

PERANCANGAN WEBTOON RASA BORNEO KALIMANTAN TENGAH SEBAGAI BENTUK AWARENESS

Talitha Adine Kirana¹, Ixsora Gupita Cinantya²

talithakirana58@gmail.com¹, ixsora.gupita@esaunggul.ac.id²

Universitas Esa Unggul

Abstrak: Perancangan webtoon Rasa Borneo: Kalimantan Tengah merupakan upaya untuk meningkatkan awareness masyarakat terhadap kekayaan budaya dan kuliner tradisional Kalimantan Tengah melalui media komik digital. Media webtoon dipilih karena memiliki karakter visual yang menarik, narasi yang komunikatif, serta aksesibilitas yang tinggi pada platform daring, sehingga berpotensi menjangkau kalangan remaja hingga dewasa muda sebagai target audiens utama. Dalam proses perancangan, digunakan pendekatan studi pustaka, observasi, analisis 5W1H, pengembangan konsep cerita, penyusunan storyboard, ilustrasi digital, serta strategi publikasi pada media daring. Pendekatan tersebut diterapkan untuk menghasilkan karya yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media informasi dan edukasi mengenai identitas lokal Kalimantan Tengah. Melalui pengemasan cerita yang memadukan unsur budaya dan kuliner, webtoon ini diharapkan mampu menumbuhkan minat, pemahaman, dan apresiasi masyarakat terhadap kekayaan tradisi daerah. Dengan demikian, hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media promosi budaya yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Kata Kunci: Komik Digital, Kalimantan Tengah, Budaya, Makanan.

Abstract: The design of the webtoon Rasa Borneo: Central Kalimantan is an effort to increase public awareness of the cultural richness and traditional culinary heritage of Central Kalimantan through digital comic media. Webtoon was chosen because it has appealing visual characteristics, communicative narrative, and high accessibility on online platforms, making it potentially able to reach teenagers and young adults as the main target audience. In the design process, a literature review, observation, 5W1H analysis, story concept development, storyboard preparation, digital illustration, and online publication strategy were used. This approach was applied to produce a work that functions not only as entertainment media, but also as an informational and educational medium about the local identity of Central Kalimantan. Through a story presentation that combines cultural and culinary elements, this webtoon is expected to foster public interest, understanding, and appreciation of the region's traditional heritage. Thus, the final design is expected to become one of the effective, relevant, and adaptive alternatives for cultural promotion in response to the development of digital technology.

Keywords: Digital Comics, Central Kalimantan, Culture, Food.

PENDAHULUAN

Kuliner tradisional merupakan bagian dari identitas dan warisan budaya suatu daerah. Namun, kuliner khas Kalimantan Tengah masih belum banyak dikenal oleh masyarakat di luar Pulau Kalimantan, khususnya generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan media yang kreatif dan mudah diakses untuk memperkenalkan kekayaan kuliner tersebut.

Untuk memperkenalkan kuliner Kalimantan Tengah secara lebih luas, diperlukan media yang kreatif, informatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Webtoon dipilih karena menggabungkan kekuatan cerita, ilustrasi, dan kemudahan

akses digital. Selain memiliki peminat dari kalangan remaja hingga dewasa, webtoon juga berpotensi menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform daring. Melalui perancangan Rasa Borneo: Kalimantan Tengah, informasi mengenai kuliner dan budaya lokal disampaikan dengan storytelling, visual yang menarik, serta bahasa yang mudah dipahami. Karya ini diharapkan dapat menjadi media edukasi sekaligus promosi budaya Kalimantan Tengah.

Permasalahan yang ditemukan adalah masih terbatasnya webtoon lokal yang mengangkat tema kuliner Indonesia. Selain itu, sebagian pembaca cenderung lebih mengenal karya luar negeri karena dianggap memiliki visual dan konflik cerita yang menarik. Keterbatasan referensi visual serta literatur mengenai kuliner Kalimantan Tengah juga menjadi tantangan dalam menyajikan informasi budaya secara akurat dan menarik.

