

lingkungan keluarga hingga lingkungan luar, ditambah dengan orang Indonesia yang tingkah lakunya lucu-lucu.

Keramahan sang kreator *Komik Ga Jelas*, Jasmine Surkatty juga menjadi salah satu faktor yang mendorong perkembangan akun Instagram *Komik Ga Jelas*. *Komik Ga Jelas* sering menanggapi komentar-komentar yang ada di Instagram. Dengan menanggapi komentar-komentar di Instagram, para pengikut bisa mempromosikan *Komik Ga Jelas* ke teman-temannya, dan jumlah pengikut *Komik Ga Jelas* bertambah. Ditambah dengan respon yang cepat dari *Komik Ga Jelas*, itu dapat meningkatkan *engagement Komik Ga Jelas* di Instagram.

Kolaborasi juga menambah *engagement Komik Ga Jelas* dan pihak lain yang berkolaborasi dengannya. *Komik Ga Jelas* telah melakukan beberapa kolaborasi dengan IP atau produk lain yang memiliki target pasar yang sama, seperti kolaborasi dengan sesama akun komik strip. Kolaborasi dapat menguntungkan kedua belah pihak. Membuat acara bersama, berbagi konten, itu adalah hal yang bisa dilakukan untuk berkolaborasi.

Dari semua kesimpulan yang dijabarkan di atas, Instagram adalah medium yang tepat untuk *Komik Ga Jelas*. Dengan banyaknya akun komik strip di Instagram, target pasar yang memiliki kriteria yang sama dengan target pasar *Komik Ga Jelas* cukup luas, sehingga hal ini mempermudah *Komik Ga Jelas* untuk masuk ke dalam pasar itu. Dengan adanya faktor anak muda Indonesia menyukai *genre* komedi dan banyak anak muda Indonesia memiliki akun Instagram, ini semakin mempermudah *Komik Ga Jelas* untuk masuk ke dalam pasar yang sama.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Carucci, John, & Sharat Sharan. (2014). *Webinars For Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Helianthusofri, Jefferly. (2019). *Belajar Social Media Marketing*. Jakarta: Elex Media Komputindo. Didapat dari

https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Social_Media_Marketing/F960DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

_____. (2020). *Instagram Marketing untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo. Didapat dari https://www.google.co.id/books/edition/Instagram_Marketing_untuk_Pemula/DxbeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Muhammad, Najamuddin. (2020). *TEACH LIKE FUN TEACHER: Metode Pembelajaran Menyenangkan Ala Finlandia*. Yogyakarta: Araska. Didapat dari https://www.google.co.id/books/edition/TEACH_LIKE_FUN_TEACHER_Metode_Pembelajar/C60_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

S., Sujana Donandi. (2019). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia (Intellectual Property Rights Law In Indonesia)*. Didapat dari https://www.google.co.id/books/edition/Hukum_Hak_Kekayaan_Intelektual_Di_Indone/m13HDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Sinnreich, Aram. (2019). *The Essential Guide to Intellectual Property*. Connecticut: Yale University Press. Didapat dari https://www.google.co.id/books/edition/The_Essential_Guide_to_Intellectual_Prop/7TeWDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Sugarda, Yanti B. (2020). *Panduan Praktis Pelaksanaan Focus Group Discussion Sebagai Metode Riset Kualitatif*. Didapat dari https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Pelaksanaan_Focus_Group/gWIFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Surkatty, Jasmine. (2021). *Webinar: Comic Creation and the Expansion*. Tangerang: Hatch by Katapel.