



Analisis Perancangan Webtoon Sebagai Media Promosi Kuliner Seafood Khas Batam Menggunakan Metode Design Thinking

Harley Fernando*, Deli

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam

Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

Email: ^{1,*}123nandonando@gmail.com, ²deli@uib.ac.id

Email Penulis Korespondensi: 123nandonando@gmail.com

Submitted: 21/12/2022; Accepted: 14/01/2023; Published: 21/01/2023

Abstrak—Webtoon adalah sebuah sistem kompleks yang dirancang atau diciptakan melalui media berupa komik dan digital yang dibaca menggunakan cara scrolling oleh pembaca. Penelitian dilakukan dengan merancang sebuah webtoon untuk memperkenalkan kuliner seafood khas kota Batam kepada para pembaca yang merupakan masyarakat Indonesia terutama di kota Batam dengan rentang usia utama 17-24 tahun. Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif 5W1H dan metode perancangan Design Thinking yang memiliki 5 tahapan berupa empathize, define, ideate, prototype dan test. Hasil perancangan kemudian dianalisa dengan pendekatan kualitatif yaitu dengan penyebaran kuesioner dan penarikan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil dari penelitian pada rancangan webtoon yang telah dibuat mendapatkan respon positif dari para responden dan dapat dikategorikan baik dan menarik walaupun masih terdapat beberapa kekurangan didalamnya. Hasil rancangan webtoon dipublikasikan pada LINE Webtoon dengan jumlah satu episode.

Kata Kunci: Komik Digital; Webtoon; Kuliner; Seafood; Batam; Design Thinking

Abstract—Webtoon is a complex system designed or created through media in the form of comics and digitally which is read using the scrolling method by readers. The study was conducted by developing a webtoon to introduce Batam's unique seafood cuisine to Indonesian webtoon readers, especially in the city of Batam with the primary age range of 17-24 years. The data analysis method used is the 5W1H qualitative method and the design method used is Design Thinking which has 5 stages in the form of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of the webtoon design were then analyzed using a qualitative approach, namely by distributing questionnaires and taking samples using purposive sampling techniques. The results of the study on the webtoon design got a positive response from the respondents and can be categorized as good and interesting even though there are still some deficiencies in it. The webtoon designs are published on LINE Webtoon with one episode in total.

Keywords: Digital Comic; Webtoon; Culinary; Seafood; Batam; Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Batam merupakan kota yang terbesar di provinsi Kepulauan Riau yang memiliki berbagai ragam kelompok etnis. Penduduk kota Batam secara dominan terdiri dari etnis Jawa, Melayu, Batak, Minang, dan Tionghoa dengan 67%-nya merupakan pendatang [1]. Kota Batam juga merupakan sebuah pulau yang terletak diantara selat Singapura dan selat Malaka. Pada awalnya kota Batam dikembangkan sebagai kota industri dan berfokus pada sektor alih kapal. Kemudian pada tahun 2008, kota Batam mulai diambil alih dan dikembangkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batam pada sektor pariwisata. Sistem perekonomian kota Batam terdiri dari sektor industri yang dimana kontribusinya sekitar 60% dan berorientasi pada bidang ekspor yang dimana lebih dari 80% nilai ekspor berasal dari komoditi produk industri [2]. Letak strategis kota Batam berdampak pada banyaknya pengunjung dari dalam maupun luar negeri menjadikan Kota Batam sebagai objek wisata yang menarik. Sebagai kota wisata, dapat kita temukan berbagai macam kuliner dari berbagai budaya dan daerah dimulai dari Sabang hingga Merauke. Salah satu tujuan wisata kuliner yang paling populer di Batam adalah restoran seafood.

Webtoon adalah format kartun digital yang dikembangkan di Korea Selatan untuk masyarakat Korea yang jarang membaca buku komik, tetapi merupakan konsumen berat webtoon. Webtoon dapat menjadi alat pemasaran yang efektif untuk menyampaikan pesan pemasaran tanpa hambatan psikologis konsumen. Misalnya, merek dapat dimasukkan dalam webtoon seperti PPL tradisional, atau karakter utama dapat digunakan sebagai pendukung utama iklan. Orang-orang membaca webtoon dengan menggulir halaman ke bawah, sehingga webtoon memiliki cara membaca yang berbeda dari buku komik biasanya. Webtoon memainkan peran penting sebagai prototipe konten untuk drama TV dan film [3]. Webtoon juga sebagai sebuah media yang baik untuk dibaca dan diminati terutama bagi para kaum remaja yang berusia 17 hingga 24 tahun. Webtoon mampu dijadikan sebagai media publikasi, informasi dan edukasi yang alternatif sesuai dengan minat pembacanya. Di Indonesia webtoon sudah sangat populer dan diinisiasi oleh salah satu perusahaan komunikasi raksasa bernama LINE yang dimana penggunanya selalu bertambah setiap harinya [4].

