

**PRODUKSI KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI KEPADA MAHASISWA BARU DI**

LINGKUNGAN KAMPUS

Oleh:

Tjia Felix Anthony Hidayat (61170038)

Hardy Lianto (64200138)

Steven Sanger (66200114)

Project Non-Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi *Broadcasting*



IBI KKG
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK KIAN GIE
JAKARTA**

JULI 2024

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

LEMBAR PENGESAHAN

PRODUKSI KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KEPADA MAHASISWA BARU DI LINGKUNGAN KAMPUS

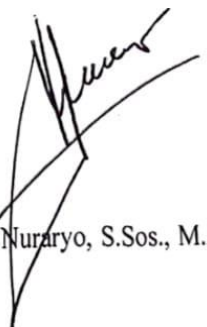
Oleh:

Tjia Felix Anthony Hidayat	61170038
Hardy Lianto	64200138
Steven Sanger	66200114

Jakarta, 5 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,


Dr. Imam Nuraryo, S.Sos., M.A.(Comms)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

JULI 2024

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



ABSTRAK

Tjia Felix Anthony Hidayat / Hardy Lianto / Steven Sanger / 61170038 / 64200138 / 66200114/2024 / Produksi Komik Sebagai Media Komunikasi Kepada Mahasiswa Baru/Pembimbing: Dr. Imam Nuraryo, S.Sos., M.A. (Comms)

Proyek komik digital "Run the Campus" bertujuan untuk menciptakan media yang edukatif sekaligus menghibur bagi mahasiswa. Dalam era digital yang semakin maju, komik sebagai bentuk media visual dapat menjadi alat efektif untuk menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan cara yang menarik. Proyek ini berfokus pada kehidupan sehari-hari mahasiswa dengan menonjolkan tantangan dan pengalaman mereka di kampus, sehingga diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pembaca.

Teori yang mendasari proyek ini adalah konsep visual storytelling, yang menyatakan bahwa cerita visual lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan dengan teks biasa. Selain itu, teori pembelajaran multimedia juga digunakan, di mana penggunaan gambar dan teks secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Teori-teori ini diterapkan dalam perancangan dan pengembangan komik digital untuk memastikan efektivitasnya sebagai alat edukatif.

Proyek ini melibatkan dosen penguji untuk mendapatkan masukan yang konstruktif mengenai kualitas cerita, desain karakter, dan nilai edukatif yang disampaikan. Dosen penguji memberikan penilaian dan saran yang berharga berdasarkan pengalaman mereka dalam bidang pendidikan dan komunikasi. Umpan balik dari dosen penguji digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan komik sebelum didistribusikan kepada audiens yang lebih luas.

Hasil dari proyek ini menunjukkan bahwa komik "Run the Campus" berhasil menarik minat pembaca dan menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan efektif. Survei kepuasan pembaca menunjukkan bahwa mayoritas pembaca merasa terhibur dan mendapat manfaat dari cerita dan karakter dalam komik. Selain itu, analisis data interaksi di platform digital menunjukkan tingginya tingkat keterlibatan dan respon positif dari audiens.

Kesimpulannya, proyek komik digital "Run the Campus" telah mencapai tujuannya dalam menggabungkan hiburan dan edukasi melalui media visual. Keberhasilan proyek ini menunjukkan potensi besar komik digital sebagai alat pembelajaran yang efektif. Di masa depan, komik digital dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengeksplorasi topik-topik lain yang relevan bagi pembaca, serta memanfaatkan teknologi grafis yang lebih canggih untuk meningkatkan kualitas visual dan pengalaman pembaca.

Kata kunci: Komik Digital, Media Komunikasi, Visual, Pemasaran, Edukasi, Kampanye Sosial

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.



ABSTRACT

Tija Felix Anthony Hidayat / Hardy Lianto / Steven Sanger / 61170038 / 64200138 / 66200114/2024/ Comic Production as a Communication Media for New Students / Supervisor: Dr Imam Nuraryo, S.Sos., M.A. (Comms)

The digital comic project "Run the Campus" aims to create an educational and entertaining medium for college students. In this advancing digital era, comics, as a form of visual media, can be an effective tool to convey educational messages in an engaging way. This project focuses on the everyday lives of students, highlighting their challenges and experiences on campus, with the hope of providing added value to the readers.

The theory underlying this project is the concept of visual storytelling, which assumes that visual stories are easier to understand and remember than plain text. Additionally, multimedia learning theory is applied, where the combined use of images and text can enhance understanding and information retention. These theories are implemented in the design and development of the digital comic to ensure its effectiveness as an educational tool.

This project involves examiners to obtain constructive feedback on the quality of the story, character design, and the educational value conveyed. The examiners provide valuable assessments and suggestions based on their experience in the fields of education and communication. Feedback from the examiners is used to improve and refine the comic before it is distributed to a wider audience.

