

Perancangan Buku Komik Kuliner Surabaya Sebagai Upaya Melestarikan Kuliner Tradisional

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Mira Shabrina ²⁾ Karsam ³⁾ Sigit Prayitno Yosep

1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Myra.shabrina@gmail.com

2) Program Studi Multimedia STIKOM Surabaya, Email: karsam@stikom.edu

3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: sigit@stikom.edu

Abstract

Surabaya, the capital of East Java province make Surabaya as center of business, education, industry, and trade. Many people from outside Surabaya like Madura, Madiun, Kertosono, Kediri, Gresik, Blitar, Ponorogo, and others who seek his fortune in the city of Surabaya, for example by selling food. So Surabaya has a diverse culinary variety. Unfortunately, the negative impact of globalization is such as the collapse of social institutions and the erosion of local culture. Traditions and local culture can become extinct slowly cause abandoned by their own people. This is certainly true for typical culinary Indonesia, which is part of the local culture. so Therefore, this study aimed to create a culinary Surabaya comic book as an attempt to preserve traditional culinary. The design of this comic book using qualitative data collection methods, by interview, observation, documentation studies, literature, and existing studies are very important to define the concept design study. From the analysis of these data, the theme of the design concept obtained is Friendly. The concept was used for most of the design theme of the comic book, both of the characters, the plot, the color chosen, and so forth. Efforts to interest young people in reading this comic book one with a comic fullcolour more interesting than comic books culinary existing ones, using the drawing style of manga that is familiar among adolescents in the hope the comic book medium can be a medium that can preserve traditional cuisine and attract teenagers to the local culture.

Kata Kunci: *Buku, Komik, Kuliner, Surabaya, Kuliner Tradisional*

Globalisasi merupakan proses berkembangnya era baru dalam hal kebudayaan masyarakat yang baru. Globalisasi banyak berdampak pada Indonesia, salah satunya adalah masuknya berbagai macam kebudayaan asing ke Indonesia. Dengan masuknya budaya-budaya asing tersebut tentu membawa perubahan pada masyarakat Indonesia misalnya masyarakat cenderung memilih memakan makanan asing atau makanan luar negeri dibanding dengan memakan makanan dari negaranya sendiri. Orang akan merasa bangga karena berarti mereka akan disebut sebagai orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman (Pricilia, 2015).

Menurut Anthony Giddens (Haryono, 2015) modernisasi mempunyai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak yang bersifat negatif seperti runtuhnya institusi sosial dan pudarnya budaya lokal. Tradisi dan budaya lokal dapat menjadi punah dengan perlahan-lahan karena ditinggalkan oleh masyarakatnya sendiri. Hal itu tentu juga berlaku bagi kuliner khas Indonesia yang merupakan bagian dari budaya lokal.

Kuliner adalah salah satu ragam budaya Indonesia. Kuliner di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai negara seperti China, Belanda, Spanyol, Timur tengah, India, dan Portugis (khususnya, 2015). Selain itu beragamnya kuliner khas Indonesia juga merupakan pengaruh dari kondisi geografis

Indonesia yang kaya akan keanekaragaman budaya dengan latar belakang etnis, suku dan tata kehidupan sosial yang berbeda satu dengan yang lain (Ketaren, 2014). Tiap daerah di Indonesia mempunyai beragam jenis kuliner. Salah satunya adalah Surabaya.

Surabaya sebagai ibukota provinsi Jawa Timur menjadikan Surabaya sebagai pusat kegiatan bisnis, pendidikan, industri, dan perdagangan. Banyak orang dari luar Surabaya seperti Madura, Madiun, Kertosono, Kediri, Gresik, Blitar, Ponorogo, dan lain sebagainya yang mencari peruntungan di kota Surabaya misalnya dengan berjualan makanan. Jadilah kota Surabaya memiliki aneka kuliner yang beragam (Edo dkk, 2009: 1).

Seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu dampak dari globalisasi dikhawatirkan kuliner-kuliner tradisional Indonesia akan punah karena ditinggalkan masyarakatnya sendiri. Salah satu cara melestarikan kebudayaan agar tidak punah adalah dengan culture knowledge. Culture knowledge yaitu pelestarian budaya dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsikan dalam berbagai bentuk sehingga generasi muda terutama remaja dapat mengetahui tentang budaya itu sendiri (Indramawan, 2013).

