

**MEDIA SOSIALISASI COVID 19 DALAM KOMIK INTERAKTIF
BERJUDUL “CORONA FIGHTER”**

SKRIPSI



disusun oleh

Putri Abdi Negari

17.11.1566

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**MEDIA SOSIALISASI COVID 19 DALAM KOMIK INTERAKTIF
BERJUDUL “CORONA FIGHTER”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Putri Abdi Negari

17.11.1566

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA SOSIALISASI COVID 19 DALAM KOMIK INTERAKTIF
BERJUDUL "CORONA FIGHTER"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Abdi Negari

17.11.1566

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA SOSIALISASI COVID 19 DALAM KOMIK INTERAKTIF
BERJUDUL “CORONA FIGHTER”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Abdl Negarl

17.11.1566

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Juli 2021



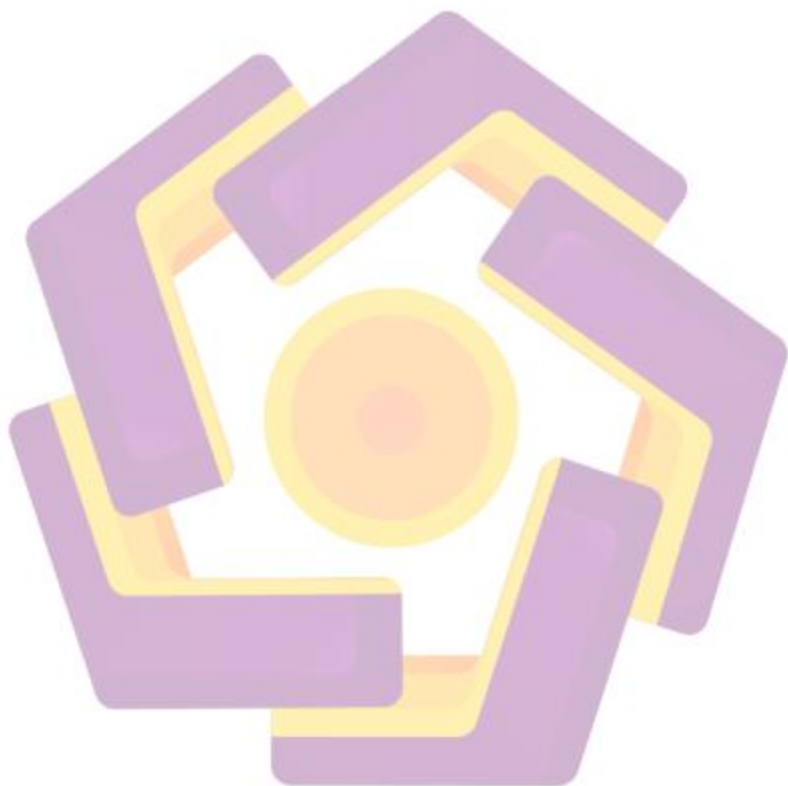
Putri Abdi Negari

NIM. 17.11.1566

Motto

SESEDERHANA

'IF YOU NEVER TRY YOU WILL NEVER KNOW'



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan, kemudahan, kesabaran, ilmu dan kesehatan selama ini. Skripsi ini merupakan syarat kelulusan dari jenjang S1 di Universitas Amikom Yogyakarta. Keringat dan pikiran saya dedikasikan sepenuh hati di penghujung masa muda yang kini telah beranjak dewasa. Apapun kekurangan dan kelebihan dari karya ini saya tetap bangga telah menyelesaikannya. Buah dari kreatifitas dan idelisme ini dengan bangga saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang tidak berhenti memberikan semangat dan tidak pernah lelah menanyakan progress sehingga membuat saya termotivasi.
2. Pak Bernadh selaku dosen pembimbing yang menyenangkan.
3. Adik yang kini duduk di bangku kelas 2 SMA dan sedang mengejar cita citanya karena telah menjadi teman yang paling mengerti saya.
4. Teman dan sahabat di kelas Informatika 10, LPM Journal SMA N 1 Pejagoan, SMP N 7 Kebumen, SDN 2 Pejagoan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, ilmu dan kesehatan selama ini. Tak terlewat sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Atas terselesaikannya skripsi ini sebagai salah satu syarat kekelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta dan bukti telah menyelesaikan pendidikan jenjang strata I pada jurusan Informatika, penulis ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengajarkan banyak hal selama penulis menuntut ilmu.
4. Keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberika dukungan moril, materiil, tenaga dan pikiran selama penyelesaian penelitian ini.

