

**PEMBUATAN WEBSITE KOMIK MULTIMEDIA INTERAKTIF  
”SI GENDUT DAN SI KURUS”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dominico Sarwijaya Saputra**

**18.21.1271**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN WEBSITE KOMIK MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**“SI GENDUT DAN SI KURUS”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dominico Sarwijaya Saputra**

**18.21.1271**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN WEBSITE KOMIK MULTIMEDIA INTERAKTIF**

#### **"SI GENDUT DAN SI KURUS"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dominico Sarwijaya Saputra**

**18.21.1271**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Agustus 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN WEBSITE KOMIK MULTIMEDIA INTERAKTIF**  
**"SI GENDUT DAN SI KURUS"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dominico Sarwijaya Saputra**

**18.21.1271**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Desember 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Ariyus, M.Kom.**

**NIK. 190302128**

**Hastari Utama, M.Cs.**

**NIK. 190302230**

**Supriatin, M.Kom.**

**NIK. 190302239**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Januari 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Agustus 2020



Dominico Sarwijaya Saputra

NIM. 18.21.1271

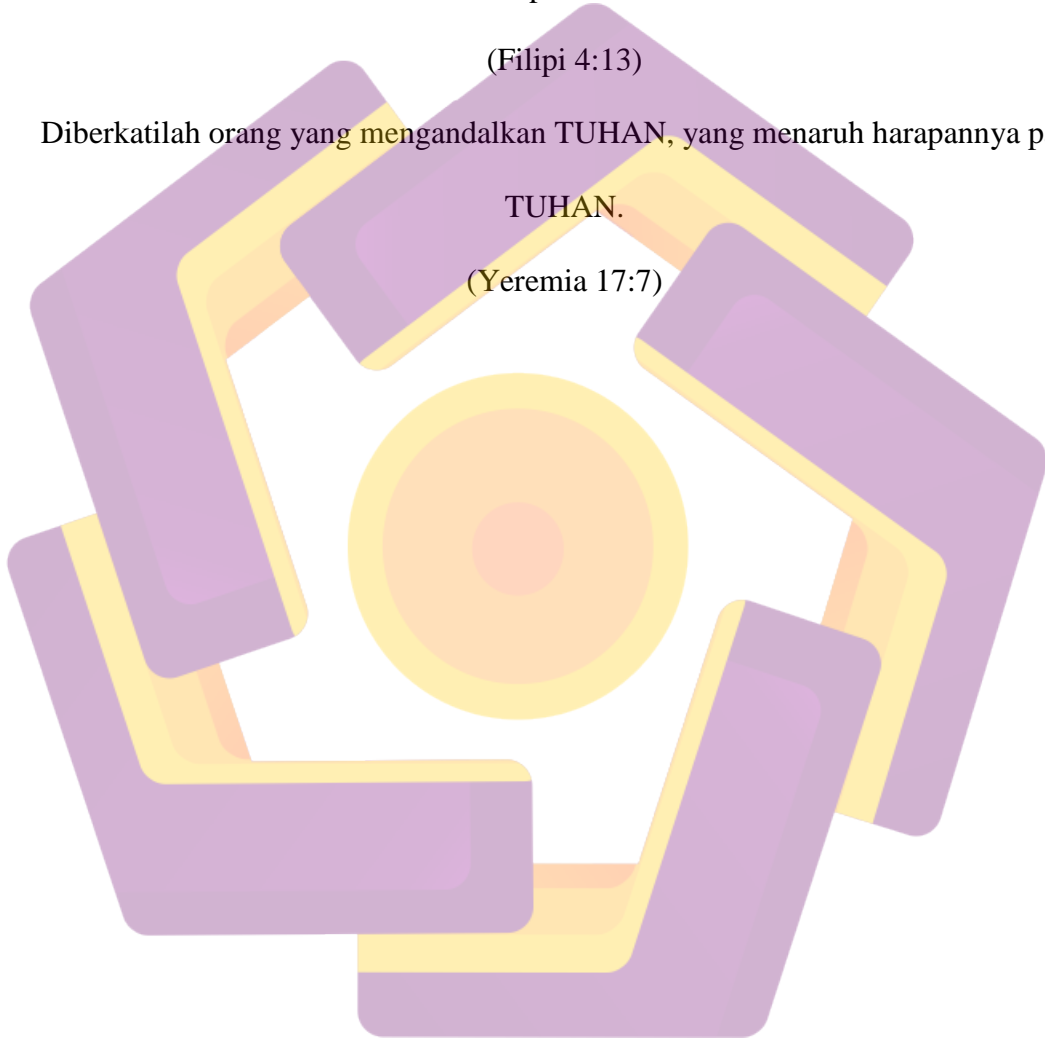
## **MOTTO**

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku.