Salah satu media yang akrab dikalangan remaja adalah komik. Komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi media pelajaran, pengetahuan umum, penerangan suatu alat, hiasan kaos (sablon), poster, media informasi dan lain-lain (Masdiono,2007:9). Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Nilai-nilai seperti persahabatan, kesetiakawanan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca juga tidak terkesan menggurui.

Menurut Alkatiri (2005: 65) di Indonesia komik berkembang menjadi media populer yang mudah dicerna, cepat menyebar, dan mudah diterima oleh berbagai kalangan dan usia. tidak hanya semata menjadi media hiburan, komik merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi karena ciri khas komik yang memadukan gambar dan tulisan serta mempunyai alur cerita sehingga membuat informasi jadi lebih mudah diserap oleh pembacanya. komik menjadi media yang dirasa dapat menyampaikan edukasi maupun informasi – informasi yang rumit namun tetap ringan dan mudah dicerna untuk dibaca baik oleh anak-anak maupun remaja.

Berdasarkan dengan pernyataan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dengan keefektifan media komik sebagai media yang bisa memberikan banyak informasi namun mudah dibaca dan dicerna maka komik dipilih untuk menjadi media dalam menyampaikan kuliner yang merupakan bagian dari kebudayaan. Oleh karena itu dalam karya tugas akhir ini penulis mengambil judul “Perancangan Komik Bertema Kuliner Surabaya Sebagai Upaya Melestarikan kuliner Tradisional”.

METODE

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di Surabaya, Jawa Timur.

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif karena didasari oleh respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan buku komik kuliner Surabaya sebagai upaya pelestarian kuliner tradisional.

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Dokumentasi, dan 4). Studi literatur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur dan kepustakaan, creative brief, USP dan analisis SWOT yang sudah

dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Menurut Indramawan pelestarian terhadap budaya dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan culture experience dan culture knowledge. culture experience yaitu melestarikan dengan cara terjun langsung terhadap pengalaman kultural misalnya melestarikan tari dengan menari, yang kedua yaitu culture knowledge yang melestarikan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan sehingga bisa difungsikan menjadi berbagai bentuk.
2. Dari hasil studi literasi didapatkan hasil bahwa asal usul rawon masih belumlah jelas. Kini rawon dianggap sebagai masakan rumahan yang mana diartikan bahwa kebanyakan ibu rumah tangga bisa memasak rawon, namun terdapat spekulasi bahwa rawon sebenarnya adalah masakan raja-raja jaman dahulu karena menggunakan bahan daging yang terbilang mewah. Rawon mengandung kluwak yang membuat kuahnya menjadi hitam. Salah dalam memilih kluwak membuat hasil masakan menjadi pahit, kluak yang belum matang juga mengandung sianida yang jika dikonsumsi dapat mengakibatkan keracunan. Hal ini membuat rawon sebagai masakan yang berani.
3. bahwa sejarah semanggi surabaya tercipta karena dulunya surabaya adalah daerah persawahan yang banyak ditumbuhi gulma yang mengganggu tanaman yaitu semanggi. Penduduk sekitar akhirnya memanfaatkan gulma tersebut sebagai makanan dengan direbus dan ditambahkan saus ubi dan kecambah yang merupakan hasil pertanian serta penambahan petis sebagai bahan yang umumnya ada pada makanan tradisional khas Surabaya. Kandungan dalam semanggi Surabaya juga menyehatkan.
4. Komik yang digemari pembaca remaja adalah komik yang menggunakan gaya visual manga. Hal ini dikarenakan era keemasan komik Indonesia pada jaman 1970-an dengan tema superhero sudah lama berlalu, kemudian dunia perkomikan indonesia menjadi lesu serta gempuran komik-komik import terutama dari jepang yang menyebabkan remaja sekarang lebih akrab dengan gaya visual manga.

Keyword

Pemilihan keyword yang akan digunakan pada perancangan buku komik kuliner Surabaya sebagai upaya melestarikan kuliner tradisional berasal dari

hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Penentuan keyword diambil berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi literatur, studi eksisting, analisis STP, analisis SWOT dan USP, lalu dilakukan brainstorming dari masing-masing untuk menemukan lima keyword umum dan dikerucutkan hingga mendapatkan satu keyword untuk menyusun konsep perancangan cerita.

Berdasarkan analisis keyword yang telah dilakukan, maka ditentukan keyword yaitu "Friendly". Kata *Friendly* yang sudah ditentukan sebagai konsep perancangan karya, selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut secara rinci untuk menjadi tema/perancangan karya dalam penciptaan buku komik.

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

Konsep yang akan digunakan tidak lepas dari kata semangat. Semangat disini bisa divisualisasikan dalam berbagai bentuk seperti penggunaan warna utama, sifat tokoh karakter dalam komik, dan latar setting tempat terutama remaja dalam melestarikan budaya lokal.

Perancangan Karya

Dalam menciptakan sebuah buku perlu adanya tujuan yang sesuai dengan target konsumennya. Tujuan dari penciptaan buku komik ini adalah dapat memberikan pengaruh besar dalam mempengaruhi target audience sehingga pesan yang ada di dalam buku dapat dikomunikasikan dengan baik. Pesan-pesan moral yang disampaikan dalam di komik ini dapat dijadikan media pembelajaran yang mudah untuk mempelajari kuliner tradisional terutama kuliner Surabaya.

Para pembaca ataupun konsumen akan disuguhkan dengan cerita yang akrab dengan kehidupan sehari-hari sehingga tidak merasa jenuh saat membacanya. Penggunaan warna fullcolour yang akan merangsang minat baca dan kemudahan dalam mengingat isi ceritanya. Selain itu juga sangat membantu dalam mengkomunikasikan pesan yang ada di dalam cerita serta menampilkan daya tarik dari kuliner yang dibahas.

Strategi Kreatif

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

gambar sehingga pembaca merasa dekat dan familiar.

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

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

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

Tokoh karakter utama dalam komik ini adalah seorang gadis remaja misterius yang tersesat. Karakter tersebut digambarkan suka berperpetualang dan memiliki semangat yang tinggi dengan paduan warna-warna hangat dalam kostumnya. Sedangkan tokoh utama pria pada komik ini digambarkan adalah seorang remaja Surabaya yang memakai pakaian bonek yang juga penuh semangat dan kaya akan pengetahuan budaya terutama kuliner Surabaya. Pada cover belakang akan diberikan sinopsis cerita dari komik kuliner Surabaya ini. sebagai berikut:

1. Ukuran dan Halaman Buku

1. Jenis Buku : Buku Komik
2. Dimensi Buku : 148 mm x 210 mm
3. Jumlah Halaman : 64 halaman
4. Jenis Kertas Isi Buku : HVS
5. Jenis Kertas Cover Buku: Art Paper
6. Gramature Isi Buku : 100 gr
7. Gramature Cover : 260 gr
8. Finishing : Soft Cover Laminasi doff

Komik dibuat dengan ukuran A5 (21cm x 14.8cm) dengan arah baca orang Indonesia pada umumnya yakni dari kiri ke kanan. Struktur komik ini adalah:

1. Cover depan komik
2. Sub Cover
3. Halaman Copyright
4. Prakata
5. Pengenalan Tokoh
6. Daftar Isi

7. Isi
8. Selingan per chapter
9. Biografi penulis
10. Cover belakang

2. Bahasa

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

3. Teknik Visualisasi

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

4. Tipografi

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

5. Warna

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



Gambar 4.8 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Dipilihnya ketiga warna tersebut sesuai dengan konsep yang diambil, yaitu *friendly* dimana yang digunakan adalah warna-warna hangat seperti merah, jingga dan kuning. Serta warna dari kota surabaya yaitu hijau tua.

6. Judul

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

7. Tema cerita

Kuliner, Komedi

8. Latar / setting

Surabaya tahun 2016. Latar waktu ini diambil agar komik ramah terhadap target audiens dan tidak terjadi kesenggangan.

