

BAB I

PENDAHULUAN

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A Latar Belakang Masalah

Komik, sebagai bentuk seni visual dan naratif, telah mengalami transformasi yang signifikan sejak kemunculannya. Di era digital, komik tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga alat komunikasi yang efektif. Transformasi ini didorong oleh perkembangan teknologi yang memungkinkan distribusi dan produksi komik secara lebih luas dan efisien. Komik digital telah membuka peluang baru bagi para seniman untuk menjangkau audiens global tanpa batasan geografis.

Sejarah komik bermula dari strip komik di surat kabar pada awal abad ke-20. Dengan munculnya buku komik pada tahun 1930-an, komik mulai dikenal luas sebagai medium hiburan populer. Era keemasan komik pada tahun 1940-an hingga 1950-an menandai puncak popularitas komik dengan genre *superhero* yang mendominasi pasar. Pada dekade berikutnya, komik mengalami berbagai perubahan dengan munculnya genre dan gaya baru.

Teknologi digital telah mengubah cara komik diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi. *Software* desain grafis seperti *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, dan *Clip Studio Paint* memungkinkan seniman untuk menciptakan karya dengan kualitas tinggi dan efisiensi. *Platform* digital seperti *ptoon* dan *Tapas* memungkinkan distribusi global, sehingga komik dapat diakses oleh audiens yang lebih luas. Produksi komik digital memerlukan pemahaman tentang berbagai alat dan teknik.

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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



Komik juga digunakan dalam kampanye sosial untuk meningkatkan

kesadaran tentang isu-isu penting. Misalnya, komik tentang kesehatan, lingkungan, dan hak asasi manusia dapat menyampaikan pesan-pesan penting dengan cara yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Dalam pemasaran, komik digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan dengan cara yang kreatif.

Proyek pembuatan komik ini dipilih karena beberapa alasan utama, termasuk relevansinya dengan tren industri, peluang untuk eksplorasi kreatif dan teknis, serta kontribusinya terhadap industri kreatif. Di era digital, permintaan untuk konten visual yang menarik semakin tinggi. Komik digital menawarkan peluang besar untuk inovasi dan ekspresi kreatif. Dengan meningkatnya popularitas platform komik digital, proyek ini sangat relevan dengan tren industri saat ini.

Melalui proyek komik, mahasiswa dapat memberikan kontribusi nyata terhadap industri kreatif. Komik yang berhasil dapat menjadi bagian dari portofolio profesional yang kuat, membuka peluang karir di bidang ilustrasi, animasi, penerbitan, dan media digital. Selain itu, karya komik yang orisinal dan inovatif dapat menarik perhatian penerbit dan produser. Meskipun menawarkan banyak peluang, pembuatan komik juga memiliki tantangan tersendiri

Menciptakan cerita yang menarik dan karakter yang memikat membutuhkan kreativitas dan pemikiran mendalam. Tantangan lainnya adalah mengembangkan plot yang koheren dan mengalir dengan baik, serta memastikan bahwa narasi visual mendukung cerita secara efektif. Menciptakan cerita yang menarik dan karakter yang memikat membutuhkan kreativitas dan pemikiran yang mendalam.

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.



Tantangan lainnya adalah mengembangkan plot yang koheren dan mengalir

C dengan baik, serta memastikan bahwa narasi visual mendukung cerita secara efektif. Manajemen waktu dan proyek adalah aspek penting dalam pembuatan komik. Proses ini melibatkan perencanaan yang matang, pengaturan jadwal, dan koordinasi antara berbagai tahap produksi. Kemampuan untuk menerima dan menerapkan umpan balik konstruktif juga penting untuk memastikan kualitas hasil akhir.

Di balik tantangan, terdapat banyak peluang dalam industri komik digital. Inovasi dan eksperimen adalah kunci untuk menciptakan karya yang menarik dan sukses. Komik digital memungkinkan eksperimen dengan berbagai gaya seni, teknik naratif, dan format visual. Teknologi digital juga memungkinkan penggunaan animasi, interaktivitas, dan elemen multimedia lainnya untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan imersif.