Tentunya skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis menerima dengan senang hati apa bila ada kritik dan saran yang membangun demi menambah kesempurnaan penelitian ini. Penulis juga berharap penelitian ini berguna bagi pembaca untuk kemajuan Indonesia.

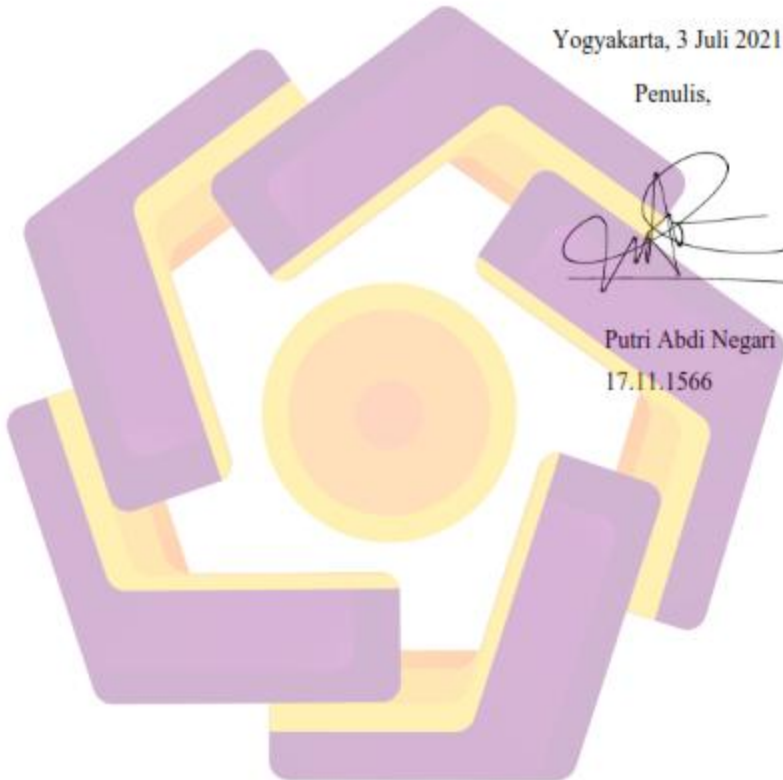
Yogyakarta, 3 Juli 2021

Penulis,



Putri Abdi Negari

17.11.1566

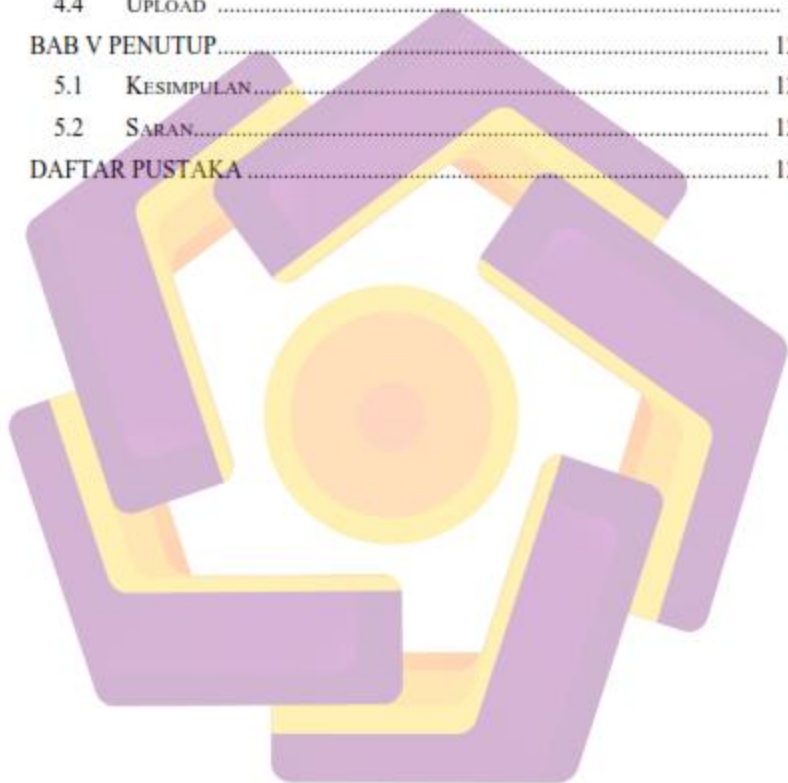


DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI	XVII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	1
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI I	11
2.2.1 KEUNGGULAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF.....	11
2.2.1 ELEMEN ELEMEN KOMIK	13
2.2.2 ASPEK PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF	18
2.2.3 PENULISAN NASKAH KOMIK	22
2.2.4 STORYBOARD.....	25
2.2.5 COLORING	26

2.2.6	HTML 5 CANVAS	30
2.2.7	COVID 19	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1	ALUR PENELITIAN	39
