

BAB III

METODE PENYUSUNAN PROJECT

A. Pengumpulan Data

Penulis memulai proses pengumpulan data mengenai pembuatan komik digital di tanah air dengan melakukan penelitian melalui *platform Instagram*. Dengan memanfaatkan fitur pencarian dan pemilihan *explore* yang relevan, kami dapat mengamati evolusi komik digital dalam beberapa dekade terakhir. konten komik digital memberikan wawasan tentang bagaimana kreator komik digital ini berkembang, bagaimana terbentuknya *issue* sosial, dan dampak mereka terhadap industri komik digital di Indonesia.

Selain *instagram*, kami juga mengeksplorasi berbagai situs *web* yang menyajikan artikel, berita, dan ulasan terkait perkembangan komik digital dan di tanah air. Dengan memeriksa sumber-sumber terpercaya seperti portal berita hiburan dan situs komik digital terkemuka, kami dapat menggali informasi lebih mendalam mengenai latar belakang berkembangnya komik digital, perubahan genre, dan pencapaian mereka dalam industri komik digital di Indonesia.

Dalam pengumpulan data untuk komik digital *project* "Produksi Komik Digital Sebagai Media Penyampaian Informasi di Era Digital" dilakukan melalui berbagai metode yang teliti dan komprehensif. Salah satu metode yang digunakan adalah studi dokumentasi, di mana kami mengumpulkan informasi dari berbagai sumber teks dan gambar yang relevan dengan topik tersebut. Melalui analisis dokumen-dokumen tersebut, kami dapat memahami perkembangan dan fenomena yang berkaitan dengan industri komik digital di Indonesia.



Selain itu, kami juga melakukan wawancara dengan berbagai pihak terkait,

termasuk kreator grafis, pengamat komik, dan penggemar, untuk mendapatkan pandangan yang lebih mendalam tentang dinamika, tantangan, dan potensi industri komik digital ini. Kombinasi metode pengumpulan data ini memungkinkan kami untuk menyajikan narasi yang komprehensif dan informatif mengenai perjalanan serta dampak komik digital di Indonesia.

Pada tahapan terakhir dari metode pengumpulan data yang digunakan, setelah studi dokumentasi dan wawancara, adalah analisis dan interpretasi data. Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber akan dianalisis secara teliti untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama yang relevan dengan tujuan *project* yang sedang dilakukan. Analisis ini akan membantu dalam menyusun narasi atau kesimpulan yang kuat dan informatif mengenai topik yang diambil, serta memungkinkan untuk menyajikan hasil *project* secara komprehensif kepada audiens.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan interpretasi terhadap data untuk memahami implikasi dari temuan-temuan tersebut serta menyusun rekomendasi atau saran yang relevan bagi pembuat keputusan atau untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Dengan demikian, tahap analisis dan interpretasi data menjadi tahapan penting dalam menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan makna dari data yang telah dikumpulkan.

B. Penentuan Narasumber

Penentuan narasumber diperlukan oleh kami guna memberikan informasi yang valid serta memberikan tanggapan, masukan dan sudut pandang berkaitan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



dengan perjalanan komik digital di tanah air terhadap budaya yang mempengaruhi. Terdapat beberapa narasumber yang kami pilih untuk memberikan keterangan pada *project* kami ini, diantaranya:

1. Pengamat komik digital
2. Penggemar Komik digital

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

C. Langkah-langkah Penyusunan *Project*

Dalam proses pembuatan komik digital karya akhir ini, kami membagi langkah- langkahnya dalam tiga tahap yakni:

1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi, penulis mempersiapkan segala sesuatu untuk menunjang proses produksi, dimulai dari riset dan observasi mengenai objek utama yang akan kami angkat dalam komik digital karya akhir ini yaitu perkembangan komik digital di Indonesia. Langkah selanjutnya, penulis membuat rancangan untuk komik digital yang akan diproduksi dengan membuat *storyline* dan *storyboard* agar memiliki gambaran untuk mengeksekusi di tahap selanjutnya.

Selanjutnya, penulis mengadakan pertemuan dengan pengamat komik digital dan salah satu partner dalam pembuatan *Project* komik digital di Indonesia yang bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam seputar perjalanan dan dinamika industri komik digital, khususnya dalam konteks komik digital sebagai media penyampaian informasi. Dalam interaksi langsung ini, penulis mendapatkan perspektif langsung dari

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.



narasumber, yang menjadi kontribusi berharga dalam memperkaya *project* komik digital.

Kesempatan ini juga digunakan untuk menggali cerita di balik layar, mendapatkan pandangan pribadi, serta mendengarkan pandangan pengamat komik digital terhadap peran dan pengaruh komik digital dalam industri komik digital di Indonesia. Dalam menjalankan tahap ini penulis juga memerlukan alat-alat seperti media gambar, *Laptop graphic design*, *software design graphic* guna untuk mendapatkan hasil gambar yang maksimal.

2. Produksi

Tahap produksi menjadi puncak dari segala persiapan yang telah dilakukan sebelumnya. Di sini, penulis secara aktif menjalankan semua elemen yang telah disiapkan, menghadirkan konsep ke dalam bentuk nyata. Tahap produksi bukan sekadar pelaksanaan rencana, melainkan momen di mana setiap detail diatur dengan cermat. Penulis mengeksekusi bahan-bahan gambar yang telah dikumpulkan seperti konten komik digital, serta melakukan wawancara kepada para narasumber yang telah ditentukan.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi yang menjadi tahap akhir setelah penulis berhasil menjalankan semua elemen produksi. Fokus utamanya adalah pada penyuntingan, penyempurnaan, dan penyatuan semua elemen agar menjadi satu kesatuan yang harmonis. Dimulai dengan dan merangkai pembuatan karakter. Setelah itu, dilakukan proses pengeditan naskah, mengoreksi



narasi dan menyesuaikan latar dan setting, serta memperhatikan detail seperti pemilihan *font* dan elemen grafis lainnya.

Setelah menyelesaikan pasca produksi, penulis mulai menyusun laporan karya akhir sebagai pertanggungjawaban atas usaha dalam membuat dan menyusun *project* ini. Laporan ini tidak hanya berfungsi sebagai bukti bahwa karya akhir ini benar-benar merupakan hasil karya dan kontribusi pribadi penulis, tetapi juga sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana ilmu komunikasi dari Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Untuk memudahkan pembaca, penulis akan menjelaskan tahap-tahap penyusunan video karya akhir ini melalui pembuatan tabel yang menggambarkan alur waktu pengerjaan *project* ini. Berikut adalah tabel yang merinci tahap-tahap tersebut:

Tabel 3.

1 Agenda

Project

No	Agenda	Waktu Pelaksanaan			
		Maret	April	Mei	Juni
1	Riset & observasi	ü	ü		

C 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.



2	Menyusun naskah dan membuat konsep		ü	ü	
3	Pembuatan Karakter			ü	
4	Proses <i>editing</i>			ü	ü
5	<i>Review</i> dan Revisi			ü	ü
6	Penyusunan Laporan				ü

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.