METODE PENELITIAN

Lokasi Studi

Lokasi yang dipilih adalah di luar pulau Kalimantan, seperti Jakarta, Jawa, dan masih banyak lagi. Untuk menjangkau audiens luas itu, maka penulis menggunakan google form sebagai tempat untuk menyaring pendapat dan preferensi orang-orang mengenai Kalimantan Tengah. Dalam google form tersebut, penulis memberikan beberapa pilihan jenis tema cerita yang ingin penulis angkat menjadi Webtoon, apakah mereka pernah berkunjung ke Kalimantan, pernahkah melihat salah satu bentuk budaya dari Kalimantan Tengah di tempat mereka, dan genre yang mereka sukai dalam komik digital agar menjadi acuan dalam perancangan Webtoon Rasa Borneo.

Analisis Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam perancangan Webtoon Rasa Borneo adalah deskriptif kualitatif. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dalam kegiatannya peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Metode penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah.

Pengumpulan data sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian yang harus disesuaikan dengan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, sumber daya yang tersedia (Zainuddin, 2024.) Pengumpulan data meliputi, (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) dan Studi Pustaka.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap responden berusia 14–±20 tahun, sebagian besar responden telah menggunakan atau mengenal platform Webtoon, tetapi masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai kuliner Kalimantan. Responden juga menunjukkan ketertarikan terhadap pengenalan kuliner daerah melalui media komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa webtoon memiliki potensi sebagai media edukasi dan promosi budaya yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi media generasi muda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Format Desain dari perancangan ini menggunakan format 1600 x 7680 secara vertikal dengan jumlah 20-35 halaman termasuk cover di tiap chapter dan isi cerita.

Tipografi

Font Anime Ace merupakan pilihan tipografi yang ideal untuk Webtoon Rasa Borneo karena gaya sans-serif comic-inspired yang dirancang khusus untuk komik

digital dan anime/manga style, memastikan keterbacaan tinggi pada panel vertical scrolling di layar mobile. Dalam perancangan Webtoon Rasa Borneo, font Anime Ace dipilih untuk elemen teks narasi dan dialog utama karena dinilai mampu menyampaikan nuansa cerita slice-of-life budaya Borneo dengan sentuhan kekinian yang tidak kaku, memastikan keterbacaan optimal di layar mobile sambil mempertahankan identitas visual manhwa-inspired. Penggunaan font ini mendukung konsep edutainment dengan variasi ukuran dan efek shadow ringan untuk dialog karakter lokal, sementara teks informatif kuliner menggunakan bold variant untuk emphasis pada resep dan makna budaya, sehingga menciptakan visual yang intuitif.



Gambar 1. Font Anime Ace

Lalu, untuk penggunaan tipografi sebagai efek suara adalah dengan menggunakan font Letter O Matic.



Gambar 2. Font Letter O Matic

Studi Karakter

Webtoon Rasa Borneo dengan genre Adventure, Slice of life dan Fantasy menggunakan pendekatan gaya desain kartun animasi jepang yang cocok untuk genre yang sudah dipilih.



Gambar 3. Sketsa manual karakter.

Karakter Bulan dibuat sebagai karakter gadis tomboy, ingin dan ceria. Desain wajah, rambut dan pakaian pun disesuaikan agar cocok dengan penggambaran tersebut. Sedangkan, Rangga digambarkan sebagai sosok yang lebih tenang, kalem dan dapat diandalkan sebagai teman Bulan selama membawa kembali roh makanan yang hilang dari buku. Palet warna dari dua karakter ini adalah kontras satu sama lain, Bulan yang memakai pakaian dengan warna biru tua, hitam dan abu-abu. Rangga dengan kaus panjang berwarna cerah.



Gambar 4. Karakter utama dalam Webtoon Rasa Borneo

Desain karakter roh makanan dibuat agar tidak menghilangkan ciri khas dari makanan tersebut dan audiens bisa langsung mengenali roh tersebut. Makanan-makanan yang dipilih tidak hanya makanan utama atau pokok dari masyarakat Kalimantan Tengah. Namun, ada makanan sampingan dan juga cemilan yang sering dinikmati.



