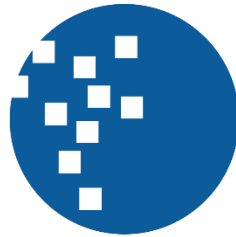


**Proses Pembuatan Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi
Pengantaran Paket Secepat Kilat”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Amelia Septika

00000046902

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**Proses Pembuatan Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi
Pengantaran Paket Secepat Kilat”**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Amelia Septika

00000046902

UMN
UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI JURNALISTIK
ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Amelia Septika

Nomor Induk Mahasiswa : 0000046902

Program Studi : Jurnalistik

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

Proses Pembuatan Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis , saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 03 Juni 2024



(Amelia Septika)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul Proses Pembuatan Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat”

Oleh

Nama : Amelia Septika
NIM : 00000046902
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

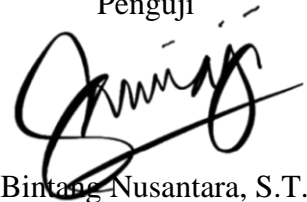
Telah diujikan pada hari Senin, 10 Juni 2024
Pukul 11.00 s.d 12.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



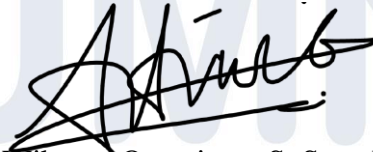
Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A.
NIDN: 0320058905

Penguji



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

Pembimbing



Adi Wibowo Octaviano, S. Sos., M.Si.
NIDN: 0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amelia Septika

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046902

Program Studi : Jurnalistik

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

Proses Pembuatan Komik Interaktif

“Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 03 Juni 2024



(Amelia Septika)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul Menelisik Kehidupan Kurir Ekspedisi di Kota Tangerang Selatan melalui Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 jurusan Jurnalistik pada Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

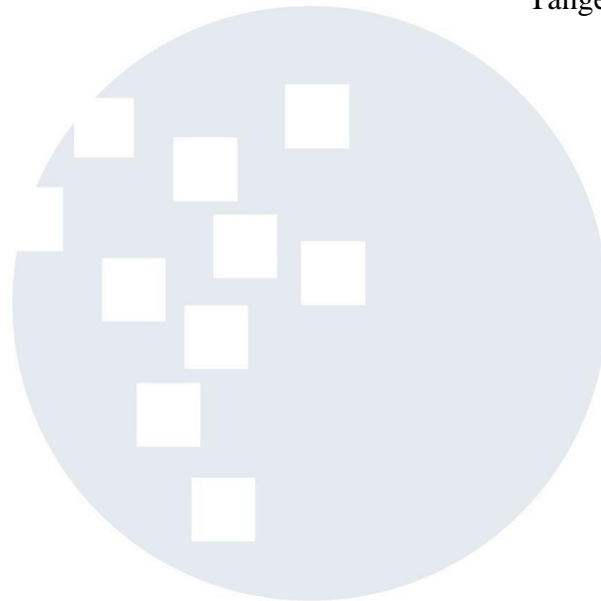
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A. selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si. Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama menyelesaikan skripsi berbasis karya ini.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan material, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi berbasis karya ini.
6. John Steven sebagai pacar dari penulis yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi berbasis karya ini.
7. Natania Rizky Ananda yang telah menemani penulis selama melakukan liputan lapangan.
8. Teman-teman penulis dari perusahaan Chocochips (Monica, Regina, dan Nicola Putri) yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, tetapi penulis berharap semoga laporan skripsi berbasis karya ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 03 Juni 2024



(Amelia Septika)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Proses Pembuatan Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat”

(Amelia Septika)

ABSTRAK

Komik Interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat” merupakan karya inovatif jurnalistik yang menyajikan informasi atau berita berbasis komik yang dikemas dengan multimedia interaktif. Karya ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat audiens dalam membaca berita melalui medium dan visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi salah satu inovasi terbaru di dunia jurnalistik dalam mengembangkan produk berita yang mampu memberikan pemahaman sekaligus keterlibatan pembaca dalam memahami isu yang sedang terjadi khususnya tentang isu kehidupan kurir ekspedisi di Kota Tangerang yang mengalami ketidakadilan dalam pekerjaan sebagai paket kurir. Pengangkatan topik yang dikemas menjadi komik interaktif ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap isu yang digambarkan melalui berita format komik interaktif serta menjadi solusi kepada masyarakat yang mengalami ketidakadilan dalam bekerja. Dalam merancang karya komik interaktif ini, penulis menggunakan metode berita interaktif yang disesuaikan dengan minat aktivitas masyarakat saat ini. Pemilihan medium ini juga selaras dengan prinsip jurnalistik dalam menyebarkan informasi, yakni meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu tertentu, menambah pengetahuan masyarakat, dan memahami isu yang digambarkan melalui komik interaktif.