3.1.1	OBSERVASI MENGENAI COVID 19	39
3.1.2	IDE CERITA	41
3.1.3	REFERENSI KOMIK INTERAKTIF	44
3.1.3.1	Ascent from The Akeron	45
3.1.3.2	Ocean is Broken	47
3.1.4	ANALISIS KEBUTUHAN	50
3.1.4.1	Hardwere	50
3.1.4.2	Softwere	50
3.1.4.3	Brainwere	50
3.1.5	PRA PRODUKSI	51
3.1.6	PRODUKSI	69
3.1.7	PASCA PRODUKSI	69
3.2	CHARACTER DEVELOPMENT	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		755
4.1	PRODUKSI	75
4.1.1	PEMBUATAN ILUSTRASI	75
4.1.1.1	SKETSA	75
4.1.1.2	LINE ART	78
4.1.1.3	COLORING	80
4.1.1.4	EXPORTING	84
4.1.2	PEMBUATAN ANIMASI	85
4.1.2.1	IMPORT ILUSTRASI	85
4.1.2.2	ANIMATING	89
4.1.3	PEMBUATAN FITUR INTERAKTIF	95
4.1.3.1	PENAMBAHAN SUARA	96
4.1.3.2	PENULISAN KODE PROGRAM	97
4.2	PASCA PRODUKSI	101

4.2.1 PUBLISH SETTING	102
4.3 EVALUASI	105
4.3.1 KELENGKAPAN ELEMEN ELEMEN KOMIK	105
4.3.2 KELENGKAPAN ASPEK INTERAKTIF	110
4.3.3 KELENGKAPAN INFORMASI.....	112
4.4 UPLOAD	115
BAB V PENUTUP.....	1222
5.1 KESIMPULAN.....	1222
5.2 SARAN.....	1233
DAFTAR PUSTAKA	1244



