

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

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

**Oleh
Dayung Sunggi
NIM. 1812031003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DANDESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

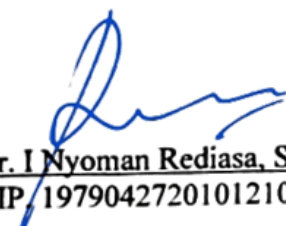
SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si.
NIP. 197904272010121002


I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196904091997031002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi Oleh Dayung Sunggi ini
Telah dipertahankan di depan Penguji
Pada Senin, 24 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S. Pd., M. Pd. (Ketua)
NIP. 198104192006042002



Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si. (Anggota)
NIP. 197904272010121002



Drs. Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg. (Anggota)
NIP. 196012191990031001



Drs. I Gusti Nengah Sura Ardana, M.Sn. (Anggota)
NIP. 196012311990031013

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Februari 2025

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S. Pd., M. Pd
NIP. 198104192006042002


Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si.
NIP.197904272010121002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.
NIP. 196503201990031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “PROSES PRODUKSI DAN PUBLIKASI KOMIK STRIP DIGITAL KOMUNITAS MANGAKA INDONESIA (KMI) DI MEDIA SOSIAL” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 24 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Dayung Sunggi

NIM 1812031003

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat penyertaan dan rahmatNya-lah, saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PROSES PRODUKSI DAN PUBLIKASI KOMIK STRIP DIGITAL KOMUNITAS MANGAKA INDONESIA (KMI) DI MEDIA SOSIAL”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, bantuan baik moral maupun material telah datang dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas tuntunan dan fasilitas yang diberikan sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan saya ini sesuai dengan perencanaan.
2. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., Selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas tuntunan yang diberikan ketika menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan tuntunan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd., Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan tuntunan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Staf dosen di Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
6. Masyarakat di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah menyertai dalam kelancaran proses pengerjaan skripsi ini.
7. Keluarga, teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kesempurnaan dalam skripsi yang dibuat ini masih jauh karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Dengan

demikian penulis mengharapkan segala kritik maupun saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Bagi pengembangan dunia pendidikan, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua.

Singaraja, 24 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	i
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
2.1 Penjelasan judul.....	9
2.2 Kajian Teori.....	18
2.3 Penelitian yang relevan.....	29
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 33
3.1 Rancangan Penelitian	33
3.2 Pendekatan Penelitian.....	34
3.3 Sasaran Penelitian.....	34
3.4 Sumber Data	36
3.5 Instrumen Data	38

3.6 Metode Pengumpulan Data	38
3.7 Metode Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Alat dan Aplikasi Berkarya komunitas Mangaka Indonesia	50
4.2 Proses Berkarya Komunitas Mangaka Indonesia	56
4.3 Proses Publikasi online Komunitas Mangaka Indonesia.....	66
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79
RIWAYAT HIDUP.....	83



DAFTAR GAMBAR

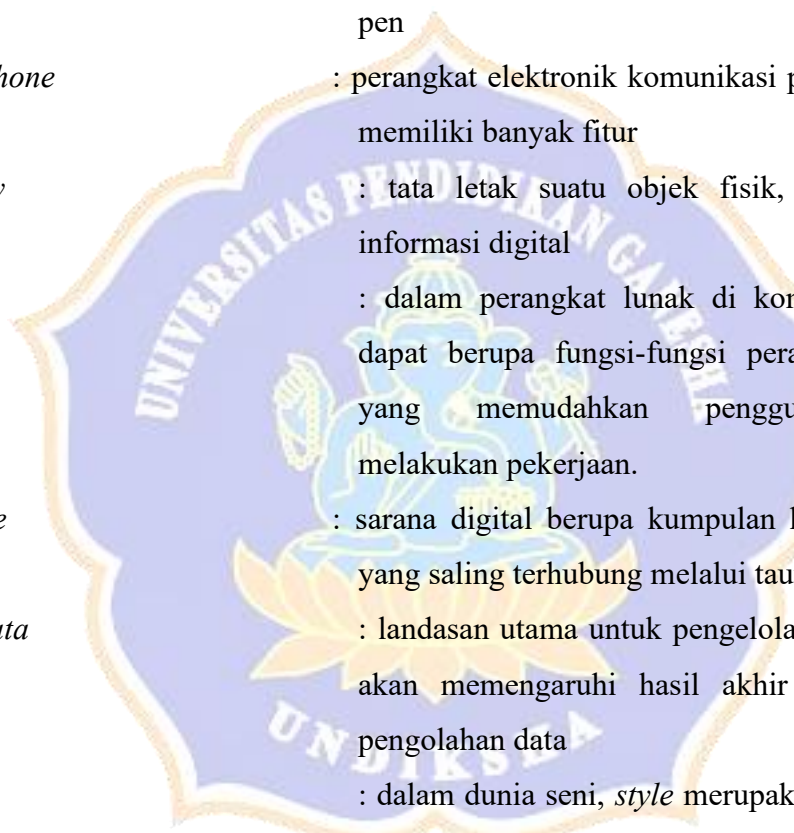
Gambar 4.1 Laptop Dell Latitude 7280	51
Gambar 4.2 <i>Graphic Tablet</i> /Pen Tablet Merk Huio	52
Gambar 4.3 <i>Graphic Tablet</i> /Pen Tablet Yang Disambungkan Ke Laptop	53
Gambar 4.4 <i>Graphic Display</i> /Pen <i>Display</i> Merk Huion	53
Gambar 4.5 <i>Graphic Display</i> /Pen <i>Display</i> Yang Disambungkan Ke Laptop	54
Gambar 4.6 <i>Handphone</i> dan Stylus Dengan Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	55
Gambar 4.7 Logo Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	56
Gambar 4.8 Tampilan Depan Aplikasi dan Petunjuk Memunculkan Workplace.	61
Gambar 4.9 Tampilan Workplace dan Petunjuk Membuat Dokumen Baru	62
Gambar 4.10 Proses Menggambar Sketsa Kasar	62
Gambar 4.11 Proses Menggambar Sketsa Bersih	63
Gambar 4.12 Proses Menggambar Pewarnaan	63
Gambar 4.13 Proses Penambahan Balon Kata dan Teks	64
Gambar 4.14 Petunjuk Menyimpan File	65
Gambar 4.15 Peraturan dalam grup facebook KMI	69
Gambar 4.16 Tampilan Grup <i>Facebook</i> KMI dan Petunjuk Mengunggah Karya.	70
Gambar 4.17 Engagement Publik Pada Karya	71
Gambar 4.18 Kurasi Beberapa Karya Terbaik Oleh Panitia Event	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perspektif komik secara tekstual	29
--	----



GLOSARIUM



<i>graphic tablet/pen tablet</i>	: perangkat input komputer yang memungkinkan untuk menggambar, bentuknya menyerupai papan rata dan disertai pen
<i>graphic display/pen display</i>	: perangkat input komputer yang memungkinkan untuk menggambar, bentuknya menyerupai papan rata yang memiliki monitor dan disertai pen
<i>Handphone</i>	: perangkat elektronik komunikasi portabel yang memiliki banyak fitur
<i>Display</i>	: tata letak suatu objek fisik, emosi, atau informasi digital
<i>Tools</i>	: dalam perangkat lunak di komputer, tools dapat berupa fungsi-fungsi perangkat lunak yang memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaan.
<i>Website</i>	: sarana digital berupa kumpulan halaman <i>web</i> yang saling terhubung melalui tautan (<i>link</i>)
<i>base data</i>	: landasan utama untuk pengelolaan data yang akan memengaruhi hasil akhir dari proses pengolahan data
<i>Style</i>	: dalam dunia seni, <i>style</i> merupakan gaya khas berkesenian dari pelaku karya seni
<i>Webtoon</i>	: website komik digital populer di asia yang berasal dari korea.
<i>Koomik</i>	: <i>website</i> komik digital yang dibuat oleh founder komunitas mangka indonesia
<i>Software</i>	: sekumpulan instruksi dan data yang memberi tahu komputer cara bekerja. dalam dunia seni, <i>software</i> ini dapat berupa aplikasi gambar