9. Sinopsis

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

Strategi Media

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

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

b. Media pendukung yang dipilih yaitu poster, poster media sosial, serta merchandise berupa stiker, tote bag, kaos dan gantungan kunci sebagai media promosi. Media-media pendukung tersebut dipilih dengan alasan media tersebut akrab dengan target audien, biaya pembuatan yang terjangkau namun memiliki dampak yang besar terhadap target audien serta dapat disimpan. Selain itu media-media tersebut dipilih karena memiliki karakteristik antara lain:

1. Stiker

Fleksibel karena bisa ditempel dimana-mana dan dilihat oleh siapapun bahkan yang bukan merupakan target audien. Stiker merupakan media yang atraktif untuk digunakan dalam segala suasana. Bisa dibagikan secara gratis maupun bersyarat dalam setiap kesempatan maupun waktu-waktu tertentu.

2. Poster

Merupakan media cetak luar ruangan yang populer karena hampir selalu dapat dijumpai di tempat-tempat umum. Merupakan media yang Informatif dan dapat dibaca berulang-ulang.

3. Poster media sosial

Hampir tidak menggunakan biaya dalam penyebarannya. Mencakup daerah yang luas

selama terjangkau oleh internet. Realtime sehingga bisa berinteraksi dengan target audien.
 4. Merchandise berupa tote bag, kaos, gantungan kunci, dan pembatas buku

Media ini dapat bertahan dalam waktu yang lama. Desain yang unik akan membuat audien tertarik serta mendorong audien untuk senang menggunakan dan menyimpannya.

Implementasi Karya

a. Cover Depan dan Belakang Komik



Gambar 4.14 Cover depan dan belakang komik
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

b. Logo Komik



Gambar 4.15 Logo Komik
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

c. Karakter Komik



Gambar 4.16 Karakter komik
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

d. Poster



Gambar 4.17 Poster
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

e. Stand Banner



Gambar 4.18 Stand banner
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

f. Stiker



Gambar 4.19 stiker
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

g. Pembatas buku



Gambar 4.20 pembatas buku
 Sumber: Olahan Peneliti 2016

h. Poster media sosial



Gambar 4.21 poster media sosial
Sumber: Olahan Peneliti 2016

i. Tote bag



Gambar 4.22 tote bag
Sumber: Olahan Peneliti 2016

j. Gantungan kunci



Gambar 4.20 pin & gantungan kunci
Sumber: Olahan Peneliti 2016

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, perancangan buku komik kuliner Surabaya ini bertujuan sebagai media untuk melestarikan kuliner tradisional kepada target audiensnya yaitu remaja. Maka dari penjelasan mengenai perancangan buku komik tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan buku komik ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca remaja terhadap budaya lokal, khususnya kuliner Surabaya dengan menggunakan teknik ilustrasi digital dan melakukan penyesuaian terhadap segmentasi dan karakteristik dari teknik ilustrasi digital untuk melestarikan kuliner tradisional yaitu dengan cara culture knowledge dengan menyediakan informasi yang berkaitan dengan budaya lokal.
2. Dari segi gaya gambar manga menjadikan komik ini menarik dan tidak membosankan dengan cerita yang dibuat secara realtime membuat target audiens merasa dekat dan tempat ada secara nyata.
3. Dari segi buku komik, dapat dibaca berkali-kali dan dapat menjadi media hiburan selain menjadi media pembelajaran mengenai kuliner Surabaya.
4. Tema Friendly yang terdapat dalam buku ini mempermudah menyampaikan pesan yang diberikan kepada remaja mengenai kuliner tradisional.
5. Memperkenalkan buku komik ini di kalangan remaja usia 12-22 tahun dengan segmentasi wilayah berada di kota Surabaya.

SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai perancangan buku komik kuliner Surabaya ini ada beberapa saran yang dapat diberikan agar peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa dapat membuat lebih baik lagi, yaitu:

1. Kuliner yang dipilih terbatas padahal Surabaya memiliki berbagai kuliner tradisional lainnya yang tidak kalah menarik untuk dibahas serta kuliner-kuliner Indonesia lainnya.
2. Kekuatan buku komik sangat mempengaruhi minat baca masyarakat, usahakan agar membuat buku komik yang berkualitas namun tetap terjangkau.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Ardhi, Yudha. 2013. Merancang media promosi Unik dan Menarik. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Danesi, Marcel. 2010. Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta: Jalasutra.