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Pembanding Penelitian	8
Tabel 2.2 Perbandingan dengan Media Lain	11
Tabel 2.3 Contoh format storyboard	26
Tabel 2.4 Tabel storyboard pada penelitian ini	26
Tabel 3.1 Storyboard Komik Interaktif “Corona Fighter”	52
Tabel 3.2 <i>Character Development</i>	69
Tabel 4.1 Kelengkapan Elemen Komik	106
Tabel 4.2 Kelengkapan Aspek Komik Interaktif	111
Tabel 4.3 Kelengkapan Informasi	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Panel Komik	14
Gambar 2.2 Contoh variasi panel komik	14
Gambar 2.3 Parit dalam komik	15
Gambar 2.4 Contoh Balon Kata, Balon Pikiran, Caption	16
Gambar 2.5 Tingkat kemudahan akses touchscreen pada smartphone, tablet dan laptop	20
Gambar 2.6 Struktur Nodal Plot	21
Gambar 2.7 Struktur Modulated Plot	22
Gambar 2.8 Struktur Modulated Plot	22
Gambar 2.9 Penulisan naskah komik	23
Gambar 2.10 Penulisan naskah komik bersambung dalam satu halaman	24
Gambar 2.11 <i>Lighten, Shadow, Drop Shadow</i>	27
Gambar 2.12 Tahap fill in warna abu pada objek	28
Gambar 2.13 Tahap penempatan cahaya dan bayangan	28
Gambar 2.14 Beri warna dan atur jenis layer yang diperlukan	29
Gambar 2.15 Tahap penyempurnaan	29
Gambar 2.16 Pasien Dalam Pengawasan	33
Gambar 2.17 Orang Tanpa Gejala	34
Gambar 2.18 Orang dalam Pemantauan	34
Gambar 2.19 Tidak Boleh Dilakukan Selama	35
Gambar 2.20 Boleh Dilakukan Selama PSBB	36
Gambar 2.21 Flayer Kemenkes 5 Hal Penting Cegah COVID-19	39

Gambar 3.1 Alur Perancangan Komik Interaktif “Corona Fighter”	40
Gambar 3.2 Cover Komik Interaktif Ascent from the Akeron	48
Gambar 3.3 The Ocean is Broken	50
Gambar 3.4 Perbandingan tinggi badan karakter	75
Gambar 3.5 Pemilihan warna karakter	75
Gambar 4.1 <i>Brush</i> sketsa pada komik interaktif “Corona Fighter”	77
Gambar 4.2 <i>Brush settings</i> pada sketsa “Corona Fighter”	78
Gambar 4.3 Salah satu sketsa pada komik interaktif “Corona Fighter”	79
Gambar 4.4 <i>Line art</i> pada komik interaktif “Corona Fighter”	80
Gambar 4.5 <i>Bar option</i> pada <i>line art</i>	80
Gambar 4.6 <i>Brush setting</i> pada <i>line art</i>	80
Gambar 4.7 <i>Bar option</i> pada <i>brush</i> pewarnaan	82
Gambar 4.8 <i>Brush setting</i> pada <i>brush</i> pewarnaan	82
Gambar 4.9 Urutan peletakan layer tahap pewarnaan	83
Gambar 4.10 Kiri fitur <i>grayscale slider</i> , kanan <i>color wheel</i>	83
Gambar 4.11 proses pewarnaan <i>grayscale</i>	83
Gambar 4.12 Pengelolaan <i>layer grayscale</i>	84
Gambar 4.13 Perbedaan <i>blending mode overlay</i> , <i>soft light</i> , <i>hard light</i>	85
Gambar 4.14 Salah satu hasil akhir dari tahap pembuatan ilustrasi	85
Gambar 4.15 Tampilan awal Adobe Animate	87
Gambar 4.16 Pengaturan posisi layer	87
Gambar 4.17 Isi folder layer	88
Gambar 4.18 <i>Icon</i> tombol <i>play</i> dengan tulisan klik dan tombol <i>next</i>	88