Gambar 5. Hintalu Karuang



Gambar 6. Sasangan Patin



Gambar 7. Kue Gagatas



Gambar 8. Kelakai

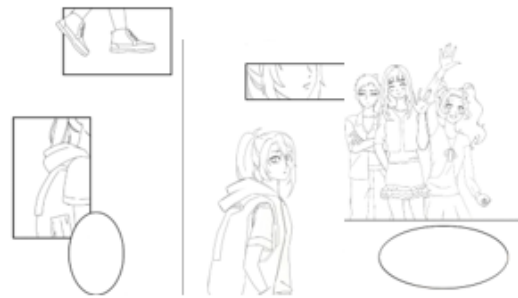


Gambar 9. Juhu Umbut Rotan

Proses perancangan komik

Proses perancangan Webtoon memiliki beberapa tahapan sebelum akhirnya di publish dalam platform Webtoon. Diantaranya ada penulisan ide plot cerita, naskah keseluruhan yang meliputi deskripsi latar dan dialog antara karakter, pembuatan desain karakter dan roh makanan, lalu finishing yang meliputi

penambahan teks dan lighting.



Gambar 10. Lineart



Gambar 11. Coloring



Gambar 11. Finishing

Hasil Akhir

Hasil akhir dari Webtoon terdiri dari satu episode yang memiliki kurang lebih 25-35 halaman termasuk logo komik dan juga isi cerita. Webtoon Rasa Borneo ini berstatus on-going yang berarti akan berlanjut menjadi jenis serial komik lanjutan yang kemungkinan akan penulis lanjutkan. Dengan genre Slice of Life, diharapkan Webtoon ini akan relate ke banyak audiens yang suka dengan cerita ringan dan tidak terlalu berat konfliknya



Gambar 12. Publishing

KESIMPULAN

Kuliner tradisional adalah salah satu cerminan budaya yang menunjukkan penanda keragaman lidah dan selera, yang tiap etnis di Nusantara memiliki kekhasan erat kaitannya dengan lingkungan alam dan kondisi sosial masyarakatnya. Makanan tradisional suatu daerah bisa menjadi cermin peradaban dan budaya yang disuguhkan dan dinikmati oleh masyarakat setempat dan wajah dari daerah tersebut. Rasa Borneo diharapkan dapat meningkatkan awareness masyarakat terhadap kuliner tradisional Kalimantan Tengah sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui media yang kreatif, informatif, dan mudah diakses.

Melalui perpaduan storytelling, ilustrasi digital, dan penyampaian informasi yang ringan, webtoon ini dapat menjadi media alternatif untuk memperkenalkan kuliner Kalimantan Tengah kepada masyarakat, khususnya generasi muda di luar Pulau Kalimantan.

DAFTAR PUSTAKA

- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Barik*, 3(1), 30-43.
- Ernayanti, dkk. 2003. *Ensiklopedia Makanan Tradisional di Pulau Jawa dan Pulau Madura*. Deputi bidang pelestarian dan pengembangan kebudayaan, asdep. Urusan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Jakarta: Proyek pelestarian dan pengembangan tradisi dan kepercayaan.
- Hendrayana, M. (2011). Strategi pengembangan makanan tradisional bali di hotel area sanur-denpasar. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 2(1).
- Herlina, M. P. (2025). Pelestarian Budaya Kuliner Dayak Melalui Praktik Pembuatan Makanan Tradisional oleh Generasi Muda di Kabupaten Sekadau. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 79-82.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148.
- Mau, D. P., Mau, Y. P., Widodo, Y. A. P., & Artana, I. W. A. (2023). RAGAM KULINER KHAS DAYAK SEBAGAI DAYA TARIK PENDUKUNG PADA DESTINASI PARIWISATA DI KOTA PALANGKA RAYA. *The Sages Journal*, 2(01), 27-37.
- Nadifah, A. (2023). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON "MONDOK BAHAGIA" SEBAGAI SARANA PENGENALAN NYANTRI DI PESANTREN [Jurnal] (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia).
- Nadifah, A., Syamsi, M. D., Fitri, N. D., & Kusumohendrarto, R. H. (2025). Analisis Minat Baca Komik Webtoon. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 8(2), 151-159.
- Nugie Algiyanie, A. (2023). Perancangan Komik Webtoon "Wisata Pasar Kangen" Sebagai Media Pengenalan Ragam Kuliner Tradisional [Jurnal] (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia).