Kata kunci: interaktif, kehidupan kurir, komik, kurir

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Process of Making an Interactive Comic “Betting on Fate for Lightning-Fast Delivery”

(Amelia Septika)

ABSTRACT

"Betting on Fate for Lightning-Fast Delivery" is an innovative journalistic comic that presents information or news through an interactive multimedia comic format. This creation aims to enhance audience interest in news consumption by using appealing and interactive visuals and media. Furthermore, it represents one of the latest innovations in journalism, developing news products that not only inform but also engage readers in understanding current issues, particularly concerning the life challenges faced by courier service workers in the city of Tangerang who experience injustices in their job roles. By transforming the topic into an interactive comic, it is hoped to foster understanding of the depicted issues and offer solutions to those experiencing unfair work conditions. In designing this interactive comic, the author has utilized interactive news methods tailored to the current interests and activities of the public. The choice of this medium aligns with journalistic principles of spreading information—increasing public awareness of specific issues, enhancing community knowledge, and understanding issues depicted through the interactive comic

Keywords: *comic, courier, courier life, interactive.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya	7
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	8
2.1 Karya Terdahulu	8
2.2 Konsep yang Digunakan	12
2.2.1 Story Arc	12
2.2.2 Komik	14
2.2.3 Jurnalisme Komik	17
2.2.4 Color Script	19
2.2.4 Linear Interactive Strategies	19
2.2.5 Interactive Multimedia	20
2.2.5 Kode Etik Jurnalistik	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Tahapan Pembuatan	23
3.1.1 Konsep / Kontrak	23
3.1.2 Praproduksi	25
3.1.3 Produksi	26

3.1.4 Pascaproduksi	28
3.1.5 Anggaran	28
3.1.6 Project Timeline	29
3.2 Target Luaran Publikasi	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Pelaksanaan	30
4.1.1 Produksi	30
4.1.2 QA/Polish	55
4.2 Evaluasi	58
BAB V SIMPULAN SARAN	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	62
Daftar Pustaka	63
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Anggaran.....	29
Tabel 3. 2 Project Timeline.....	29
Tabel 4. 1 Nama-nama Tokoh.....	31
Tabel 4. 2 Tabel narasi alur campuran.....	50
Tabel 4. 3 Sketsa karakter.....	51



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

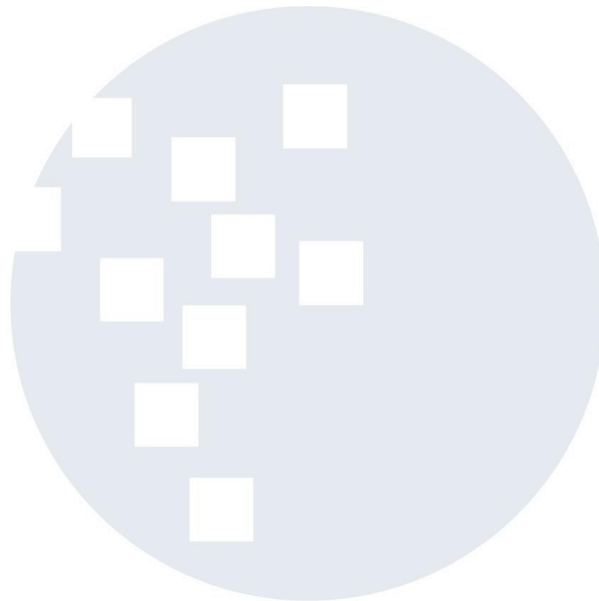
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Punan Batu: Pengetahuan yang Menumbuhkan Harapan - Visual Interaktif Kompas (VIK).....	8
Gambar 2. 2 Integration - BBC Crossing Divides	9
Gambar 2. 3 The Boat - SBS Australia.....	11
Gambar 2. 4 Contoh Color Scripts.....	19
Gambar 3. 1 Collor Pallete Earth Tone.....	26
Gambar 4. 1 Shotlist komik	52
Gambar 4. 2 Tahap Penggambaran hingga Pewarnaan.....	53
Gambar 4. 3 Rancangan Animasi.....	53
Gambar 4. 4 Gambaran Aplikasi After Effect untuk Visualisasi Gambar Bergerak	54
Gambar 4. 5 Tampilan WIX Website	54
Gambar 4. 6 Kolom Komentar Komik Interaktif di Aplikasi WIX.....	55
Gambar 4. 7 Traffic Over Time Wixsite.....	58
Gambar 4. 8 Unique Visitors Wixsite.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara narasumber Jay	68
Lampiran 2 Gform Review Komik Interaktif	76
Lampiran 3 Form Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 4 Form Konsultasi TA	78
Lampiran 5 Hasil Uji Similiaritas Turnitin	79



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA