

PRODUCTION AND PUBLICATION PROCESS OF DIGITAL COMIC STRIP OF INDONESIAN MANGAKA COMMUNITY (KMI) ON SOCIAL MEDIA

By

Dayung Sunggi, NIM 1812031003

Fine Art Education Study Program

ABSTRACT

The objective focused on this research is to find out and explain (1) the tools and drawing applications used by members of the Indonesian Mangaka Community (Komunitas Mangaka Indonesia - KMI), (2) the creative process of digital comic strips within the Indonesian Mangaka Community (KMI), and (3) the publication process of digital comic strips by the Indonesian Mangaka Community (KMI) on social media. The subjects and objects of this research are the comic strip works of the Indonesian Mangaka Community (KMI) members. The method employed in this research is a qualitative descriptive method with a qualitative approach. Data collection involved observation, interviews, documentation, and literature review techniques.

From the discussion and research process, the following conclusions can be drawn: (1) The tools used by members of the Indonesian Mangaka Community (KMI) are electronic devices such as Laptops/PCs, Graphic Tablets, Graphic Displays, Mobile Phones, and styluses. The application used is Clip Studio Paint. (2) The creative process within the Indonesian Mangaka Community (KMI) can be divided into four stages: preparation, incubation, illumination, and verification. (3) The resulting comic strip artworks of the Indonesian Mangaka Community (KMI) members are saved in PNG/JPEG file formats and then published through social media, specifically Facebook, as the primary platform for interaction among community members and with the public.

Keywords: Comic Strip, Digital, Indonesian Mangaka Community, Social Media

PROSES PRODUKSI DAN PUBLIKASI KOMIK STRIP DIGITAL KOMUNITAS MANGAKA INDONESIA (KMI) DI MEDIA SOSIAL

Oleh

Dayung Sunggi, NIM 1812031003

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

ABSTRAK

Tujuan yang difokuskan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memaparkan (1) alat dan aplikasi gambar yang dipakai anggota Komunitas Mangaka Indonesia (KMI), (2) proses berkarya komik strip digital Komunitas Mangaka Indonesia (KMI), (3) Proses publikasi komik strip digital Komunitas Mangaka Indonesia (KMI) di media sosial. Subjek dan Objek dalam penelitian ini adalah karya-karya komik strip milik anggota Komunitas Mangaka Indonesia (KMI). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan.

Dari pembahasan serta proses penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) alat yang dipakai anggota Komunitas Mangaka Indonesia (KMI) adalah perangkat elektronik berupa *Laptop/PC*, *Graphic Tablet*, *Graphic display*, *Handphone*, dan *stylus*. Aplikasi yang dipakai adalah *Clip Studio Paint*. (2) Proses berkarya Komunitas Mangaka Indonesia (KMI) dapat dibagi menjadi empat tahapan, mulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. (3) hasil karya komik strip anggota Komunitas Mangaka Indonesia (KMI) disimpan dalam format file PNG/JPEG yang kemudian di publikasikan lewat media sosial facebook sebagai tempat interaksi utama antar anggota komunitas serta dengan publik.

Kata kunci : Komik Strip, Digital, Komunitas Mangaka Indonesia, Media Sosial