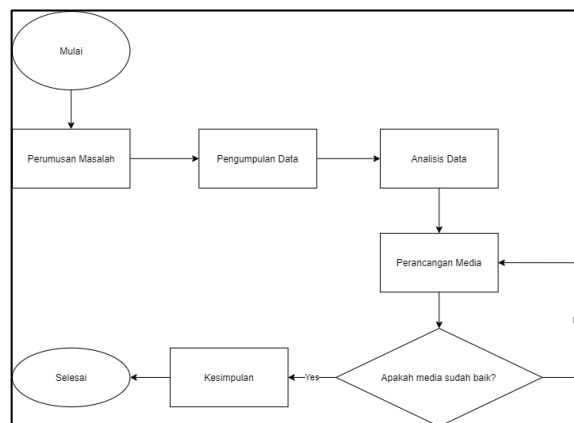
Berdasarkan sebuah penelitian terdahulu oleh Barik dkk yang membuktikan webtoon dapat dirancang untuk media promosi pengenalan wisata kuliner [5]. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan media berupa webtoon untuk memperkenalkan kuliner khas Tulungagung kepada muda-mudi Tulungagung serta masyarakat luar daerah Tulungagung yang membaca webtoon dengan menggunakan metode analisis data kualitatif dan metode perancangan Design Thinking. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Agriawan menghasilkan sebuah komik webtoon berjudul "Karaeng Galesong" yang dirancang menggunakan teknik digital drawing dan metode analisis

data kualitatif [6]. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hwang dkk menghasilkan sebuah komik webtoon yang dirancang menggunakan metode analisis data 5W1H dan hasil dari webtoon tersebut dipublikasikan pada LINE Webtoon [7]. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Putra dan Kristiana yaitu merancang sebuah komik webtoon untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Joko Dolog dengan metode analisis data 5W1H dan menggunakan software Adobe Photoshop CC 2018 yang berjumlah 8 episode [8]. Selanjutnya penelitian yang dibuktikan oleh Ngurah dkk merancang sebuah webtoon yang berjudul “Topeng Tugek Carangsari” yang menghasilkan 10 episode dengan target audiens anak muda di Bali berusia 15-25 tahun [9]. Pada penelitian ini, penulis bertujuan untuk memperkenalkan kuliner seafood khas kota Batam dengan merancang sebuah webtoon menggunakan metode analisis data kualitatif dan metode perancangan Design Thinking serta akan dipublikasikan pada webtoons.com atau dikenal dengan LINE Webtoon.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Alur Penelitian

Alur penelitian dimulai dari tahap pertama yaitu merumuskan masalah yang sedang dihadapi untuk menentukan pedoman pada penelitian yang sedang dilakukan dan sebagai solusi dalam pelaksanaan penelitian. Kemudian tahap kedua adalah mengumpulkan data-data untuk keperluan perancangan media. Tahap ketiga yaitu menganalisis data yang sudah dikumpulkan dengan menyesuaikan kebutuhan perancangan media. Tahap keempat adalah perancangan media, pada tahapan ini penulis mulai merancang media yang dijadikan sebagai solusi dari sebuah penelitian. Apabila media yang dirancang belum baik, maka alur penelitian akan kembali kepada tahap perancangan media untuk dievaluasi dan direvisi. Namun, jika perancangan media sudah baik, maka proses akan dilanjutkan kepada tahapan terakhir yaitu kesimpulan dan penelitian selesai.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam merancang webtoon ini adalah kualitatif [9]. Metode kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam suatu proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi pada manusia maupun sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh serta kompleks yang kemudian dapat disajikan dengan kata-kata dan dilakukan dalam latar yang alamiah [10]. Metode kualitatif biasanya meliputi wawancara, observasi, studi kasus, survei, dan analisis historis serta dokumen [11]. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memvisualisasikan informasi pada makanan khas kota Batam. Ruang lingkup penelitian pada perancangan webtoon ini adalah restoran seafood di kota Batam. Target audiens utama dari penelitian ini berupa masyarakat yang pernah membaca webtoon dengan segmentasi usia 17-24 tahun.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang berkaitan tentang informasi dari makanan khas yang berfokus pada makanan seafood di kota Batam. Dalam pengumpulan data primer, penulis menggunakan metode wawancara yang dilakukan terhadap pemilik restoran seafood di kota Batam. Data sekunder diperoleh dengan melakukan studi literatur melalui website, referensi, artikel, dan data-data mengenai kuliner seafood khas kota Batam. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode 5W1H, meliputi:

- What (Apa) = Apa manfaat webtoon yang akan dirancang bagi audiens?
- Where (Dimana) = Dimana webtoon ini akan dipublikasikan?
- When (Kapan) = Kapan webtoon ini akan dipublikasikan?
- Who (Siapa) = Siapa saja yang dapat membaca webtoon ini?
- Why (Mengapa) = Mengapa memilih kuliner seafood khas Kota Batam sebagai objek perancangan?
- How (Bagaimana) = Bagaimana cara merancang webtoon yang menarik untuk memperkenalkan kuliner seafood khas Kota Batam?



2.3 Metode Perancangan

Perancangan komik webtoon ini menggunakan alur Design Thinking. Design Thinking adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan sebuah bisnis yang memuat dari empathize, define, ideate, prototype, dan test [5]. Berikut merupakan tahapan design thinking yang digunakan oleh penulis dalam perancangan webtoon:

2.3.1 Emphatize

Perancangan komik webtoon mengenai kuliner ini mengambil target pembaca berupa masyarakat yang pernah membaca webtoon dengan segmentasi usia 17-24 tahun. Audiens tersebut diambil karena merupakan pembaca yang berpengalaman dan memiliki hobi untuk bisa menikmati webtoon [4]. Webtoon dipilih sebagai media publikasi dikarenakan webtoon merupakan media yang terpopuler saat ini. Pengumpulan data mengenai kuliner seafood khas kota Batam dikumpulkan melalui metode wawancara dengan pemilik restoran seafood di kota Batam. Data sekunder juga dikumpulkan melalui observasi serta literatur dari berbagai sumber khususnya di situs-situs tertentu.