Komik yang populer dapat menarik perhatian penerbit, produser, dan agensi kreatif. Selain itu, karya komik dapat dijadikan portofolio yang kuat untuk melamar pekerjaan atau proyek lainnya di bidang ilustrasi, animasi, dan media digital. Komik memiliki pengaruh besar terhadap budaya populer. Karakter dan cerita dari komik sering kali menjadi bagian dari warisan budaya, diadaptasi ke berbagai media seperti film, televisi, dan permainan video.

Komik memiliki potensi untuk mempromosikan toleransi dan inklusivitas dengan menghadirkan karakter dan cerita yang beragam. Proyek ini diharapkan dapat mendorong dialog tentang isu-isu sosial dan mempromosikan pemahaman yang lebih baik antar kelompok masyarakat. dan komik menjadi media yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



efektif dalam hal menyampaikan pesan kepada khalayak publik khususnya generasi milenia. komik dapat menjadi titik awal untuk diskusi dan dialog tentang isu-isu penting di masyarakat.

Menciptakan karakter yang kuat dan menarik adalah salah satu aspek terpenting dalam pembuatan komik. Karakter yang baik tidak hanya memiliki penampilan yang menarik tetapi juga kepribadian yang kompleks dan mendalam. Pengembangan karakter memerlukan pemahaman tentang psikologi manusia dan kemampuan untuk menciptakan narasi yang memungkinkan karakter berkembang dan berubah seiring dengan cerita.

Mengembangkan plot yang koheren dan menarik memerlukan perencanaan yang matang dan kreativitas yang tinggi. Plot harus memiliki alur yang jelas dan terstruktur, dengan konflik dan resolusi yang memadai. Selain itu, narasi visual harus mendukung plot dengan cara yang efektif, menggunakan ilustrasi untuk menyoroti emosi dan tindakan karakter serta mengatur ritme cerita.

Teknik visual yang digunakan dalam komik sangat penting untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan memikat. Pilihan gaya seni, palet warna, dan tata letak panel semuanya berkontribusi terhadap keseluruhan estetika dan dampak cerita. Seniman komik harus memiliki keterampilan teknis yang kuat serta pemahaman yang mendalam tentang bagaimana visual dapat digunakan untuk mendukung narasi.

Pembuatan komik sering kali melibatkan kerja sama antara berbagai individu dengan keahlian yang berbeda, termasuk penulis, ilustrator, *editor*, dan penerbit. Kolaborasi yang efektif memerlukan komunikasi yang baik, keterbukaan terhadap ide-ide baru, dan kemampuan untuk bekerja sama menuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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



tujuan bersama. Setiap anggota tim memainkan peran penting dalam menciptakan karya akhir yang berkualitas tinggi.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Gaya seni dalam komik telah mengalami evolusi yang signifikan dari waktu ke waktu. Dari gaya kartun yang sederhana hingga ilustrasi yang realistis dan detail, setiap era membawa perubahan dalam teknik dan estetika. Seniman *modern* sering kali menggabungkan berbagai elemen gaya untuk menciptakan karya yang unik dan mencerminkan identitas pribadi mereka.

Editor memainkan peran penting dalam proses pembuatan komik, membantu memastikan bahwa cerita berjalan lancar dan visual mendukung narasi. Mereka memberikan umpan balik konstruktif, membantu mengatasi masalah, dan memastikan bahwa karya akhir memenuhi standar kualitas. Kerja sama yang baik antara seniman dan *editor* sangat penting untuk kesuksesan proyek komik.

Penggunaan warna dalam komik memiliki dampak besar terhadap emosi dan suasana cerita. Warna dapat digunakan untuk menyoroti momen-momen penting, menciptakan kontras, dan membangun atmosfer. Seniman komik harus memiliki pemahaman yang baik tentang teori warna dan bagaimana warna dapat digunakan secara efektif dalam narasi visual. Banyak komik yang sukses diadaptasi ke berbagai media lain, seperti film, televisi, dan permainan video. Adaptasi ini tidak hanya memperluas jangkauan cerita tetapi juga membawa komik ke audiens yang lebih luas.