Darmawan, Hikmat. 2012. How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia. Jakarta: Plotpoint Publishing (PT. BENTANG PUSTAKA).

Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. 2008. Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta: Andi Offset.

- Edo, dkk. 2009. Waroeng Legendaris Soerabaja. Surabaya: Linguakata.
- Koendoro, Dwi BR. 2007. Yuk, Bikin Komik. Bandung: Penerbit DAR! Mizan (PT Mizan Buana Kreativa).
- Masdiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta: Creativ Media.
- McCloud, Scott. 2001. Understanding Comics: pembendaharaan komik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2004. Membuat komik: rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis. Jakarta: Gramedia.
- Moleong. 1997. Penelitian Kualitatif . Jakarta: Pustaka Utama.
- Mulyanta, Edi S. 2010. Menjadi desainer layout andal menggunakan adobe indesign CS4. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rustan, Surianto. 2013. Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Ide Masak. 2012. Menu Lengkap Cita Rasa Dapur Jawa Timur. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widodo, Dukut Imam. 2011. Monggo Dipun Badhog. Surabaya: Dukut. Publishing.
- Sumber Web:
- Pricilia, Vania. 2015. Tugas Ilmu Budaya Dasar, <http://vaniapricilia.blogspot.co.id/2015/01/tugas-ilmu-budaya-dasar.html> (diakses pukul 15:40 tanggal 25 april 2016)
- PegiPegi. 2015. Rawon, sup hitam lezat khas jawa timur, <http://www.pegipegi.com/travel/rawon-sup-hitam-lezat-khas-jawa-timur/> (diakses pukul 22:31 tanggal 25 april 2016)
- Hussain, Farid. 2015. 8 Makanan khas lamongan favorit masyarakat. <http://www.wisatanegeri.com/8-makanan-khas-lamongan-favorit-masyarakat/> (diakses pukul 23:27 Tanggal 25 april 2016)
- Khusuma, Erwanto. 2015. Makanan Indonesia ternyata dipengaruhi budaya asing apa saja?. <http://www.idntimes.com/erwanto/makanan-indonesia-ternyata-dipengaruhi-budaya-asing-apa-saja> (diakses pukul 11.00 Tanggal 26 april 2016)
- Ketaren, Indra. 2014. Identitas gastronomi Indonesia. http://gastroina.blogspot.co.id/2014/07/identitas-gastronomi-indonesia_31.html (diakses pukul 11:12 Tanggal 26 april 2016)
- Haryono. 2015. Cara kita mengatasi globalisasi dibidang sosial dan budaya. <https://haryonogaf.wordpress.com/2015/01/07/carakitamengatasiglobalisasidibidangsosialdanbudaya/> (diakses pukul 12:12 Tanggal 26 april 2016)
- Listy, Dinda Leo. 2013. Pindang tetel, rawon khas Pekalongan. <https://travel.tempo.co/read/news/2013/10/04/201519202/pindang-tetel-rawon-khas-pekalongan> (diakses pukul 17.00 Tanggal 25 mei 2016)
- Sompotan, Johan. 2013. Setelah rendang William Wongso akan populerkan rawon. <http://lifestyle.okezone.com/read/2013/04/02/29/785218/setelah-rendang-william-wongso-akan-populerkan-rawon> (diakses pukul 17.17 Tanggal 25 mei 2016)
- Lestari, Endang. 2012. <http://www.lestariweb.com/> 11:06 (diakses pukul 12.22 Tanggal 26 April 2016)
- Azis, Maulana. 2013. Pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup. <http://maulanaazis.blogspot.co.id/2013/01/pengaruh-globalisasi-terhadap-gaya-hidup.html> (diakses pukul 12.24 Tanggal 26 april 2016)
- Indramawan, Rantau. 2013. upaya melestarikan budaya bangsa. <http://iindramawan.blogspot.co.id/2013/03/upaya-melestarikan-budaya-bangsa.html> (diakses pukul 10.00 Tanggal 26 mei 2016)