sketsa Mbah	143
Gambar 61. Referensi Mbah Muda	143
Gambar 62. Sketsa Mbah Muda	144
Gambar 63. Character Sheets Mbah	144
Gambar 64. Referensi Bu Solikhin.....	145
Gambar 65. Sketsa Bu Solikhin	146
Gambar 66. Character Sheets Bu Solikhin	146
Gambar 67. Referensi Mayleen.....	147
Gambar 68. Sketsa Mayleen.....	148
Gambar 69. Desain Revisi Mayleen.....	148
Gambar 70. Character Sheets Mayleen	149
Gambar 71. Referensi Haziq	150
Gambar 72. Sketsa Desain Haziq	150
Gambar 73. Desain Revisi Haziq	151
Gambar 74. Character Sheets Haziq.....	151
Gambar 75. Semua Karakter Komik	152
Gambar 76. Sketsa Kover	152
Gambar 77. Hasil Jadi Desain Kover	153
Gambar 78. Sketsa Logo	154
Gambar 79. Logo Jadi	155
Gambar 80. CC Wildword	155
Gambar 81. Storyboard Bab 1 Bagian 1.....	161
Gambar 82. Storyboard Bab 1 Bagian 2	161
Gambar 83. Hasil Jadi Bab 1.....	162
Gambar 84. Storyboard Bab 2 Bagian 1.....	163
Gambar 85. Storyboard Bab 2 Bagian 2	163
Gambar 86. Storyboard Bab 2 Bagian 3.....	164

Gambar 87. Storyboard Bab 2 Bagian 4.....	164
Gambar 88. Hasil Jasi Bab 2	165
Gambar 89. Storyboard Bab 3 Bagian 1.....	166
Gambar 90. Storyboard Bab 3 Bagian 2.....	166
Gambar 91. Storyboard Bab 3 Bagian 3.....	167
Gambar 92. Storyboard Bab 3 Bagian 4.....	167
Gambar 93. Hasil Jadi Bab 3.....	168
Gambar 94. Storyboard Bab 4 Bagian 1.....	169
Gambar 95. Storyboard Bab 4 Bagian 2.....	169
Gambar 96. Hasil Jadi Bab 4.....	170
Gambar 97. Storyboard Bab 5 Bagian 1.....	170
Gambar 98. Storyboard Bab 5 Bagian 2.....	171
Gambar 99. Hasil Jadi Bab 5.....	172
Gambar 100. Storyboard Bab 6 Bagian 1.....	172
Gambar 101. Storyboard Bab 6 Bagian 2.....	173
Gambar 102. Hasil Jadi Bab 6.....	174
Gambar 103. Desain Kotak Bekal.....	176
Gambar 104. Desain Tumbler.....	177
Gambar 105. Desain Tote Bag.....	178
Gambar 106. Desain Stiker.....	179
Gambar 107. Desain Magnet.....	180
Gambar 108. Desain Magnet Revisi.....	180
Gambar 109. Sketsa Ide Instagram Feeds	182
Gambar 110. Sketsa desain stori instagram dengan metode AISAS.....	184
Gambar 111. Hasil Survei 1	185
Gambar 112. Hasil Survei 2	186
Gambar 113. Hasil Survei 3	187
Gambar 114. Hasil Survei 4	187
Gambar 115. Hasil Survei 5	188
Gambar 116. Hasil Survei 6	188
Gambar 117. Hasil Survei 7	189
Gambar 118. Hasil Survei 8	189
Gambar 119. Hasil Survei 9	190
Gambar 120. Nando di Dalam Komik.....	191
Gambar 121. Character Sheets Ayah.....	192
Gambar 122. Character Sheets Ibu.....	193
Gambar 123. Character Sheets Mbah.....	193
Gambar 124. Character Sheets Bu Solikhin	194
Gambar 125. Character Sheets Mayleen	194
Gambar 126. Character Sheets Haziq.....	195
Gambar 127. Feeds Instagram.....	196
Gambar 128. Instagram Stori	197
Gambar 129. Kover Komik.....	198
Gambar 130. Bab 1	198

DAFTAR PUSTAKA

- Ang, J. (2022). *Using White Space in Design: A Complete Guide* - Venngage.
<https://venngage.com/blog/white-space-design/>
- Añonuevo, M. (2022, January 2). *Anime's Most Feel-Good Genre, Slice of Life, Explained*.
<https://www.cbr.com/slice-of-life-anime-genre-meaning-explained/>
- Arghawana, R. (2020). *Value Dalam Membuat Karya Ilustrasi*.
[https://www.gamelab.id/news/344-value-dalam-karya-ilustrasi#:~:text=Unsur Nilai%2C atau sering juga,mudah walaupun tanpa menggunakan warna](https://www.gamelab.id/news/344-value-dalam-karya-ilustrasi#:~:text=Unsur%20Nilai%2C%20atau%20sering%20juga,mudah%20walaupun%20tanpa%20menggunakan%20warna)
- A. Rosmiati, R. A. Kurniawan, B. H. Priilosadoso, A. N. P. (2020). *Aspects of Visual Communication Design in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten*. <https://doi.org/10.31295/ijss.v3n1.260>
- Ashfiya, M. Z., & Rahmawaty, P. (2018). Perbandingan Tingkat Engagement Antara Post Foto Dan Video Instagram (Studi Pada Akun Instagram Perusahaan Berbasis Aplikasi Smartphone). *Jurnal Manajemen Bisnis Indonesia*, 2(4), 182–194.
- Aslam, I. (2024). *Unsur Adiksimba dalam Teks Berita Lengkap dengan Contohnya*.
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/03/21/unsur-adiksimba-dalam-teks-berita-lengkap-dengan-contohnya>
- Azis, Y. A. (2023). *Data Sekunder: Pengertian, Sumber Data dan Contoh Di Penelitian*.
https://deepublishstore.com/blog/data-sekunder-penelitian/#1_Contoh_Data_Sekunder_dengan_Data_Kuantitatif
- Badriyah, S. (2023). *Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya*. Gramedia.
Retrieved December 6, 2023, from <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/>