Pengalaman membaca komik digital sering kali berbeda dari membaca komik fisik. Format digital memungkinkan fitur-fitur interaktif, seperti animasi dan suara, yang dapat meningkatkan pengalaman pembaca. Namun, ini juga memerlukan pendekatan yang berbeda dalam desain dan narasi, memastikan

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.



bahwa elemen-elemen tambahan ini tidak mengganggu alur cerita.

C Membiayai dan memonetisasi proyek komik dapat menjadi tantangan tersendiri. Model bisnis untuk komik digital sering kali melibatkan iklan, penjualan langsung, atau dukungan dari *platform crowdfunding*. Kreator harus memiliki pemahaman yang baik tentang berbagai model bisnis dan memilih strategi yang paling sesuai untuk proyek mereka. Eksperimen dengan format adalah salah satu keunggulan komik digital. Kreator dapat mencoba berbagai tata letak panel, teknik transisi, dan elemen multimedia untuk menciptakan pengalaman yang unik.

Komik digital memungkinkan koneksi yang lebih langsung antara kreator dan audiens. Melalui media sosial dan *platform* digital, kreator dapat berinteraksi dengan pembaca, menerima umpan balik, dan membangun komunitas. Koneksi ini dapat membantu membangun loyalitas dan keterlibatan yang lebih kuat, serta memberikan wawasan berharga tentang apa yang diinginkan oleh audiens. Komik sering kali mencerminkan isu-isu sosial dan politik pada zamannya. Kreator komik memiliki kesempatan untuk mengangkat topik-topik penting dan mengajak pembaca untuk berpikir dan berdiskusi.

Bagi kreator, proses pembuatan komik adalah kesempatan untuk pengembangan diri. Ini melibatkan belajar dan beradaptasi dengan teknik baru, menerima umpan balik, dan terus berkembang sebagai seniman dan penulis. Proses ini dapat menjadi pengalaman yang sangat memuaskan dan memperkaya. Komik juga memiliki potensi besar sebagai alat edukasi. Mereka dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dalam konteks pendidikan, komik dapat membantu memudahkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



pemahaman dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Masa depan komik digital sangat menjanjikan dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut. Penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) dapat membawa pengalaman membaca komik ke tingkat yang lebih tinggi. Inovasi dalam teknologi digital akan terus membuka peluang baru bagi kreator untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya yang lebih menakjubkan.

Proyek pembuatan komik digital menawarkan banyak peluang dan tantangan yang menarik. Dengan kombinasi kreativitas, teknologi, dan pemahaman mendalam tentang narasi, kreator dapat menciptakan karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga menginspirasi dan mempengaruhi audiens. Di era digital ini, komik memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan menjadi bagian penting dari lanskap budaya dan sosial kita.

Komik memiliki pengaruh yang besar terhadap generasi muda. Dengan karakter yang inspiratif dan cerita yang mendalam, komik dapat membantu membentuk nilai-nilai dan perspektif anak-anak dan remaja. Misalnya, banyak komik *superhero* mengajarkan tentang keberanian, keadilan, dan pengorbanan, yang dapat menjadi contoh positif bagi pembaca muda. Komik juga berperan penting dalam meningkatkan literasi. Gaya naratif visual komik dapat mempermudah pemahaman bagi mereka yang mengalami kesulitan membaca teks panjang.

Di dunia pendidikan, komik telah digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif. Komik dapat menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami, membuatnya berguna dalam mata pelajaran seperti sejarah, sains, dan matematika. Pendekatan visual ini dapat membantu siswa

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.

memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain dalam pendidikan,

Comik juga digunakan dalam terapi.

Terapi komik, atau biblio-terapi, menggunakan komik untuk membantu individu mengatasi berbagai masalah emosional dan psikologis. Membaca dan membuat komik dapat menjadi cara yang efektif untuk mengekspresikan perasaan, mengatasi trauma, dan mengembangkan keterampilan sosial. Komik telah menjadi bagian integral dari budaya populer. Adaptasi komik ke dalam film, televisi, dan permainan video telah memperluas jangkauan dan pengaruhnya.

Karakter dan cerita dari komik sering kali menjadi ikon budaya yang dikenal dan dicintai di seluruh dunia. Komik merupakan bagian penting dari industri kreatif, memberikan kontribusi signifikan terhadap ekonomi kreatif global. Penciptaan komik melibatkan berbagai profesi seperti penulis, ilustrator, *editor*, dan penerbit, menciptakan lapangan kerja dan peluang karier. Industri komik juga mendorong inovasi dan eksperimen dalam seni dan narasi, memperkaya lanskap budaya dan artistik.

Seperti bentuk seni lainnya, komik juga menjadi subjek kritik dan analisis. Kritik komik dapat mencakup berbagai aspek, seperti narasi, karakterisasi, gaya visual, dan tema. Analisis komik dapat membantu memahami bagaimana komik mencerminkan dan mempengaruhi budaya dan masyarakat, serta bagaimana mereka berevolusi seiring waktu. Dengan munculnya teknologi baru, komik terus beradaptasi dan berevolusi. Teknologi seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) menawarkan peluang baru untuk pengalaman membaca yang lebih

Hak cipta milik IBI KKG (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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



interaktif dan imersif.

Masa depan komik tampak sangat menjanjikan. Dengan terus berkembangnya teknologi dan perubahan dalam preferensi audiens, komik akan terus bertransformasi. Eksperimen dengan format baru, teknik naratif, dan teknologi digital akan membuka jalan bagi inovasi yang belum pernah ada sebelumnya. Komik akan terus menjadi media yang relevan dan berpengaruh dalam budaya dan masyarakat.

Komik juga melihat peningkatan dalam kolaborasi internasional. Seniman dan penulis dari berbagai negara bekerja sama untuk menciptakan karya yang mencerminkan perspektif global. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya narasi tetapi juga memperluas jangkauan komik ke audiens yang lebih luas. Dengan menggabungkan berbagai budaya dan gaya, komik dapat menawarkan cerita yang lebih beragam dan inklusif.

Dalam industri komik, representasi sangat penting. Menampilkan karakter dari berbagai latar belakang, ras, gender, dan orientasi seksual dapat membantu membangun inklusivitas dan mempromosikan toleransi. Komik yang mencerminkan keragaman pembaca mereka dapat memberikan perasaan keterlibatan dan pengakuan, serta mempromosikan dialog tentang isu-isu sosial yang penting.

Komik juga memiliki peran dalam misi kemanusiaan. Organisasi *non-profit* dan lembaga internasional sering menggunakan komik untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang kesehatan, pendidikan, dan hak asasi manusia. Dengan pendekatan yang visual dan mudah dimengerti, komik dapat menjangkau



audiens yang mungkin sulit dijangkau oleh media lain.

C Industri komik memberikan dampak ekonomi yang signifikan, baik secara langsung melalui penjualan komik dan merchandise, maupun secara tidak langsung melalui adaptasi media lain seperti film dan televisi. Pasar komik yang terus berkembang menciptakan lapangan kerja dan peluang bisnis, serta mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif.

Pengembangan teknologi telah mengubah cara komik dibuat dan dikonsumsi. Teknologi seperti *tablet* dan perangkat lunak grafis telah memudahkan proses pembuatan komik, sementara *platform* digital memungkinkan distribusi yang lebih luas dan lebih cepat. Teknologi terus mendorong batasan-batasan dalam kreativitas dan inovasi dalam industri komik.

Media sosial telah menjadi alat yang penting bagi kreator komik untuk mempromosikan karya mereka dan berinteraksi dengan audiens. Melalui *platform* seperti *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook*, kreator dapat membangun basis penggemar, menerima umpan balik, dan memasarkan komik mereka secara langsung. Media sosial juga memungkinkan komik untuk menjadi viral, mencapai audiens yang lebih luas dalam waktu singkat.

Crowdfunding telah menjadi cara yang populer bagi kreator komik untuk mendanai proyek mereka. *Platform* seperti *Kickstarter* dan *Indiegogo* memungkinkan kreator untuk mengumpulkan dana dari penggemar sebelum komik mereka diterbitkan. Ini tidak hanya membantu dalam hal pendanaan tetapi juga membangun komunitas yang terlibat dan antusias terhadap proyek tersebut. Akademisi telah mulai melihat komik sebagai subjek studi yang serius. Komik dipelajari dalam konteks sastra, seni, budaya, dan media. Studi akademis tentang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



© membentuk masyarakat, serta bagaimana mereka berevolusi seiring waktu.

Komik telah menjadi alat yang efektif untuk aktivisme, membantu menyampaikan pesan-pesan sosial dan politik kepada audiens yang lebih luas. Kreator komik sering kali menggunakan *platform* mereka untuk mengangkat isu-isu penting seperti keadilan sosial, hak asasi manusia, dan lingkungan. Dengan cara yang menarik dan mudah diakses, komik dapat menjadi suara bagi perubahan.

Bagi banyak kreator, membuat komik adalah proses pengembangan diri yang berharga. Ini melibatkan belajar teknik baru, menerima umpan balik, dan terus berkembang sebagai seniman dan penulis. Proses kreatif ini dapat menjadi pengalaman yang memuaskan dan memperkaya, membantu kreator untuk tumbuh dan berkembang.

Industri komik menawarkan berbagai peluang karir bagi mereka yang tertarik dalam bidang ini. Selain menjadi penulis atau ilustrator, ada banyak peran lain seperti *editor*, penerbit, *colorist*, dan *letterer*. Dengan meningkatnya popularitas komik digital, peluang karir di bidang teknologi dan media digital juga terus berkembang. Adaptasi komik ke berbagai media lain telah membawa cerita dan karakter komik ke audiens yang lebih luas. Film, televisi, dan permainan video yang didasarkan pada komik sering kali menjadi hit besar, memperluas pengaruh dan jangkauan komik..

Inovasi terus mendorong batasan-batasan dalam industri komik. Kreator selalu mencari cara baru untuk menceritakan cerita mereka, baik melalui teknik visual yang inovatif, narasi yang kompleks, atau penggunaan teknologi baru. Eksperimen dengan format dan medium baru memungkinkan kreator untuk terus

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.



mengejutkan dan menginspirasi audiens mereka. Komik juga dapat berperan dalam kesehatan mental. Membaca dan membuat komik dapat menjadi cara yang efektif untuk mengatasi stres, kecemasan, dan depresi. Proses kreatif dapat memberikan pelarian dari kenyataan, serta cara untuk mengekspresikan emosi dan pikiran.

Komik juga digunakan dalam pendidikan anak usia dini untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar dan nilai-nilai moral. Dengan karakter yang menyenangkan dan cerita yang menarik, komik dapat membantu anak-anak belajar sambil bermain. Pendekatan visual komik juga dapat memudahkan anak-anak dalam memahami dan mengingat informasi. Komik harus dihargai sebagai bentuk seni yang sah. Seperti seni rupa lainnya, komik melibatkan kreativitas, keterampilan, dan ekspresi diri.

Komik juga merupakan medium yang sangat kuat untuk ekspresi diri. Banyak kreator menggunakan komik untuk menceritakan pengalaman pribadi mereka, berbagi perspektif unik, atau mengeksplorasi identitas mereka. Komik memberikan cara yang visual dan naratif untuk mengkomunikasikan perasaan dan ide yang mungkin sulit diungkapkan melalui kata-kata saja. Dengan demikian, komik menjadi alat yang penting bagi seniman untuk menyuarakan diri mereka sendiri.

Inklusi sosial adalah tema penting dalam banyak komik *modern*. Kreator sering kali menampilkan karakter dari latar belakang yang beragam, termasuk etnisitas, gender, orientasi seksual, dan kemampuan. Ini tidak hanya mencerminkan keragaman masyarakat tetapi juga membantu mempromosikan pemahaman dan toleransi. Dengan menghadirkan berbagai perspektif, komik

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.



dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan inklusi sosial.

C Komik juga digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang isu-isu lingkungan. Melalui cerita dan karakter, komik dapat menyampaikan pesan penting tentang konservasi, perubahan iklim, dan keberlanjutan. Kreator sering kali menggunakan narasi yang menarik untuk mengajak pembaca berpikir tentang dampak tindakan mereka terhadap lingkungan dan mendorong perubahan perilaku positif.

Komik jurnalistik adalah genre yang semakin populer, di mana jurnalis menggunakan format komik untuk melaporkan berita dan peristiwa dunia. Komik jurnalistik dapat memberikan perspektif yang mendalam dan manusiawi tentang isu-isu yang kompleks, menggabungkan fakta dengan elemen naratif dan visual. Ini dapat membuat berita lebih mudah diakses dan dipahami oleh audiens yang lebih luas.

Fandom komik adalah komunitas yang kuat dan berdedikasi, di mana penggemar berkumpul untuk merayakan karya dan karakter favorit mereka.

Fandom dapat menjadi sumber dukungan dan inspirasi bagi kreator, serta mendorong partisipasi dan keterlibatan yang lebih besar. Melalui konvensi, forum *online*, dan media sosial, penggemar dapat berbagi karya mereka sendiri, berdiskusi tentang komik, dan membangun hubungan dengan sesama penggemar.

Di era digital, komik telah mengalami transformasi besar. Teknologi digital tidak hanya mengubah cara komik dibuat dan didistribusikan tetapi juga cara mereka dikonsumsi. Pembaca sekarang dapat mengakses komik melalui berbagai perangkat dan *platform*, menikmati pengalaman membaca yang lebih interaktif dan dinamis. Komik digital juga membuka peluang baru untuk inovasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



naratif dan visual, membawa masa depan yang cerah bagi industri komik.

B Rumusan Masalah

Bagaimana produksi komik sebagai media penyampaian pendapat dalam menghadapi tantangan era digitalisasi yang terus berkembang?

C Identifikasi Project

1. Bagaimana proses pra produksi pembuatan komik “*Run the Campus*”?
2. Bagaimana proses produksi pembuatan komik “*Run the Campus*”?
3. Bagaimana proses pasca produksi pembuatan komik “*Run the Campus*”?

D Tujuan Project

Dari materi yang telah dipaparkan di atas, makakami dapat menyimpulkan apa yang menjadi tujuan dari pembuatan karya kami yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pra produksi pembuatan komik “*Run the Campus*”.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses produksi pembuatan komik “*Runthe Campus*”.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses pasca produksi pembuatan komik “*Run the Campus*”.

E Manfaat Project

Dari hasil karya yang kami buat ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik bagi kami maupun pihak-pihak terkait, adapun manfaat yang dapat diambil adalah:

1. Manfaat Akademis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



pengetahuan dibidang Ilmu Komunikasi.

- C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**
- Meningkatkan pemahaman pembaca terhadap perkembangan daripada industri komik Indonesia, khususnya dalam karya ini mengenai perkembangan komik digital di Indonesia.
 - Menjadi bahan pembelajaran kami dalam menerapkan praktik dan metode yang dipelajari dalam perkuliahan.
 - Menjadi sumber referensi dan bahan rujukan bagi dosen dan mahasiswa lain.

2. Manfaat Praktis

Dalam menyelesaikan karya ini, kami berharap dapat memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan topik yang diteliti, yang akan membantu kami meningkatkan kualitas pengetahuan serta memperluas wawasan di bidang komik. Selain itu, hasil karya akhir ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan di bidang komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan penerapan teori komunikasi massa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.