Gambar 4.19 Salah satu <i>layer</i> pada <i>folder layer</i> panel	89
Gambar 4.20 Tampilan pada folder layer opening	89
Gambar 4.21 <i>Layer sound</i> yang berisi <i>audio</i>	90
Gambar 4.22 Cara mengubah objek menjadi <i>movie clip</i>	90
Gambar 4.23 Urutan <i>edit bar</i>	91
Gambar 4.24 Salah satu penerapan <i>keyframe</i>	92
Gambar 4.25 Letak fitur manipulasi alpha	93
Gambar 4.26 Salah satu penerapan classic tweens	94
Gambar 4.27 <i>Custom ease</i> berjudul <i>my ease 1</i>	95
Gambar 4.28 <i>Layer Masking</i>	95
Gambar 4.29 Susunan layer di dalam <i>movie clip</i>	96
Gambar 4.30 Cara pemberian label terdapat pada bar <i>properties</i>	97
Gambar 4.31 Hasil import <i>audio</i> kedalam <i>library</i> dan nama <i>linkage</i>	97
Gambar 4.32 Kode program baris 1-19	99
Gambar 4.33 Kode program baris 21-59	101
Gambar 4.34 Kode program baris 61-67	101
Gambar 4.35 Pengaturan <i>Javascript basic</i>	103
Gambar 4.36 Pengaturan <i>HTML/JS</i>	104
Gambar 4.37 Pengaturan <i>Image Setting</i>	105
Gambar 4.38 <i>File</i> akhir setelah diekspor	106
Gambar 4.39 Tampilan pada <i>browser</i>	106
Gambar 4.40 Tampilan <i>Dashboard</i> itch.io	116
Gambar 4.41 Tampilan 2 <i>Dashboard</i> itch.io	117

Gambar 4.42 Tampilan 2 <i>Dashboard</i> itch.io	118
Gambar 4.43 Tampilan 3 <i>Dashboard</i> itch.io	119
Gambar 4.44 Tampilan 4 <i>Dashboard</i> itch.io	119
Gambar 4.45 Panduan Memainkan Komik Interaktif	120
Gambar 4.46 Tampilan 5 <i>Dashboard</i> itch.io	120
Gambar 4.47 Tampilan 6 <i>Dashboard</i> itch.io	121
Gambar 4.48 Tampilan komik interaktif “Corona Figther” pada <i>Leptop</i>	121
Gambar 4.49 Tampilan komik interaktif “Corona Figther” pada <i>Handphone</i> ...	121
Gambar 4.50 Tampilan komik interaktif “Corona Figther” pada <i>Tablet</i>	122



INTISARI

COVID 19 menyebar melalui droplet atau kontak langsung dengan korban. Virus ini menimbulkan sesak nafas dan hilang penciuman. Salah satu cara pencegahannya dengan menghindari kerumunan. Hal ini perlu disosialisasikan kepada masyarakat dengan bantuan teknologi yang mampu menghubungkan antar manusia tanpa bertemu secara langsung.

Komik Interaktif akan menjadi media sosialisasi yang menarik dan dapat menyampaikan informasi secara rinci. Hal ini dikarenakan komik dilengkapi gambar yang dapat menambah daya tarik pembaca dan gambar dapat menyampaikan pesan dan imajinasi penulis lebih baik dari pada text.

Komik interaktif memiliki fitur untuk berinteraksi dengan user dengan menambahkan tombol, memberikan animasi pada adegan untuk menonjolkan emosi, memberikan efek dramatis atau memperindah ilustrasi. Komik interkatif berjudul Corona Fighter akan bercerita mengenai professor, dokter dan supir ambulance yang bekerja keras menanggulangi virus corona. Komik ini bergenre science fantasi. Walaupun dengan sentuhan fiksi, pesan utama yang disampaikan mengenai COVID 19 tidak dikesampingkan.

Kata Kunci: Komik, Komik Interaktif, COVID 19



ABSTRACT

COVID 19 spreads through droplets or direct contact with victims. This virus causes shortness of breath and loss of smell. One way to prevent this is to avoid crowds. This needs to be socialized by the community with the help of technology that is able to connect between humans without meeting in person.

Interactive Comics will be an interesting media socialization and can convey detailed information. This is because comics are equipped with images that can add to the reader's interest and images can add a message and the author's imagination is better than text.

Interactive comics have features to interact with the user with add buttons, animate scenes to highlight emotions, provide dramatic effects or beautify illustrations. The interactive comic titled Corona Fighter will tell the story of professors, doctors and ambulance drivers who work hard to deal with the corona virus. This comic is a science fantasy genre. Even with a touch of fiction, the main message conveyed regarding COVID 19 is not ruled out.

Keyword: Comic, Interaktive Comic, COVID19