- Binus. (2022). #60 *Spektrum dan Pigmen Warna*.
<https://onesearch.id/Author/Home?author=Sanyoto%2C+Sadjiman+Ebdi>
- Cameron Chapman. (2021). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. *Smashing Magazine*.
<https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>
- Decker, K. (2022). The fundamentals of understanding color theory. 99Designs.
<https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>
- Decoart. (2021). *Composition - Focal Points*.
<https://shop.decoart.com/content/composition-focal-points.pdf>
- Disbudporapar. (2020). *Legen*.
<https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/legen>
- Disparbudpora, A. (2018). *KARE RAJUNGAN*.
<https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/kare-rajungan>
- Faidah, D. N. (2021). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*.
<https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>
- Harris, M. (1922). *What Is Background? The North American Review*.
<http://www.jstor.org/stable/25112758%5Cnhttp://www.jstor.org/stable/pdfpl>
<us/25112758.pdf?acceptTC=true>
- IMA. (2023). *Pengertian Bidang Geometris beserta Contohnya*.
<https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-bidang-geometris-beserta-contohnya-21C1OzW2KpC/full>
- Lum, K. (2020). *The Difference Between Art and Fact, 1995. Everything Is Relevant*.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvwvr2jd.10>

- Kartika, D. S. (2017). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Pengembangan Ilmu Budaya bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Kurniawan, R. A. (2014). *Perancangan Promosi Pariwisata Kuliner Wedangan Kota Solo Melalui Komik Ginasthel*.
- Maccloud, S. (2006). *MAKING COMICS - STORYTELLING SECRETS OF COMICS*. William Morrow Paperbacks.
<https://archive.org/details/MakingComics-StorytellingSecretsOfComics/mode/2up>
- MarilynO. (2022). *What Is Perspective In Art? (For Beginners)*.
<https://trembelingart.com/what-perspective-art-beginners/>
- Marionbe. (2019). *The Elements of Composition in Art – Marion Boddy-Evans*.
<https://marion.scot/the-elements-of-composition-in-art/>
- Meilyana, E. (2018, August 13). *AISAS Model*. Bbs.Binus.Ac.Id.
<https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>
- Mustafa, S. (2022). *Pengaruh Kolonialisme terhadap Kuliner Indonesia Masa Kini*.
<https://kumparan.com/safira-mustafa/pengaruh-kolonialisme-terhadap-kuliner-indonesia-masa-kini-1y9vyQmEsZj/full>
- Mustakim, W. (2016). *Perancangan Komunikasi Visual CT-Eats Jasa Transportasi Online Caktrans Dengan Teknik Vector Untuk Memperluas Segmentasi Pasar* [Universitas Dinamika Stikom Surabaya].
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1740/>
- Nathasia Subroto, E., & Qohar, A. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Nguyen, C., & Hopp, D. (2019, October 1). *Books Vs. Phones: Which Is Better?* WwW.Ghspawprint.Com. <https://ghspawprint.com/1826/opinion/books-vs-phones-which-is-better/>

- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). *Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)*. Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(3), 1–15.
- O'Neill, K. (2023). *The Power of Details in Painting & Avoiding 5 Common Mistakes*.
<https://kristenoneillart.com/details-in-painting-2/>
- Pixcap. (2023). *Apa itu Teori Warna? Roda Warna, Makna Warna, dan Lainnya*.
<https://pixcap.com/id/blog/apa-itu-teori-warna>
- Outcrowd. (2020). *Nilai Ritme dalam Desain*.
https://www-outcrowd-io.translate.goog/blog/value-of-rhythm-in-design?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Piekos, N. (2013). *Comic Book Grammar & Tradition*.
<http://www.blambot.com/grammar.shtml>
- Pluralsight. (2022). *Beyond Black & White: Contrast in Graphic Design*.
<https://www.pluralsight.com/blog/creative-professional/just-black-white-using-contrast-get-attention-graphic-designs>
- Poole, O. (2022). *9 extraordinary food etiquette rules from around the world*.
<https://www.trafalgar.com/real-word/food-etiquette-rules/>
- Primarasa. (2020). *Pengaruh Belanda dalam Kuliner Indonesia*.
<https://www.primarasa.co.id/artikel-boga/pengaruh-belanda-dalam-kuliner-indonesia>
- Purnama, S. (2010). *Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. In *Al-Bidayah* 2(1).
<https://www.neliti.com/id/publications/284641/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-agama-islam>
- Puspitorini, R. (2014). No Title.
PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPA

*UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF DAN AFEKTIF, 3.*

- Qothrunnada, K. (2021). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya*. Detik.Com, Detikpedia.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Riggs, K. D. (2021). *Elements of Design: Size and Space*.
<https://medium.com/upskilling/elements-of-design-size-and-space-301ea598cab1>
- Rini, M., & Harahab, N. (2018). The Influence of Endorser in Social Media Toward Consumer Decision Making with AISAS Model. *ECISOFiM: Journal of Economic and Social of Fisheries and Marine*, 06(01), 106–118.
- Roberto Lisandro. (2023). *The Art and Science of Color Theory: Warm and Cool Colors*. Medium. <https://medium.com/design-bootcamp/the-art-and-science-of-color-theory-warm-and-cool-colors-c38fdbdfeeae>
- Roman Aqviriyo, Anung Rachman, & Asmoro Nurhadi. (2022). Edukasi Peran Hak Asasi Manusia di Era Digital Lewat Filter Augmented Reality (AR) Instagram. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 17–25. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.497>
- Sempati, G. (2017). *Persepsi Dan Perilaku Remaja Terhadap Makanan Tradisional Dan Makanan Modern*. Galuh Putri Hardikna Sempati, 1–97. [https://eprints.uny.ac.id/47397/1/laporan pdf.pdf](https://eprints.uny.ac.id/47397/1/laporan%20pdf.pdf)
- Store, D. (2023). *Unsur Buku Fiksi dan Non Fiksi*.
https://deepublishstore.com/blog/unsur-buku-fiksi-dan-non-fiksi/#Unsur_Buku_Fiksi
- Sutedjo A, P. B. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni*

Budaya, ISI Surakarta, 8(1), 17–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>

Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. 15 Juni 2023. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

Tigis, P. (2020). *Teknik cetak dalam seni patung*. <http://pamantulis.blogspot.com/2020/11/teknik-cetak-dalam-seni-patung.html>

Tim. (2024). *Despar Goes To Malaysia (3): Pengaruh Tradisi Belanda dan China dalam Warisan Kuliner Indonesia*. Fakultas Interdisiplin UKSW. https://fid.uksw.edu/detail_post/news/despar-goes-to-malaysia-3-pengaruh-tradisi-belanda-dan-china-dalam-warisan-kuliner-indonesia

Yusuf, W. P., Saptorini, E. S., & Suwijah. (1997). *Tradisi dan Kebiasaan Makan Pada Masyarakat Tradisional di Jawa Tengah* (Dra. Emayanti (ed.); 1st ed., Vol. 1). Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jendral Kebudayaan.

Yunianto, I. K., Rupa, S. T. S., & Indonesia, D. V. (2014). JOGJAFORCE, Niteni, Nirokne, Nambahi Sebagai Proses Berpikir Kreatif. *Kreatif: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 121–133.

Zufikar, F. (2022). *Pakar Sejarah Ungkap Kuliner Legendaris Indonesia, Ada Sejak Abad 10 Masehi*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6387736/pakar-sejarah-ungkap-kuliner-legendaris-indonesia-ada-sejak-abad-10-masehi>

LAMPIRAN

Skrip komik

a) Bab 1

Bab 1		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
1	Kover	
2	Panel 1	Narasi Nando: (Libur semester ini kedua orang tuaku mengajakku ke rumah nenek selama seminggu) Ibu: “sudah lama nggak ketemu mbah, pasti kangen banget!”
	Panel 2	Ayah: (menyetir mobil) “iya, sudah 1 tahun semenjak mbah pindah Tuban, nih!” “nanti mbah pangling sama kamu gak ya?”
	Panel 3	Ibu: “Makanya, biar mbah pangling, ibu dandanin kamu biar ganteng!” Ayah: “Iya! Ganteng banget, nih, anak ayah! hahaha”
3	Panel 1	Nando: (Dengan wajah penuh bedak) Sfx: Syalala
	Panel 2	Ayah: “kalau sampai Tuban, Ayah bakal makan banyak masakan buatan mbah!” Ibu: “Nando nanti makan yang banyak juga ya!”
	Panel 3	Nando: “iya, bu! “<i>Kenapa harus dikasih bedak sekilo, sih?! ”</i> (menghapus bedak)
	Panel 4	Nando:

		<i>“padahal sudah aku tolak berkali-kali, tapi ayah dan ibu begitu gigih mengajak”</i> <i>“gabisa main sama teman, nih”</i>
4	Panel 1	Nando: <i>“setidaknya dikasih duit, sih”</i> <i>“(walau Cuma 100.000)”</i> Ayah: <i>“kalau ayah beri uang mau ikut tidak?”</i>
	Panel 2	Nando: <i>“tapi Tuban kotanya bagaimana, sih? kata ibu dan ayah mallnya tidak sebanyak solo.”</i> <i>“aku pernah ke Tuban, sih. tapi waktu masih 2 tahun, itupun hanya 3 bulanan saja”</i>
	Panel 3	Nando: <i>“hmm... Apa ya?”</i>
	Panel 4	Nando: <i>(tertidur)</i> Ibu: <i>“Wah, sudah Sampai ya!”</i>
	Panel 5	Semuanya: <i>“Assalammualaikum!”</i>
5	Panel 1	Bu Solikhin: <i>“waalaikumsalam”</i>
	Panel 2	Bu Solikhin: <i>“waah dik Nando sekarang juga ikut”</i> Ibu: <i>“iya, mumpung lagi libur sekolah”</i>
	Panel 3	Ibu: <i>“Nando, ayo salim!”</i> Bu Solikhin: <i>“Nando sekarang sudah gede, ya!”</i> Nando: <i>“tumben mbah gak ada. Biasanya datang langsung dipeluk”</i> <i>“(pengalaman tiap pulang sekolah)”</i>

6	Panel 4	Ibu: “Ibu dimana, ya?” Bu Solikhin: “Mbah sekarang di ...” Nando: (mengendap-endap) “Harus kabur sebelum dipeluk mbah”
	Panel 5	Nando: (menabrak sesuatu)
	Panel 6	Nando: (melihat keatas dan ternyata itu adalah Mbah)
	Panel 1	Nando: (berteriak) “AAAAAA”
	Panel 2	Bu Solikhin: “Lah, Mbah ada di luar?” Mbah: (memeluk Nando) “Iya, tadi lewat pintu belakang” Nando: (meronta-ronta) Ibu: “Saking kangennya dipeluk seerat itu, ya...”
	Panel 3	(Mayleen dan Haziq mengintip dari balik tembok) Haziq: ”Lihat, tuh, May! Ada anak baru!” Nando: “Kelihatannya orang luar kota” Ayah: (mencium tangan mbah) “Gimana kabarnya, bu?” Nando: (menyadari kehadiran Mayleen dan Haziq) “<i>Mereka lihatin aku?</i>”
	Panel 4	(Nando mengawasi Mayleen dan Haziq)
	Panel 5	Mayleen dan Haziq:

		(tersadar dan pergi)
7	Panel 1	Mbah: “Mbah sudah memasak banyak makanan, ayo masuk ke dalam.” Ayah: “Waduh, dimasakin segala.” “Nando, ayo masuk” Nando: (dalam hati) “...” “<i>Mereka siapa?</i>”
	Panel 2	Ibu: “Wah, banyak sekali makanannya!” Mbah: “Iya, Mbah masak sedari pagi.”
	Panel 3	Mbah: (membawa wajan) “Menu utama, belut pedas” Ibu: “Waduh, menu andalannya langsung dikeluarkan”
	Panel 4	Ibu: “Gak sabar mau makan.”
	Panel 5	Mbah: (membuka wajan) Semua: (kaget)
8	Panel 1	Semua: (dalam hati) “<i>Ini kan...</i>”
	Panel 2	Semua: (dalam hati) “<i>Kosong!</i>”

b) Bab 2

Bab 2		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
10	Kover	
11	Panel 1	Nando: <i>"Aku sangat jijik dengan belut"</i> <i>"Saat mengetahui menu utama adalah belut, rasanya ingin kabur."</i>
	Panel 2	Nando: <i>"Tapi untungnya mbah lupa masak!!"</i> Mbah: <i>"Ternyata Mbah lupa memasaknya"</i> <i>"(makanya ringan sekali)"</i> Ayah: <i>"Sayang sekali... padahal belut buatan mbah enak banget."</i>
	Panel 3	Nando: <i>"Nggak masalah, kok! Kan masih ada lauk yang lain!"</i> Mbah: <i>"Tapi Nando belum pernah makan belut."</i> Nando: <i>"Eh... nggak papa kok Mbah"</i> <i>"Pakai tempe saja bagi Nando sudah cukup, kok."</i> <i>"(hehe)"</i>
	Panel 4	Mbah: <i>(memukul tangan Nando)</i>
12	Panel 1	Nando: <i>(menatap ke Mbah, ketakutan)</i>
	Panel 2	Mbah: <i>"Kamu harus mencoba belut buatan Mbah!"</i>
	Panel 3	Nando: <i>"Seram"</i> <i>"I... Iya, Mbah"</i>
13	Panel 1	Bu Solikhin: <i>(mengambil belut)</i>

		<i>“Ternyata belut yang dimarinasi sama Mbah tadi pagi masih di kulkas.”</i> <i>“Saya akan memasak belutnya, Mbah makan saja dengan keluarga.”</i>
	Panel 2	Ibu: (menghampiri Bu Solikhin) “Aduuh, tidak usah. Kita makan bareng, yuk!” “Mbah, sekarang makan bareng saja. Belutnya saya masak sore bareng Bu Solikhin.”
	Panel 3	Mbah: <i>“Hanya Mbah yang boleh memasak untuk cucu.”</i> <i>“Tidak boleh ada yang makan sampai belutnya matang.”</i>
	Panel 4	Ibu dan Bu Solikhin: (takut) “Siap” Ayah: <i>“Mertuaku seram”</i>
14	Panel 1	Mbah: (Narasi) “Untungnya belut sudah dibersihkan, dipotong, dan dimarinasi.” “bahan marinasinya hanyalah parutan jahe dan garam, sangat mudah” “jadi bisa langsung digoreng”
	Panel 2	Mbah: (Narasi) “sebelum digoreng minyaknya harus dipanaskan”
	Panel 3	Mbah: (Narasi) “setelah minyak cukup panas, barulah digoreng”
	Panel 4	Mbah: (Narasi) “setelah matang, belut bisa langsung ditiriskan dan disisihkan”
15	Panel 1	Nando: <i>“Padahal belutnya hanya digoreng, tapi wangi sekali”</i>

	Panel 2	Mbah: (Narasi) “hal yang paling utama dalam membuat belut pedas adalah... Bumbu halus.”
	Panel 3	Mbah: (Narasi) “walau bahannya hanya cabai, garam bawang putih dan terasi.” “namun dari bahan sederhana seperti itu bisa menghasilkan rasa yang luar biasa!”
16	Panel 1	Mbah: (Narasi) “selama proses menumis, aku harus menyiapkan bahan yang lainnya” Mbah: <i>“Untung aku bisa bertindak cepat.”</i>
	Panel 2	Mbah: (Narasi) “Potong cabai.”
	Panel 3	Mbah: (Narasi) “Memarkan laos dan serai.”
	Panel 4	Mbah: (Narasi) “Masukkan bahan tersebut beserta daun jeruk ke tumisan dan tumis”
	Panel 5	Mbah: (Narasi) “jika dianggap bumbu sudah masak, baru masukkan belut yang telah digoreng” “jangan lupa tambahkan gula, garam, dan penyedap sebagai perasa”
17	Panel 1	Semua: (dalam hati) <i>“Aroma ini...”</i>

	Panel 2	Semua: (dalam hati) <i>"Aroma Surgawi!"</i>
18	Panel 1	Haziq: (Mengendus-endus)
	Panel 2	Haziq: <i>"Aku mencium aroma yang begitu indah"</i> Mayleen: <i>"Hah? Aroma apa?"</i>
	Panel 3	Mayleen: <i>"Sebentar, mau lari kemana?"</i> Haziq: (lari) <i>"Ke rumah Mbah, ayo!"</i>
	Panel 4	Nando, Ayah, Ibu, dan Bu Solikhin: <i>"Waaah"</i>
19	Panel 1	Mbah: <i>"Sudah jadi!"</i>
20	Panel 1	Nando: <i>"Baunya memang enak, tapi ini dari belut."</i> <i>"Bagaimanapun itu, kalau dari belut aku tidak mau makan."</i>
	Panel 2	Nando: <i>"Tapi semuanya terlihat menikmati"</i> <i>"walaupun tidak suka, mbah sudah bersusah payah untukku"</i> <i>"aku harus mencobanya walau hanya satu suapan saja!"</i>
	Panel 3	Nando: (mencoba makan)
	Panel 4	Nando: (mengunyah)
21	Panel 1	Nando: <i>"Ini..."</i>
	Panel 2	Nando: <i>"Enak!"</i>

22	Panel 1	Nando: (makan dengan lahap) Semua: (bingung)
	Panel 2	Nando: (memberikan piring) “Tambah!”
	Panel 3	Ibu: (mengambil piring Nando) “wah, padahal dulu pernah bilang gak suka belut, tapi malah nambah” Nando: “Soalnya buatannya mbah enak banget!” Ibu: (menyadari keberadaan Haziq dan Mayleen)
23	Panel 1	Ibu: “Kalian sedang mencari siapa?” Mayleen dan Haziq: (bingung, malu-malu)
	Panel 2	Mbah “oh, mereka anak dari pak Kosasih dan pak Hadar.” “mereka biasa main kemari.” “ayo masuk-masuk! kenalan sama cucunya mbah” Mayleen: “Permisi.” Haziq: “Assalammualaikum”
	Panel 3	Haziq: “Halo, namaku Haziq, 13 tahun” Mayleen: “Kalau aku Mayleen, 11 tahun.”

		Nando: “Aku Nando, 13 Tahun, dari Surakarta.” Mayleen dan Haziq: “Wah, jauh sekali!”
	Panel 4	Mbah “karena cucu kesayangan mbah ada disini, dan mumpung kalian seumuran, mengapa tidak ikut makan bareng?” “(supaya makin akrab juga)” Mayleen dan Haziq “Waaah, asyik!”
24	Panel 1	Semua: (makan bersama)

c) Bab 3

Bab 3		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
25	Kover	
26	Panel 1	(Suara Burung)
	Panel 2	Mayleen dan Haziq: (menatap burung)
	Panel 3	Mayleen dan Haziq: <i>“Kenapa...”</i>
	Panel 4	Mayleen dan Haziq: <i>“Kenapa Nando lama sekali?”</i>
27	Panel 1	Mayleen: (Marah, “NANDOOO!!!” berteriak)
	Panel 2	Mayleen: “kok lama banget, sih?! Daritadi ngapain aja?!”

		Nando: “b-bentar, masih benerin baju” Mayleen: “daritadi ngomongnya masih benerin baju!” Haziq: “iya, capek tahu jongkok terus!”
	Panel 3	Nando: (malu) “Ini mau keluar, tapi jangan ketawain aku, ya!”
	Panel 4	Nando: (keluar)
	Panel 5	Mayleen dan Haziq: (melihat nando)
	Panel 6	Mayleen dan Haziq: (berusaha keras menahan tawa)
28	Panel 1	Mayleen dan Haziq: (Tertawa keras) “Norak banget!” “HAHAHAHAHAHAHAHAHAHA”
29	Panel 1	Nando: “Bukannya tadi kalian bilang gak bakal ketawa?!” Mayleen dan Haziq: (tertawa keras) Nando: (marah) “Hei, berhenti ketawa!”
	Panel 2	Nando: (malu) “semalam, mbah mengajakku ke alun-alun. Katanya mumpung malam minggu” “tiba-tiba saja mbah ingin sekali membelikanku baju”

		“aku sudah menolak, tapi beliau memaksa” Mbah: <i>“mumpung diskon, mbah belikan.”</i>
	Panel 3	Mayleen: (menahan tawa) “t-tapi bajunya cocok banget di kamu, kok!” Haziq: (menahan tawa) “i-iya, jadi lebih berkarakter” Nando: (Semakin malu) “bohong! Kalau beneran bagus kalian gak bakal ketawa!”
	Panel 4	Mayleen: (menenangkan Nando) “beneran, kok! kalau mbah yang milih pasti bagus!” Haziq: (menenangkan Nando) “aku kurang percaya, sih sama pujian kalian” Nando: “aku kurang percaya, sih sama pujian kalian” “tapi benar juga, mbah gak akan beliin kalau jelek!” <i>“ada faktor diskon juga, sih”</i>
30	Panel 1 – Panel 3	Nando, Mayleen, dan Haziq (bermain)
	Panel 4	(Siang hari, udara panas)
	Panel 5	Nando, Mayleen, dan Haziq (kelelahan) “Panas sekali!”
31	Panel 1	Ayah: (tiba-tiba datang, marah)

		“sudah ayah cari sampai keliling kampung, ternyata kalian main disini!” Anak-anak: (duduk melihat ayah)
	Panel 2	Ayah: “Sudah waktunya!” “Ayo pulang!”
	Panel 3	Ayah: (menghampiri mereka) “sudah main dari jam tujuh sampai jam sebelas belum pulang juga!”
	Panel 4	Ayah: (terkena sinar matahari, badan mulai meleleh) “PANAAAS!”
	Panel 5	Ayah: (badan meleleh) Anak-anak: (berlari ke arah ayah, khawatir)
32	Panel 1	Ayah: (meleleh) “padahal panas di Tuban tidak seekstrim solo!” “tapi yang namanya panas tetap bikin meleleh” Nando: (khawatir) “Ayah!”
	Panel 2	Ayah: (bangun) “haha! pasti kamu khawatir sama ayah!” Nando: (khawatir)

		“Jangan bikin khawatir dong!” Mayleen: (kesal) “paman bikin kaget. tahu!” Haziq: (menghela nafas)
	Panel 3	Ayah: (tersadar)
	Panel 4	Ayah: “Kalian berkeringat sekali!”
	Panel 5	Ayah: “gimana kalau ke semanding untuk minum legen?” “jarak dari kampung kita gak terlalu jauh” “(Nggak lama, jadi aman)” Mayleen dan Haziq: “ASIIK!!!!” Nando: (berpikir)
33	Panel 1	Nando: (bingung) “Legen? Minuman Legen?” “Maksudnya minuman yang melegenda?”
	Panel 2	Ayah: (membukakan pintu mobil) “Haha! Ayo masuk, nanti juga tahu!”
	Panel 3	Nando: (Tidak yakin) “OK”
34	Panel 1	Sampai di tempat jualan legen

		Anak-anak: (terpukau) “WOAAAAH”
	Panel 2	Anak-anak: (duduk di kursi) Ayah: (memesan legen) “pak, beli legen. 1 botol minum sini, 2 botol bawa pulang”
35	Panel 1	Gambar legen
36	Panel 1	Ayah: “Coba kalian minum, ayah penasaran dengan reaksi kalian.”
	Panel 2	Anak-anak: (meminum)
	Panel 3	Anak-anak: “WAAAAH”
37	Panel 1	Nando: “sekarang aku tahu!” “ ini diberi nama legen karena rasanya melegenda!” Mayleen: “hihi... melegenda” Hafiq: “ada-ada saja”
	Panel 2	Ayah: “haha! memang rasanya sangat melegenda.” “tapi alasan utamanya karena legen berasal dari kata legi yang berarti manis” Nando: “apa legen menggunakan banyak gula?”

		Ayah: “tidak ada tambahan gula! hanya getah nira”
	Panel 3	Nando: “getah nira...” “!!!”
	Panel 4	Nando: (berpikir)
	Panel 5	Nando: (tersadar)
	Panel 6	Nando: “maksutnya petani harus memanjat pohon siwalan setinggi itu?!” Ayah: “benar sekali!”
	Panel 1	Mayleen dan Hafiq: (menahan tawa) Nando: “Kenapa kalian ngetawain terus, sih?”
38	Panel 2	Mayleen: “kita tidak menertawakan rasa penasaranmu, kok.” Hafiq: “Reaksimu lucu, jadi kita tertawa. kita sendiri juga tidak terlalu paham prosesnya”.
	Panel 3	Ayah: “Memanjat pohon setinggi itu memang berbahaya, oleh karena itu petani melubangi pohon siwalan sebagai pijakan, dan diberi nama tatakan”. Nando: “tapi terlihat sangat berbahaya.”
	Panel 4	Ayah:

		“oleh karena itu, beberapa petani juga ada yang menggunakan tangga bambu karena lebih aman.” Hafiq: “profesional sekali!” Ayah: “oleh karena itu, kalian jang melakukannya!”
	Panel 5	Nando: “oh iya, mengenai proses pemanenan Nira, apa bisa dilakukan pada semua pohon siwalan?”
39	Panel 1	Ayah: “tentu saja! petani lebih memilih untuk memanen dari pohon siwalan jantan daripada betina, karena getah yang dihasilkan lebih banyak.” Mayleen dan Haziq: “bagaimana cara mengetahui gender pohon siwalan?”
	Panel 2	ayah: “sangat mudah! Hanya pohon betina yang bisa menghasilkan buah, pejantan tidak.”
	Panel 3	ayah: “setelah diketahui gendernya, barulah wolo dipijat-pijat menggunakan alat bernama gathik selama 3-4 hari.”
	Panel 4	ayah: “setelah itu, air nira ditampung dalam wadah paralon atau botol plastik, sesekali wolo juga dipotong 2-3x sehari”
	Panel 5 - Panel 7	ayah: “proses tersebut dilakukan pagi, siang dan sore.” “membutuhkan waktu seminggu agar botol terisi penuh.” “barulah legen siap diminum”
40	Panel 1	Nando: (sedih) “aku tidak menyangka”

	Panel 2	Nando: “aku kira prosesnya sederhana” “namun ternyata petani butuh waktu yang sangat lama untuk membuat legen...”
	Panel 3	Ayah: (menatap hangat)
	Panel 4	Ayah: “oleh karena itu, kalian harus menghargai para petani dan jangan pernah buang-buang makanan, mubazir.” Haziq: “Ceritakan lagi soal legen dong, om! penasaran nih!” Ayah: “siap!”
	Panel 5	Nando: “jadi legen itu gampang basi? kalau mau disimpan lebih lama gimana?”
	Panel 6	Ayah: “legen harus segera disimpan dikulkas dan biasanya akan tahan selama 3 hari”. “kalau mau lebih lama, bisa direbus dulu dan disimpan kembali dalam kulkas.” “kalau tidak, legen akan terfermentasi dan menjadi alkohol.”
	Panel 1	Nando: “Ayah pernah diemin legen sampai jadi emas nggak?” Ayah: “hah?”
41	Panel 2	Ayah: (panggilan telpon) “halo? assa-“

	Panel 3	Ibu: “Daritadi kemana aja?! disuruh jemput anak-anak malah ikutan minggat!” “Mayleen sama Haziq udah dicari orang tuanya tahu!” “Kalau nggak segera pulang, nanti tidur diluar saja sana!” ayah: “I-iya ini otw kok” Ibu: “Gak usah banyak alasan! ayo balik!”
	Panel 4	Ayah: “Ayo cepat balik! ibu udah marah-marah nih!”
	Panel 5	Ayah: “AAH! Legennya jatuh!” “untung botolnya rapat! ayo cepat masuk mobil!”

d) Bab 4

Bab 4		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
42		Kover
43	Panel 1	Nando: “Main keluar, ya?”
	Panel 2	Nando: “Tbu sama ayah lagi ke pasar, nih.” “Jadi diminta buat jagain nenek mbah bareng bu Solikhin.” Haziq: “Yah, sayang sekali”
	Panel 3	Nando:

		“tapi kita masih bisa main di rumah. main apa ya?” Hafiq: “aku punya banyak mainan, tapi dirumah, bisa kuambilin bentar.” Mayleen: “bener, haziq punya banyak permainan asik!” Nando: “jangan, deh. nanti kalian bolak-balik”
	Panel 4	Bu Solikhin: “kalau bantu buat bikin dumbeg gimana?”
	Panel 5	Nando: “du-du apa?” Mayleen dan Hafiq: “GAASSS!!!”
	Panel 6	Bu Solikhin: “hahaha! nanti kalau dumbegnya matang bisa kita makan bareng-bareng.” Mayleen dan Hafiq: “ASIIIIK” Nando: “temanku ini kelihatannya selalu semangat ya? bagus sih.”
	Panel 7	Bu Solikhin: “sip, bahannya sudah ibu siapkan.”
44		
45	Panel 1	Menunjukkan bahan-bahan
	Panel 2	Mayleen dan Hafiq:

		“Ajarin kami bikin wadah untuk dumbeg, dong, bu!” Bu Solikhin: “iya, boleh” Nando: “Apa dumbeg punya bentuk seperti ketupat??”
	Panel 3	Bu Solikhin: “kalian perhatikan baik-baik, ya!” “lah, ternyata bambunya belum disiapkan”
	Panel 4	Mayleen: “tenang, Mayleen selalu menyimpan barang-barang penting di tas!” Bu Solikhin: “wah barang penting apa itu?”
	Panel 5	Mayleen: “Mayleen menyimpan banyak stik bambu bekas prakarya sekolah!” “Jadi gak perlu nyiapin bambu lagi.”
	Panel 6	Bu Solikhin: “makasih, ya.” “kalian perhatikan proses pembuatan wadahnya ya!” Nando, Mayleen, dan Hafiq: “SIAAP!”
46	Panel 1	Bu Solikhin: “pertama, siapkan 2 helai daun lontar dengan yang telah dicuci bersih dan dikeringkan.”
	Panel 2	Bu Solikhin: “ambil 1 daun lontar, tekuk ujungnya seperti ini, kemudian putar.”
	Panel 3	Bu Solikhin: “setelah itu, putar kembali agar bentuknya seperti ini.”

	Panel 4	Bu Solikhin: “taruh daun lontar yang lainnya diatas helai daun lontar yang telah diputar, kemudian putar dengan erat. sisakan sedikit helai lontar yang tidak diputar.”
	Panel 5	Bu Solikhin: “agar lebih erat, maka bungkus perlu dikunci. masukkan bambu pada ruas kedua untuk membentuk celah.”
	Panel 6	Bu Solikhin: “nah, barulah kalian masukkan sisa lontar yang belum diputar tadi.”
47	Panel 1	Bu Solikhin: “dan jadi! bungkus untuk dumbeg siap untuk digunakan!”
	Panel 2	Nando: “loh, bentuknya kok jadi gini?” “teman-teman, bantu dong” Mayleen dan Hafiq: “sibuk, sibuk” Bu Solikhin: “nanti tiap bungkusnya udah jadi 10 buah, bungkusnya saling diikat pakai lontar, ya!” “ibu akan buat adonan dumbeg sebentar”
	Panel 3	Bu Solikhin: (narasi) “dumbeg menggunakan gula jawa dan pasir sebagai bahan dasar” “gula jawa, pasir, dan air dicampur, kemudian dipanaskan hingga seluruh gulanya larut.”
	Panel 4	Bu Solikhin: (narasi) “dalam wadah lain, masukkan tepung beras, sedikit tepung terigu dan kanji.”

	Panel 5	Bu Solikhin: (narasi) “ketika air rebusan gula tadi sudah tidak panas, maka tuang ke dalam kering”
	Panel 6	Bu Solikhin: (narasi) “lalu aduk, dan jadilah adonan dumbeg!”
48	Panel 1	Bu Solikhin: “wah, anak-anak ahli sekali! kita tata bungkusnya seperti ini dikukusan, ya.” Nando: “aku nggak bisa bikin bungkusnya, jadi aku buat bentuk kuda.” Mayleen: “bukannya lebih susah bentuk kuda?” Haziq: “itu nanti ngisiin adonannya gimana?” Nando: “lahiya, bener juga. gimana ya?”
	Panel 2	Bu Solikhin: “sekarang kita isi dengan adonan dumbeg” Nando: “huhu, kudaku buntung...”
	Panel 3	Bu Solikhin: “nah, sekarang dandangnya kita tutup dan kita masak.” “kalau sudah jadi, nanti anak-anak saya panggil”
	Panel 4	Bu Solikhin: “setelah menunggu beberapa saat, dumbeg yang kita buat kini sudah jadi!”
49	Panel 1	Gambar dumbeg

50	Panel 1	Nando: “Wow! lihat ini! bungkusnya bisa diginiin!” “Pengalaman makan jajan yang baru!” “aku tidak sabar untuk mencicipinya!”
	Panel 2	Nando: “UWOW!! rasanya lebih enak dari dugaanku!” “saking enakunya tidak jadi sedih karena kudaku buntung!” Mayleen dan Haziq: “perasaan tadi dia yang paling lemes, sekarang malah paling semangat.”
	Panel 3	Mbah: “ada apa ini? ramai-ramai?” Nando: “mbah, tadi diajak bu solikhin buat bikin dumbeg! Nando bikin mbah dumbeg bentuk kuda, tapi kudanya buntung, ayo makan bareng, mbah!” Mayleen dan Haziq berbicara ke bu Solikhin Mayleen: enak Haziq: bu solikhin hebat! Bu Solikhin: terima kasih
	Panel 4	Mbah: “terima kasih, mas. tapi nenek masih kenyang. taruh meja saja ya, nanti mbah makan.”
	Panel 5	Nando: (menyadari sesuatu)
	Panel 6	Nando:

		“ekspresinya mbah, sama seperti waktu mbah bilang ingin balik Tuban.” Mbah: <i>“mbah ingin tinggal di Tuban saja.”</i> Nando: “pasti ada masalah! aku harus memberitahu ke ayah dan ibu!”
--	--	--

e) Bab 5

Bab 5		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
51		Kover
52	Panel 1	Nando: (narasi) “malam saat mbah sudah tertidur, aku menceritakan hal yang terjadi kepada ayah dan ibu.” “ekspresi mereka terlihat sangat khawatir akan kegelisahan mbah, karena tidak ada satupun dari kami yang tahu alasan mengapa mbah ingin balik ke Tuban “
	Panel 2	Ibu: “bahkan walaupun sudah balik ke Tuban, Ibu ternyata masih belum baik-baik saja” Ayah: “apa ada alasan khusus yang membuat mbah ingin balik ke Tuban?”
	Panel 3	Nando: “ayah benar. seharian penuh ini, Nando terus berpikir mengenai alasan dibalik mbah selalu berusaha keras untuk dipulangkan di Tuban.” “aku ingat mbah selalu melakukan hal yang sama tiap minta dipulangkan ke Tuban, dan hal tersebut adalah...”

		orang tua: (mendengarkan)
	Panel 4	Nando: “Kuliner” orang tua: <u>“yang benar saja?”</u>
	Panel 5	ibu: “kok Nando bisa mikir sampai kesitu?” Nando: “saat masih di solo, nenek kadang ngajak tidur bareng. di tengah malam, kadang nenek terbangun sambil teriak “Rajungan!”” Mbah: <i>RAJUNGAN!</i> Nando: “setelah itu, beliau kembali tidur sambil berbisik Tuban... Tuban... Tuban...”
53	Panel 1	Ibu: “Terdengar aneh...”
	Panel 2	Ibu: “tapi Nando tidak pernah berbohong. ibu percaya sama Nando.” Nando: (terharu) “ i-ibu”
	Panel 3	Ibu: “Untuk menghilangkan rasa sedih ibu selama ini, ibu akan masak kare rajungan!” Nando: “bagus! demi mbah!” Ibu:

		“ayah! ayo kita besok pergi beli rajungan!” Ayah: “siap bos!”
	Panel 4	Besoknya
	Panel 5	ibu: “bagus, bahan-bahan seluruhnya sudah terkumpul” “waktunya untuk memasak!”
54	Panel 1	Ibu: (narasi) “Ayah dan Nando kuminta Ayah: “buka cangkang kepiting, buang bagian insang, bagian kuning di antara insang, dan bagian mulut di cangkang kepiting.” Nando: “Wah! sangat dapat dipahami!”
	Panel 2	Nando: “apa bedanya kepiting dengan rajungan?” Ayah: “perbedaannya ada di habitat, bentuk, dan rasa daging.” (nanti ada tabel perbedaan)
	Panel 3	Ibu: (narasi) “selama mereka membersihkan rajungan, aku membuat bumbu halus yang terdiri dari cabai, bawang merah, bawang putih, ketumbar, jahe, merica, lengkuas, dan kunyit.”
	Panel 4	Ibu: (narasi) “tumis bumbu halus sampai matang”

		Ayah dan Nando: “uhuk uhuk!”
	Panel 5	ibu: (narasi) “tambahkan rempah seperti serai, daun pala, jeruk, kayu manis, dan cengkih, kemudian tumis” ibu: “Dasar pria lemah!” Ayah dan Nando: “Maaf”
	Panel 6	ibu: (narasi) “setelah bumbu matang, masukkan air dan bumbu seperti garam, gula, dan sedikit lada”
	Panel 1	Ibu: (narasi) “barulah masukkan rajungan”
55	Panel 2	Ibu: (narasi) “masukkan santan, aduk terus agar santan tidak pecah. masak hingga matang”
	Panel 3	Nando: “wah! baunya enak sekali!” ibu: “Nando kalau makan nunggu mbah ya!” Mbah: “kalian sedang masak apa? baunya enak sekali!”
	Panel 4	Mbah: “oh! makanan kesukaan Mbah!”
	Panel 1	Gambar kare rajungan
56	Panel 1	Gambar kare rajungan

57	Panel 1	semua: (menunggu mbah makan)
	Panel 2	Mbah: (makan)
	Panel 3	Mbah: “rasanya enak sekali!” “anak ibu memang pintar memasak!”
	Panel 4	semua: “responnya positif, tapi...”
	Panel 5	semua: “tidak ada yang berubah dari reaksi wajahnya!” “pasti ada kuliner lain yang membuatnya ingin tinggal selamanya di Tuban!”

f) Bab 6

Bab 6		
Halaman	Panel	Narasi/Dialog
58		Kover
59	Panel 1	Nando: (narasi) “ini sudah hari terakhir aku tinggal di Tuban, tapi masih belum menemukan petunjuk sama sekali.” Nando: “yah begitulah, rasanya sangat runyam...” Haziq: “aku harap mbah baik-baik saja...” Mayleen: “aduh... semoga beliau segera pulih... kasihan nenek”

	Panel 2	Nando: “udahlah, jangan terlalu dipikirin! ayo kita lihat album lama mbah!” Haziq: wah!
	Panel 3	Semua: (berpikir)
	Panel 4	Semua: (tersadar)
	Panel 5	Semua: “Jangan-jangan ini penyebabnya!”
60	Panel 1	(Ayah dan Ibu sedang berbicara pada nenek) Nando: “ayah! ibu!”
	Panel 2	Anak-anak (Berdiri di depan pintu)
	Panel 3	Anak-anak “kita tahu makanan apa yang membuat mbah ingin balik ke Tuban!”
61	Panel 1	Gambar Ampo
62	Panel 1	Nando: “kuliner bisa menjadi alasan seseorang kangen berat dengan kampung halaman mereka! Kita telah menemukan kuliner mbah rindukan!” Mbah: (kaget) “i-ini kan!!”
	Panel 2	Mbah: (memakan Anpo)
	Panel 3	Mbah:

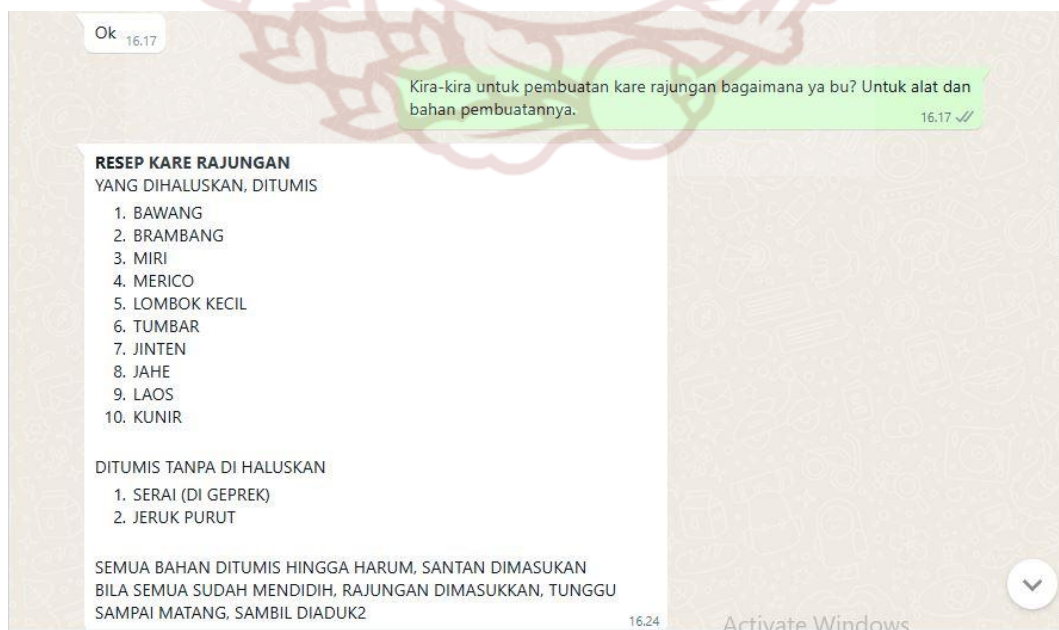
		(mata terbuka lebar)
	Panel 4	Mbah: (Tiba-tiba punggungnya tegak)
	Panel 5	Semuanya: (kaget, tidak menyangka)
63	Panel 1	Ayah: “bagaimana kalian tahu apa yang mbah inginkan?” Ibu: “kalian dapat info darimana?” Nando: “hehehe. Kita kan anak-anak hebat, jelas kita tahu.”
	Panel 2	Nando: “ini semua berkat salah satu foto yang ada di albumnya mbah.”
	Panel 3 —	Nando: (membandingkan foto dengan mbah)
	Panel 4	
	Panel 5	Nando: “kenapa... kenapa beda sekali...”
	Panel 6	Mbah: “Ini merupakan makanan yang benar-benar mbah rindukan...”
	Panel 7	Mbah: “tapi mbah lupa namanya... saat mbah sudah begitu kesal mengingat nama makanan ini, mbah akan berteriak “rajungan!” “tapi sekarang mbah ingat, namanya adalah Anpo! yang membuat mbah ingin kembali ke Tuban, untuk mencari makanan ini.”
64	Panel 1	Mbah: “Untuk membuat ini, tanah liat yg sudah dipanen diletakkan di atas gelangsing”

	Panel 2	Mbah: “kemudian tanah seberat 20-25kg dipukul-pukul menjadi bentuk kotak menggunakan ganden.”
	Panel 3	Mbah: “tanah yang sudah dibentuk dibungkus menggunakan plastik sehari-hari agar kelembapannya terjaga”
	Panel 4	Mbah: “barulah tanah dikerik menggunakan sesah.”
	Panel 5	Mbah: “dan langkah terakhir, tanah diasapkan di atas kobongan.” “ampo membutuhkan proses yang sangat Panjang” “terima kasih karena kalian sudah mengingatkan pada rasa tanah kampung halaman.”
	Panel 6	Mbah: (menawarkan) “nah, sekarang kalian harus mencoba makanan kesukaan mbah ini.”
65	Panel 1	bu Solikhin: “Assalammualaikum. Belanjaannya sudah saya beli-“
	Panel 2	bu Solikhin: (kaget melihat semuanya pingsan, kecuali mbah) “apa yang terjadi?”
	Panel 3	bu Solikhin: (panik) “Mbah, kenapa semuanya pingsan? Sebentar mbah, saya akan telpun bala bantuan!” Mbah: “Tenang, mereka nggak apa-apa” “Ini efek dari mencoba rasa kampung halaman.” bu Solikhin:

		“Rasa kampung halaman?” Mbah: (menawarkan ampo) “Mau nyoba?” bu Solikhin: “Satu saja ya, bu” Mbah: “Iya, gimana rasanya?” bu Solikhin: “...” Mbah: “Bu Solikhin?”
66	Panel 1	Nando: (narasi) “tiba hari dimana aku harus balik ke solo.” “semuanya aman dan pengalamanku di Tuban menyenangkan.”
	Panel 2	Mbah: “Barang-barangnya sudah semua kan?” Nando: “Sudah ditaruh koper semua, mbah.”
	Panel 3	Haziq: “Kenang-kenangan dari kami jangan lupa, ya!” Mayleen: “Rawat baik-baik, ya!” Nando: “Makasih Haziq dan Mayleen! Bakal kurawat baik-baik, kok!”
	Panel 4	Nando: “Mbah, Nando balik dulu ya!”

		Mbah: “Iya, jadi anak yang pintar!”
67	Panel 1	(Semuanya melaimbaikan tangan ke Nando dan kedua orangtuanya) Mayleen: “Dadaaaah!” Haziq “Hati-hati, ya!”
	Panel 2	Ibu: “Terima kasih semuanya!” Nando: “Dadah!”
	Panel 3	Nando: <i>Aku tidak sabar untuk menceritakan semua pengalamnku di Tuban ke teman-teman!</i>

Dokumentasi



Chat Wawancara dengan Narasumber



Penyerahan Komik Kepada Pihak Perpustakaan Tuban