2.3.2 Define

Tujuan pada perancangan komik ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat dan memberikan informasi kepada para pembaca webtoon mengenai kuliner seafood khas yang dapat dinikmati di Kota Batam. Genre cerita yang digunakan pada cerita yaitu drama dan slice of life. Diharapkan webtoon yang dirancang dapat menyampaikan informasi yang jelas terkait kuliner seafood khas kota Batam kepada target pembaca yang tepat.

2.3.3 Ideate

Pada tahapan ini, penulis menentukan tema dan judul cerita, penulisan naskah cerita, perancangan storyboard, perancangan karakter, dan perancangan kuesioner penelitian kualitatif.

a. Tema dan Judul Cerita

Tema dari cerita komik webtoon yang akan dibuat yaitu wisata dan makanan. Tema tersebut dipilih dengan alasan cerita yang dibuat akan bercerita tentang perjalanan sepasang suami istri yang berwisata ke kota Batam untuk mencoba kuliner khas kota Batam yaitu seafood. Perancangan komik webtoon akan diberi judul “Seafood Khas Kota Batam”.

b. Penulisan Naskah Cerita

Penulisan naskah cerita dilakukan berdasarkan hasil kesimpulan dari wawancara yang telah disimpulkan oleh penulis yang kemudian dituangkan menjadi sebuah cerita. Isi dari komik yang dibuat akan berjumlahkan satu episode yang bercerita dua tokoh utama bernama James dan Clara yang sedang berwisata ke kota Batam menggunakan pesawat dan sesampainya mereka di kota Batam, mereka pun berkunjung ke sebuah restoran di daerah Bareleng dan mencicipi salah satu makanan seafood khas Batam yaitu Gong-Gong.

c. Perancangan Storyboard

Perancangan storyboard dilakukan oleh penulis sendiri dengan cara berurutan sesuai dengan ide cerita yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari cerita penulis kepada audiens. Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan konsep maupun ide cerita [12].

d. Perancangan Karakter

Karakter pada perancangan ini dibuat dengan 4 tokoh karakter, yang dimana 2 pemeran utama yang merupakan sepasang suami istri dan kedua tokoh lainnya yaitu Om Supir dan Pelayan Restoran.

e. Perancangan Kuesioner Penelitian (Kualitatif)

Pada proses perancangan kuesioner penelitian penulis menggunakan teknik purposive sampling yang merupakan bagian dari jenis sampling yaitu non-probabilty sampling. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan sampel berdasarkan kriteria warga Kota Batam yang pernah membaca webtoon agar dapat menarik sebuah kesimpulan yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan [13]. Dalam proses penarikan sampel, penulis merancang kuesioner berbentuk kritik dan tanggapan dengan berisikan 10 pertanyaan untuk dapat mengetahui dan mendapatkan kritik dan tanggapan dari responden mengenai pengaruh dari webtoon yang telah dirancang dalam mempromosikan kuliner seafood yang ada di Kota Batam. Adapun aspek penilaian dan indikator yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam perancangan kuesioner seperti tabel dibawah ini [14].

Tabel 1. Aspek Penilaian dan Indikator

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir Soal |
|-----------------|--------------------------------------|-------------------|
| Aspek Materi | Kejelasan Informasi | 1 |
| | Mudah dalam menyampaikan informasi | 1 |
| | Cerita yang menarik | 1 |
| | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 1 |



| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir Soal |
|-----------------|---|-------------------|
| Aspek Media | Gambar dan komposisi yang menarik | 2 |
| | Kesesuaian warna | 1 |
| | Ketepatan penggunaan jenis font pada teks | 1 |
| | Efektivitas | 2 |

2.3.4 Prototype

Perancangan akan dilanjutkan dengan beberapa metode meliputi lineart, coloring, editing, hingga finishing karya.

a. Lineart

Lineart merupakan tahap awal dalam menggambar dengan membuat ilustrasi menggunakan garis sebagai acuan dan komponen utama pada gambar. Pada tahapan ini penulis membuat lineart menggunakan software Adobe Illustrator 2021. Adobe Illustrator merupakan sebuah perangkat lunak berupa program yang berfungsi sebagai pengolah grafis dengan berbasis vektor [15]. Pada proses pembuatannya penulis mencari referensi dari berbagai sumber dan merancang menggunakan tools berupa pen tool, brush tool, blob brush tool, dan shape tool.

b. Coloring

Pada tahapan ini penulis memberikan warna dan beberapa tambahan elemen gambar pada lineart yang telah dibuat sebelumnya. Warna yang digunakan merupakan warna flat dan beberapa warna tambahan untuk memberikan kesan bayangan pada beberapa bagian tertentu.

c. Editing

Pada tahap editing penulis membuat text bubble untuk memberikan penjelasan mengenai percakapan yang sedang dilakukan agar pembaca dapat memahami situasi dan kondisi yang sedang terjadi dan dibicarakan. Font yang digunakan dalam membuat teks tersebut bernama "Comic Sans".

d. Finishing

Pada tahap finishing penulis menggunakan software Adobe Photoshop 2021 untuk memberikan beberapa efek warna tambahan, efek cahaya, dan beberapa touch up untuk memberikan kesan warna yang lebih cerah dan hidup. Adobe Photoshop yang biasanya dikenal dengan Photoshop adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi foto, mengubah dan mengedit gambar, menciptakan sebuah karya digital yang asli, dan berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan seni gambar dan foto [16]. Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca serta menulis berbagai format gambar seperti .jpg, .png, .gif, dan sebagainya yang dimana penulis membutuhkan hasil format .jpg dan .png untuk dapat dipublikasikan pada platform webtoon [17].

2.3.5 Test

Tahap terakhir pada tahapan Design Thinking adalah Test. Pada tahapan ini penulis mempublikasikan hasil rancangan komik webtoon yang telah dibuat pada media webtoon berupa LINE Webtoon atau webtoons.com yang berjumlah sebanyak satu episode [7]. LINE Webtoon merupakan sebuah platform komik digital dari negara Korea Selatan yang diluncurkan oleh sebuah perusahaan teknologi yaitu LINE Corporation bersama dengan NAVER Corporation. LINE Webtoon memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia dan 35 juta pengguna aktif yang berada di seluruh dunia. Rentang usia pengguna LINE Webtoon adalah di kisaran usia 20 tahun hingga di atasnya. LINE Webtoon dapat diakses secara gratis atau tanpa biaya [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Data 5W1H

Melalui proses analisis data yang dilakukan oleh penulis berdasarkan 6 pertanyaan menggunakan metode 5W1H, maka penulis dapat menyimpulkan data hasil dari pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Data 5W1H

| Soal | Hasil |
|-------|--|
| What | Pada perancangan webtoon ini, what menjadi acuan dari manfaat yang dihasilkan dengan menceritakan sepasang suami istri yang berkunjung ke Kota Batam untuk mengeksplor makanan seafood di Kota Batam sehingga dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai kuliner seafood yang khas di Kota Batam. |
| Where | Webtoon yang dirancang akan dipublikasikan pada media publikasi berupa LINE Webtoon. |
| When | Hasil perancangan webtoon akan dipublikasikan pada awal Desember 2022. |
| Who | Audiens yang dapat membaca webtoon ini adalah seluruh pembaca webtoon dan lebih tertuju pada remaja berusia 17-24 tahun. |
| Why | Pemilihan kuliner seafood khas Kota Batam dilakukan sebagai objek perancangan karena penulis sendiri merupakan orang asli dan berdomisili di Kota Batam. |
| How | Perancangan webtoon akan dilakukan dengan membuat cerita dan menggambarkan karakter yang menarik dengan menggunakan software serta hardware yang mendukung. |

3.2 Hasil Perancangan

Perancangan yang telah dilakukan oleh penulis menghasilkan sebuah output dalam format .JPG dengan menggunakan software Adobe Illustrator 2021 dan Adobe Photoshop 2021. Perangkat keras yang digunakan dalam merancang komik webtoon adalah sebuah Laptop dengan merk Lenovo Legion 5 15ARH05 dengan spesifikasi Processor AMD Ryzen 5 4600H, RAM 16 GB, Graphic Card NVIDIA Geforce GTX 1650 Ti. Berikut merupakan desain logo dari judul webtoon yang telah dirancang yang digunakan sebagai cover dari webtoon itu sendiri.

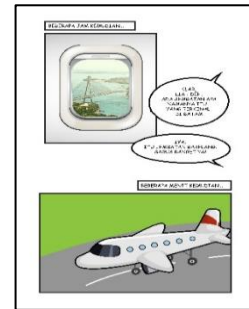


Gambar 2. Logo Webtoon “Seafood Khas Kota Batam”

Pada gambar 1 diatas menampilkan sebuah ilustrasi gong-gong itu sendiri yang merupakan salah satu makanan seafood khas dari Kota Batam. Warna dasar pada logo tersebut menggunakan kode warna #BEB99B dan outline berwarna hitam #000000. Font yang digunakan pada logo tersebut adalah Atma dengan warna dasar hitam dan diberikan outline berwarna putih untuk memberikan kesan tegas dan mudah untuk dibaca.



Gambar 3. Pengenalan Tokoh

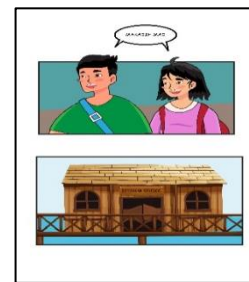


Gambar 4. Pengenalan Jembatan Bareleng

Pada gambar 2 merupakan bagian awal dari cerita webtoon yang dirancang dengan berisikan perkenalan secara tidak langsung oleh para tokoh dalam cerita dan pada gambar 3 merupakan bagian yang memperkenalkan ikon dari kota Batam berupa Jembatan Bareleng.



Gambar 5. Pengenalan Restoran Seafood oleh Supir Taksi



Gambar 6. Penggambaran Restoran Seafood

Pada gambar 4 dan 5 menceritakan seorang supir taksi yang memperkenalkan lokasi yang cocok untuk mencoba kuliner khas Batam terutama seafood yaitu di restoran-restoran seafood terutama di daerah Bareleng.