The results of this project show that the comic "Run the Campus" successfully attracts readers' interest and effectively conveys educational messages. Reader satisfaction surveys indicate that the majority of readers feel entertained and benefited from the stories and characters in the comic. Additionally, analysis of interaction data on digital platforms shows high levels of engagement and positive responses from the audience.

In conclusion, the digital comic project "Run the Campus" has achieved its goal of combining entertainment and education through visual media. The success of this project demonstrates the great potential of digital comics as an effective learning tool. In the future, digital comics can be further developed by exploring other relevant topics for readers and utilizing more advanced graphic technology to enhance visual quality and reader experience..

Keywords: Digital Comics, Communication Media, Visual, Marketing, Education, Social Campaigns



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan *project* (non-skripsi) yang berjudul “Produksi Komik Sebagai Media Penyampaian Pendapat di Era Digital” ini dengan baik, yang mana merupakan sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada konsentrasi *broadcasting* di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Dalam perjalanan pembuatan *project* ini, tentunya penulis telah menerima bantuan, dukungan, bimbingan, dan motivasi oleh berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan *project* karya akhir (nonskripsi) ini sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada konsentrasi *Broadcasting* di Kampus Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, Jakarta. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga besar penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dalam pendidikan dan perkembangan penulis, serta tentunya doa yang tak henti dipanjatkan.
2. Bapak Dr. Imam Nuraryo, S.Sos, M.A. (Comms), sebagai Dosen Pembimbing karya akhir *project* kami, telah senantiasa memberikan arahan yang berharga dan bimbingan yang mendalam dalam proses penyusunan laporan karya akhir ini.
3. ZenX Creative, yang tidak ada hentinya memberikan rekomendasi ide kreatif dari pembuatan komik digital “*Run The Campus*”.
4. Rekan kerja satu kelompok (*project*), yang telah memberikan seluruh kemampuan terbaik dalam menunjukkan kerjasama yang luar biasa, baik dalam pembuatan *project* maupun penyusunan laporan karya akhir.
5. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang telah memberikan kontribusi dan pengetahuan yang sangat berharga selama perkuliahan sehingga dapat menjadi fondasi utama bagi penulis



dalam menyelesaikan project ini.

6. Para rekan seperjuangan dari Angkatan 2020 Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, yang selalu menyemangati dan mendoakan satu sama lain, memberikan motivasi yang tak terhingga bagi penulis.

7. Pihak lain yang turut serta memberikan dukungan penuh dalam pembuatan project karya akhir dan dalam penyusunan laporan karya akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis mengakui dengan rendah hati bahwa adanya kekurangan dalam membuat laporan karya akhir ini, terutama dalam penulisan dan penyampaian. Penulis memohon maaf atas kelemahan tersebut dan menghargai kritik serta saran dari semua pihak. Hal ini akan membantu penulis berkembang dan menjadi lebih baik di masa depan.

Jakarta, 5 Juli 2024

Tija Felix Anthony Hidayat

Hardy Lianto

Steven Sanger



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
ABSTRAK.....	II
ABSTRACT	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
BAB I PENDAHULUAN	10
A. Latar Belakang	10
B. Rumusan Masalah	21
C. Identifikasi Masalah.....	21
D. Tujuan Project	21
E. Manfaat Project.....	21
BAB II KERANGKA KONSEP	23
A. Referensi Karya Sebelumnya.....	23
B. Mata Kuliah Pendukung Project.....	26
BAB III METODE PENYUSUNAN PROJECT	44
A. Pengumpulan Data	44
B. Penentuan Narasumber	45
C. Langkah-Langkah Penyusunan Project	46
BAB IV REALISASI KARYA	49
A. GambarUmum Object Project	49
B. Storyboard dan Storyline.....	49
C. Anggaran Produksi.....	60



D. Pembahasan Project.....	60
----------------------------	----

BAB V KESIMPULAN & SARAN.....	77
--	-----------

A. Kesimpulan.....	77
--------------------	----

B. Saran.....	78
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	81
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	82
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Agenda Project.....	48
Tabel 4.1	Storyboard Project.....	50
Tabel 4.2	Anggaran Produksi Project.....	60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





DAFTAR GAMBAR

Chapter 1	Tema Public Speaking	50
Chapter 2	Menyemangati Teman	50
Chapter 3	Tema Vandalisme	51
Chapter 4	Tema Penyampaian Pendapat.....	51
Chapter 5	Tema Komunikasi.....	52
Chapter 6	Tema Pornografi.....	52
Chapter 7	Tema Rasisme.....	53
Chapter 8	Tema Bullying.....	53
Chapter 9	Tema Critical Thinking	54
Chapter 10	Tema UUTE	55



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.