<i>clip studio paint</i>	: perangkat lunak komputer yang dikhususkan untuk menggambar, melukis, membuat ilustrasi, dan membuat animasi.
Tjergam	: singkatan dari “cerita bergambar” yang digunakan pada era 1950-an
<i>comic strips</i>	: komik yang terdiri dari beberapa panel gambar yang mengungkapkan gagasan isi secara utuh dan tidak lebih dari satu halaman
<i>Facebook</i>	: platform media sosial buatan mark zuckerberg yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain
<i>Scanner</i>	: alat elektronik yang berfungsi untuk mengubah dokumen fisik atau gambar menjadi format digital. scanner termasuk perangkat input yang mentransfer data dari dunia nyata ke dalam komputer.
<i>Workshop</i>	: kegiatan pertemuan kelompok yang berfokus pada diskusi, studi kasus, latihan, atau simulasi terkait topik tertentu. workshop juga dapat diartikan sebagai lokakarya
<i>Online</i>	: keadaan dimana perangkat elektronik terhubung dengan akses internet
<i>Blog</i>	: situs <i>web</i> yang berisi tulisan, foto, atau video yang dipublikasikan secara berkala. blog merupakan singkatan dari " <i>web log</i> " atau " <i>website log</i> "
<i>Feedback</i>	: umpan balik atau tanggapan yang diberikan terhadap suatu tindakan, pesan, atau kinerja. <i>feedback</i> dapat diberikan secara verbal maupun nonverbal.

<i>CD</i>	: singkatan dari <i>compact disc</i> yang merupakan cakram padat atau piringan padat. cd merupakan media penyimpanan data digital yang menggunakan teknologi pemindaian laser.
<i>Mp3</i>	: format file audio digital yang digunakan untuk menyimpan musik dan suara lainnya. mp3 adalah singkatan dari <i>mpeg-1 audio layer 3</i> .
<i>Phonogram</i>	: huruf atau kombinasi huruf yang mewakili suatu bunyi
<i>Closure</i>	: proses mengakhiri atau menyelesaikan suatu situasi yang menyakitkan, seperti hubungan asmara. closure juga bisa diartikan sebagai penutupan atau penyelesaian.
<i>View finder</i>	: jendela kecil yang terdapat pada kamera yang berfungsi untuk melihat objek saat memotret. melalui <i>viewfinder</i> , anda dapat mengatur fokus dan menyusun foto.
<i>Angle</i>	: sudut pandang atau posisi kamera saat mengambil gambar atau video. <i>angle</i> merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang penting karena dapat memengaruhi kesan visual dan naratif sebuah karya seni.
<i>close up</i>	: teknik pengambilan gambar dari jarak dekat untuk menampilkan objek secara khusus.
<i>high angle</i>	: sudut pengambilan gambar dari atas ke bawah, sehingga objek terlihat lebih kecil dari ukuran aslinya
<i>low angle</i>	: sudut pengambilan gambar dari bawah ke atas, sehingga objek terlihat lebih kuat, dominan, atau heroik

<i>wide view</i>	: teknik yang digunakan untuk menangkap atau menggambarkan pemandangan yang luas
<i>Archive</i>	: catatan atau rekaman kegiatan atau peristiwa yang dibuat oleh lembaga, organisasi, maupun perseorangan yang dapat berupa dokumen tertulis, lisan, audio, video, dan digital.
<i>Internet</i>	: jaringan komunikasi global yang menghubungkan berbagai perangkat komputer di seluruh dunia. internet memungkinkan penggunaanya untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan menjalankan layanan digital.
<i>Screenshoot</i>	: gambar digital yang merekam tampilan layar komputer atau ponsel. <i>screenshot</i> dapat disimpan sebagai gambar dan dibagikan dengan orang lain.
<i>Brainstorming</i>	: teknik untuk mengumpulkan ide atau gagasan secara spontan dan kreatif untuk memecahkan masalah
<i>Relatable</i>	: kata sifat dalam bahasa inggris yang menggambarkan sesuatu yang mudah dipahami atau dihubungkan dengan pengalaman pribadi seseorang.
<i>Workplace</i>	: dalam dunia seni dapat merujuk pada tempat kerja seniman atau integrasi seni dalam tempat kerja.
<i>show off</i>	: dalam dunia seni bisa diartikan sebagai tindakan memamerkan kemampuan atau karya seni dengan tujuan untuk mendapatkan pengakuan atau kekaguman
<i>Engagement</i>	: keterlibatan audiens terhadap sesuatu presentasi atau pada kegiatan seni.