Gambar 7. Pengenalan Seafood Gong-Gong



Gambar 8. Kaitan Gong-Gong dengan Batam

Pada gambar 6 dan 7 menampilkan cerita dimana seorang pelayan restoran yang menjelaskan mengenai jenis seafood dari Gong-Gong tersebut beserta berbagai cara dalam memasaknya dan juga menjelaskan kaitannya Gong-Gong dengan Kota Batam itu sendiri.



Gambar 9. Tampilan Hidangan Gong-Gong

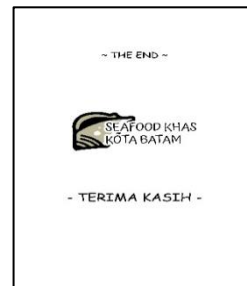


Gambar 10. Penjelasan Cara Makan

Pada gambar 8 dan 9 menampilkan cerita dimana makanan utama berupa Gong-Gong rebus sudah dihidangkan kepada kedua tokoh utama tersebut dan pelayan restoran yang sedang menjelaskan cara makan dari siput Gong-Gong tersebut.



Gambar 11. Akhir Cerita

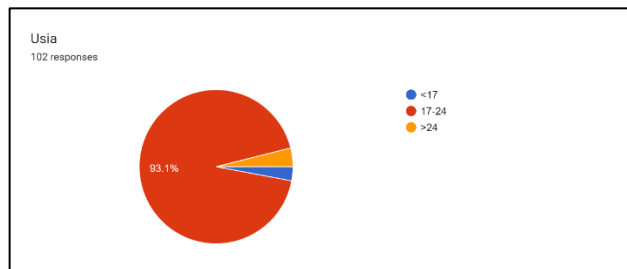


Gambar 12. Penutupan

Pada gambar 10 dan 11 menampilkan akhir dari cerita dan ucapan penutup serta terima kasih kepada para pembaca. Penutupan akhir cerita juga dibubuhi dengan sebuah logo dari judul webtoon itu sendiri.

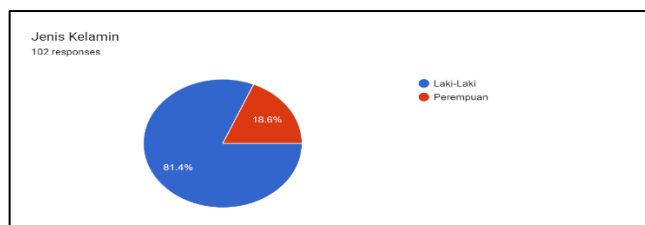
3.3 Analisa Kuesioner Saran dan Tanggapan (Kualitatif)

Penelitian terhadap hasil perancangan komik webtoon yang telah dibuat dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarakan melalui Google Form mendapatkan jumlah responden sebanyak 102 tanggapan ataupun jawaban. Berikut ini merupakan gambar diagram karakteristik responden penelitian berdasarkan usianya.



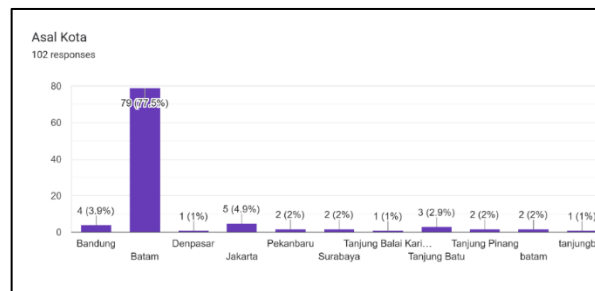
Gambar 13. Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form mendapatkan jumlah responden sebanyak 102 orang yang terdiri dari 2,9% atau sebanyak 3 orang yang berusia dibawah 17 tahun, 93,1% atau 95 orang yang berusia 17 hingga 24 tahun, dan 3,9% atau 4 orang yang berusia diatas 24 tahun.



Gambar 14. Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form mendapatkan jumlah responden sebanyak 102 orang yang terdiri dari 81,4% laki-laki atau sebanyak 83 orang laki-laki dan 18,6% perempuan atau sebanyak 19 orang perempuan.



Gambar 15. Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Kota

Gambar 14 diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan asal kotanya yang dimana mendapatkan sejumlah data yang terdiri dari 79,5% atau 81 orang yang berasal dari Batam, 4,9% atau 5 orang yang berasal dari Jakarta, 3,9% atau 4 orang yang berasal dari Bandung, 3,9% atau 4 orang yang berasal dari Tanjung Batu, 2% atau 2 orang yang berasal dari Pekanbaru, 2% atau 2 orang yang berasal dari Surabaya, 2% atau 2 orang yang berasal dari Tanjung Pinang, 1% atau 1 orang yang berasal dari Denpasar, dan 1% atau 1 orang yang berasal dari Tanjung Balai Karimun.

Penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form sebanyak 10 butir pertanyaan mendapatkan beberapa sampel jawaban terbaik yang penulis paparkan sebagai berikut:

- a. Apakah penyampaian informasi pada webtoon yang telah dirancang sangat jelas?
 - R1: Menurut saya sudah jelas, dengan apa yang ingin pembuat sampaikan kepada pembaca.
 - R2: Dari webtoon tersebut memberikan informasi yang lumayan jelas, karena menggambarkan ciri khas batam dengan cara yang simple.
 - R3: Menurut saya sudah cukup jelas karena istilah" baru yang mungkin tidak diketahui oleh masyarakat luar daerah Batam telah divisualisasikan dalam bentuk komik.
 - R4: Menurut saya, sangat jelas dan bagus dalam penyampaiannya yang dikemas dalam satu episode saja, tetapi bisa mengandung seluruh informasi yang ingin disampaikan.
 - R5: Penyampaian informasi pada webtoon yang telah dirancang telah menunjukkan dan menyampaikan informasi yang sangat jelas, sehingga saya dapat mengerti pesan yang ingin disampaikan.saya sudah jelas, dengan apa yang ingin pembuat sampaikan kepada pembaca.
- b. Apakah penyampaian informasi menggunakan webtoon yang telah dirancang mudah dipahami?
 - R1: Iya dapat mudah dipahami. penyampaian informasi melalui webtoon disajikan melalui komik ini unik dan bisa menarik perhatian orang terutama anak remaja dan bahasa yang digunakan ini juga bisa membuat pembaca menjadi tidak bosan saat membaca.
 - R2: Iya, karena dibuat dalam bentuk komik tentu lebih mudah dipahami daripada bentuk penyampaian informasi biasa.
 - R3: Informasi yang tersedia di webtoon ini cukup mudah untuk dipahami karena menggunakan bahasa yang simpel dan gambar yg jelas.
 - R4: Penyampaian informasi menggunakan webtoon yang telah dirancang sangat mudah dipahami dan saya menjadi mengetahui makanan seafood yang unik dari Kota Batam itu sendiri.
 - R5: Bagi saya sangat mudah dipahami, informasinya tertata dengan rapi dan sangat jelas dalam penyampaiannya.
- c. Apakah cerita pada webtoon yang telah dirancang menarik dalam menyampaikan informasi?
 - R1: Jalan cerita pada webtoon yang telah dirancang sangat menarik dalam menyampaikan informasi, sehingga saya bisa memahami dan terus menikmati dari awal hingga akhir ceritanya.
 - R2: Ceritanya menarik, alurnya juga tidak membuat pembaca menjadi bingung dan dalam webtoon yg saya baca dia memperkuat informasi yang di sampaikan tetapi tidak bikin bosan.
 - R3: Menurut saya ceritanya sangat menarik dan unik, walaupun ada sedikit kemiripan dengan webtoon lainnya yang mengenalkan tentang kuliner dari Tulungagung.
 - R4: Menurut saya ceritanya menarik dan alur ceritanya sangat bagus, ceritanya juga tidak bikin bingung dan sangat bagus jalan ceritanya. Jadi saya bisa ikutin seakan-akan saya yang sedang berkunjung ke Batam.
 - R5: Cerita pada webtoon ini menurut saya jelas dalam menyampaikan informasi namun sedikit monoton. Saran saya sebaiknya dibuat tempat makan yang variatif (misal 3 tempat ikonik) dan storyflow yang tidak monoton.
- d. Apakah ketepatan dalam pemilihan gambar pada webtoon yang telah dirancang membuat informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik?



- R1: Menurut saya sudah tepat karena gambar" yang dipilih dapat merepresentasi nuansa batam seperti landmark batam dan pemilihan latar tempat restoran seafood juga sangat merepresentasi restoran seafood pinggir kota (barelang dan tg piayu).
- R2: Iya, dari pemilihan gambarnya sangat tepat sesuai informasi yang diberikan sangat jelas juga membuatnya jadi menarik.
- R3: Menurut saya boleh sih gambarnya cuman kalau dibandingin dengan cerita yang ada di webtoon yang lain mungkin masih agak kurang dalam pemilihan gambarnya.
- R4: Pemilihan gambarnya sudah tepat dan sangat minimalis, walaupun tidak menggunakan banyak efek-efek, tapi hasilnya tetap menarik dan enak untuk dibaca.
- R5: Tepat, karena dapat mewakili kehidupan di Kota Batam walaupun karakter yang digambarkan tidak terlalu rumit versinya seperti webtoon pada umumnya.
- e. Apakah kemampuan dalam pemilihan gambar pada webtoon yang telah dirancang membuat Anda lebih tertarik dalam membacanya?
- R1: Benar, saya tertarik dalam membacanya karena dirancang dengan gambar-gambar yang mendukung dan dapat lebih mudah memahami jalan ceritanya sehingga bisa mendapatkan informasi dan sekaligus ilmu baru.
- R2: Sangat bagus, gambar yang minimalis dan penggunaan efek-efek yang cocok, ditambah juga pemilihan karakternya sangat cocok terutama supir taksi dan pelayan rumah makannya.
- R3: Menurut saya gambar yg ada cukup oke, namun kalau bisa mungkin pakai style yang diminati webtoon pada umumnya seperti style kartun yang lucu atau style manhwa agar makin banyak pembaca yang akan lirik dan minat.
- R4: Kalau diri saya mungkin kurang bisa menarik perhatian saya tetapi karena informasinya yang di sampaikan bisa menarik perhatian saya jadi bisa membuat saya jadi sedikit tertarik sama gambarnya.
- R5: Kemampuan dalam pemilihan gambar pada webtoon yang telah dirancang membuat saya menjadi lebih tertarik dalam membacanya, karena gambar yang digunakan menarik dan membuat kualitas cerita webtoon nya menjadi lebih baik dan mudah dimengerti.
- f. Apakah bahasa yang digunakan dalam penyampaian informasi pada webtoon yang telah dirancang tidak rumit dan mudah dipahami?
- R1: Iya ga rumit dan dapat dipahami, bahasa yang digunakan bagus dan tidak ribet, bahasanya juga ada yang menggunakan bahasa gaul tidak hanya bahasa baku saja.
- R2: Bahasanya mudah dipahami karena bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang digunakan dalam sehari hari.
- R3: Bahasa yang dipakai tidak rumit dan mudah dipahami karena seperti bahasa sehari-sehari, namun untuk saya bahasanya masih terkesan sedikit kaku.
- R4: Bahasanya sangat mudah dipahami, dikarenakan menggunakan bahasa sehari-hari sehingga kesannya tidak terlalu baku dan relate dengan kehidupan sehari-hari.
- R5: Bahasa yang digunakan dalam penyampaian informasi pada webtoon yang telah dirancang tidak rumit dan sangat mudah dipahami, sehingga saya tidak kebingungan sama sekali pada saat membacanya, dan bahasanya bisa dimengerti oleh seluruh penduduk di Indonesia, karena bahasanya simple dan tidak banyak menggunakan banyak istilah asing.
- g. Apakah tepat pemilihan webtoon sebagai media promosi kuliner di Kota Batam?
- R1: Pemilihan yang sangat tepat sebagai media yang baru untuk promosi, karena masih sedikit menemukan promosi yang dilakukan melalui webtoon. Jadi ini bisa jadi salah satu langkah yang tepat.
- R2: Menurut saya tepat, karena sampai saat ini belum ada yang menggunakan webtoon dalam mempromosikan sesuatu dan kalau menggunakan webtoon untuk mempromosikan kuliner di Batam bisa banyak menarik perhatian orang" dari luar Batam..
- R3: Pemilihan webtoon sebagai media promosi sendiri adalah pilihan yang baik karena banyaknya pembaca webtoon akhir" ini. Jika dipromosikan ke media sosial akan lebih baik lagi agar dapat menjangkau banyak audience..
- R4: Menurut saya pemilihan webtoon sebagai media promosi sangat kreatif, hanya saja media ini hanya terbatas kepada kalangan anak" muda saja sehingga mungkin dapat dicari lagi ide yang memungkinkan memperluas target promosi.
- R5: Menurut saya sangat tepat pemilihan webtoon sebagai media promosi kuliner di Kota Batam ini, Karena saya juga terdapat komik lainnya di webtoon tepatnya di genre slice of life ini, yang mempromosi jenis-jenis makanan di kota tertentu..
- h. Apakah pemilihan font pada webtoon yang telah dirancang tepat dan mudah untuk dibaca?
- R1: Tepat, karena pada umumnya cerita di webtoon menggunakan font seperti ini juga.
- R2: Pemilihan font sudah tepat karena bisa dibaca dan cocok dengan tema.
- R3: Untuk pemilihan fontya udah cukup baik, sehingga pas di mata saya yang membuat saya nyaman untuk mebacanya.
- R4: Pemilihan fontnya bagus dan cocok dengan design webtoonnya, karena font simple dan mudah dibaca dan cocok pakai font kartun-kartun gitu.
- R5: Sudah pas banget, mudah di baca dan tidak membuat malas untuk membaca.



- i. Apakah kemampuan dalam pemilihan warna yang digunakan pada webtoon yang telah dirancang sangat sesuai?
- R1: Sangat sesuai, warna yang di pilih dalam webtoon ini tidak membuat pembaca menjadi bosan karena warna yang digunakan nya ada berbagai macam, dan warna pada gambar jembatan barelang itu sangat bagus dan keren.
- R2: Pemilihan warna yang ada sudah sesuai dan tepat, suasana tropis di batam sudah cukup tergambarakan..
- R3: Menurut saya sudah, nuansa cerah yang sesuai dengan suasana wisata tropical (pantai) di batam.
- R4: Pemilihan warnanya bagus dan serasi. Warnanya dapat mewakili suasana yang sedang terjadi dan enak untuk dilihat.
- R5: Warna yang dipilih menurut saya sudah bagus dan sesuai karena enak dilihat dan nyaman saja membacanya.
- j. Apakah menggunakan webtoon sebagai media promosi kuliner di Kota Batam lebih efektif?
- R1: Iya, karena apabila menggunakan webtoon untuk mempromosikan kuliner batam tidak hanya bisa diketahui oleh warga kota batam saja tetapi dari luar Batam juga banyak dan bisa membuat kuliner batam menjadi lebih populer.
- R2: Efektik untuk kalangan usia apapun jika ingin di buat di social media lainnya.
- R3: Menurut saya bakal lebih efektif jika anda berkolaborasi dengan restoran yang ada di batam dan mengunggahnya di media sosial mereka, secara orang juga menikmati format komik agar tidak bosan dibaca dan bisa menjangkau banyak orang juga. Tapi webtoon sendiri juga memiliki potensi yang besar jadi saya rasa masih oke.
- R4: Untuk saat ini mungkin belum banyak yang mempromosikan sesuatu di Batam melewati webtoon ini, tapi semoga kedepannya webtoon ini dapat menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk mempromosikan produk maupun jasa lainnya
- R5: Menurut saya efektif bagi para pembaca webtoon, jadi pembaca webtoon tidak hanya sekedar terhibur saja, tapi juga bisa mendapatkan informasi ataupun wawasan tambahan seperti hal nya siput gong-gong itu apa dan mengapa bisa disebut khas dari Kota Batam.

Dari seluruh hasil data yang dikumpulkan dan diuji, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa berdasarkan aspek penilaian dari materi yang dirancang sudah baik dan dapat memberikan memberikan informasi yang jelas, informasi yang disampaikan mudah dipahami, cerita yang dirancang menarik perhatian pembaca, dan bahasanya mudah untuk dimengerti. Berdasarkan aspek penilaian media yang dirancang dari segi gambar yang dibuat sudah cukup menarik dan sedikit berbeda dengan webtoon yang lain pada umumnya, komposisi dan kesesuaian pemilihan warna sudah bagus karena dapat mewakili nuansa kehidupan di Kota Batam itu sendiri. Ketepatan penggunaan jenis font sudah tepat dan memudahkan audiens untuk membaca informasi yang disampaikan. Efektivitas untuk mempromosikan kuliner di Kota Batam menggunakan komik webtoon akan lebih efektif jika dipadukan dengan media sosial lainnya dalam proses promosinya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan, maka peneliti dapat menyimpulkan perancangan komik webtoon berhasil dirancang dengan menggunakan metode perancangan Design Thinking dibantu dengan menggunakan software Adobe Photoshop 2021 dan Adobe Illustrator 2021. Pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik purposive sampling berhasil mendapatkan data berupa respon positif dan menarik dari para audiens mengenai hasil perancangan komik webtoon yang telah dibuat serta mendapatkan berbagai saran atau masukan yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya. Perancangan komik webtoon sebagai media promosi kuliner di Kota Batam akan menjadi lebih efektif dimasa mendatang dengan dibantu oleh berbagai media sosial dalam proses promosinya.

REFERENCES

- [1] A. Ariyanto, D. E. Kurniawan, and A. Fatulloh, "Rancang Bangun Aplikasi WebGIS untuk Pemetaan Kondisi Sosial Ekonomi Kota Batam," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 2, no. 1, pp. 27–30, 2019.
- [2] D. Arisandi and M. N. R. Pradana, "Pengaruh Penggunaan Social Media Terhadap Brand Awareness Pada Objek Wisata Di Kota Batam," *JMD J. Ris. Manaj. Bisnis Dewantara*, vol. 1, no. 2, pp. 109–116, 2018.
- [3] J. Y. Lee, J. H. Park, and J. W. Jun, "Brand webtoon as sustainable advertising in Korean consumers: A focus on hierarchical relationships," *Sustain.*, vol. 11, no. 5, pp. 1–10, 2019, doi: 10.3390/su11051364.
- [4] R. P. Bastari, P. Aditia, and I. D. A. Putra, "SUBSTANSI MAKNA PADA SENI KOMODITAS: KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARYA KAWS x UNIQLO TAHUN 2019," *Demandia*, vol. 05, no. 02, pp. 281–301, 2020, doi: 10.25124/demandia.v.
- [5] J. Barik, V. D. Armisha, U. N. Surabaya, J. Desain, and U. N. Surabaya, "Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulungagung," vol. 3, no. 1, pp. 30–43, 2021.
- [6] F. Agriawan, "Perancangan Komik Karaeng Galesong," *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 8, no. 2, pp. 108–117, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/21063>.
- [7] J. Hwang, C. Alit, A. T. Wahyudi, S. Desain, and U. K. Petra, "Perancangan Webtoon tentang Suroboyo Bus untuk Anak Muda di Surabaya Metode Analisis Data Konsep Perancangan Judul Buku," 2020.



- [8] A. K. Putra and N. Kristiana, “Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya,” *Barik*, vol. 1, no. 2, pp. 153–165, 2020.
- [9] I. G. Ngurah, A. Yuda, T. Keras, T. Ratu, and T. Sidakarya, “Perancangan Komik Webtoon Topeng Tugek di Desa Carangsari, Petang, Badung, Bali,” 2020.
- [10] M. R. Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [11] Y. Nurmalarasi and R. Erdiantoro, “Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier,” *Quanta*, vol. 4, no. 1, pp. 44–51, 2020, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- [12] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma,” *DIGLOSIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.p1-12.
- [13] S. Campbell et al., “Purposive sampling: complex or simple? Research case examples,” *J. Res. Nurs.*, vol. 25, no. 8, pp. 652–661, 2020, doi: 10.1177/1744987120927206.
- [14] L. Qurrotaini, T. W. Sari, and V. H. Sundi, “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring,” *Pros. Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, vol. E-ISSN: 27, p. 7, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>.
- [15] W. Putra Wijaya and H. Gunawan Sakti, “Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya,” *Teach. Learn. J. Mandalika*, vol. 2, no. 1, pp. 102–108, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>.
- [16] H. gunawan Sakti, “Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis,” *J. Realita*, vol. 2, no. 2, pp. 325–344, 2017.
- [17] M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU,” *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i1.21.
- [18] A. F. Lestari and Irwansyah, “Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital,” *J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 134–148, 2020, [Online]. Available: <http://180.250.41.45/jsource/article/view/1609/1726>.