(Filipi 4:13)

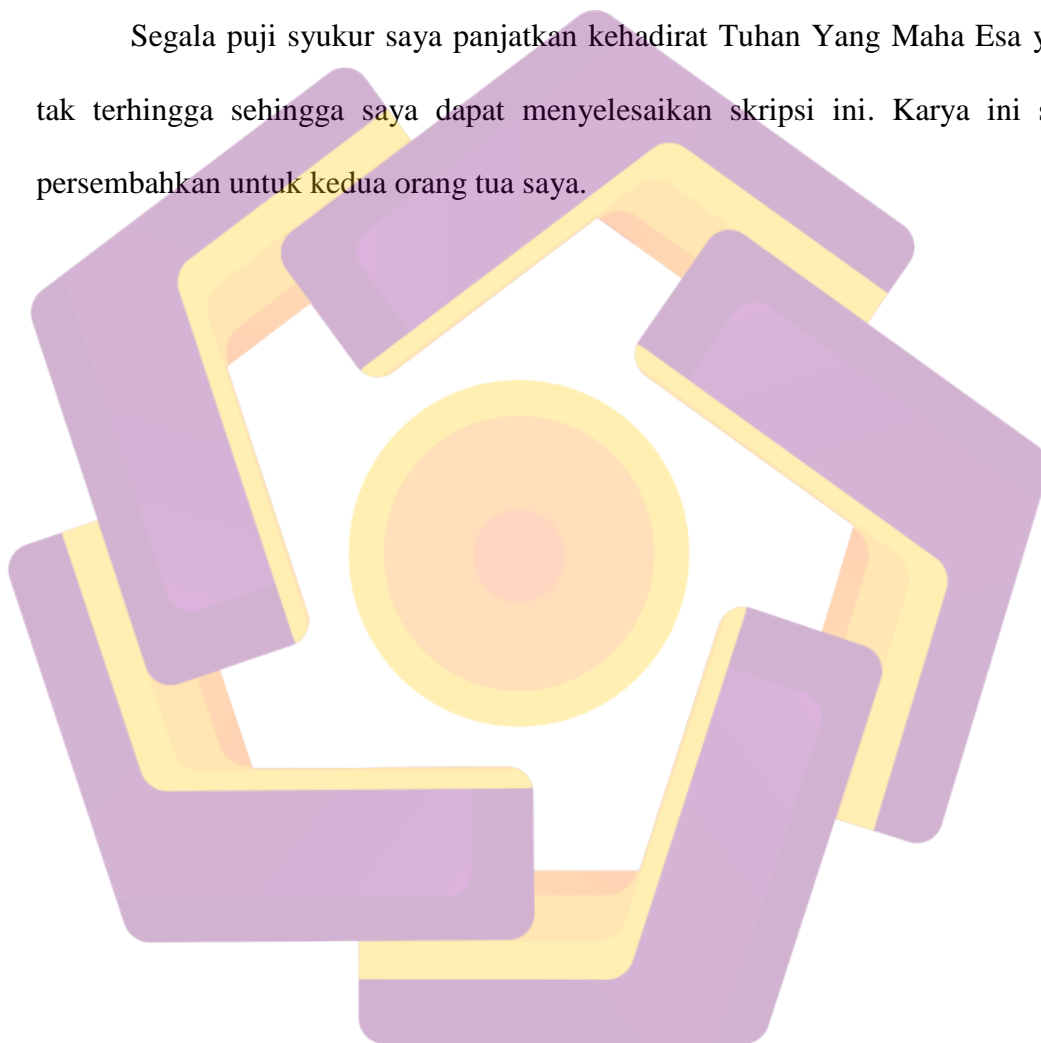
Diberkatilah orang yang mengandalkan TUHAN, yang menaruh harapannya pada TUHAN.

(Yeremia 17:7)



## **PERSEMBAHAN**

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Website Komik Multimedia Interaktif “Si Gendut dan Si Kurus”** dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika serta Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga penulis yang memberikan segala dukungan dan doa. Friska Hesti Ranindika yang memberikan dukungan, semangat, dan doa. Teman seperjuangan Ayattullah dan Galang yang memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwasannya skripsi ini masih ada kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan untuk semua pihak.

Yogyakarta, 28 Januari 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Website .....	7
2.2.1. Pengertian Website .....	7
2.2.1.1 Web Statis .....	8
2.2.1.2 Web Dinamis .....	8
2.2.3. Komik .....	9
2.3.1. Pengertian Komik .....	9
2.3.2 Jenis – jenis Komik .....	10
2.4. Multimedia.....	19

2.4.1. Multimedia Communication .....	19
2.4.2 Multimedia Content Production .....	19
2.5 Metode Analisis.....	20
2.5.1 Kualitatif.....	20
2.5.2 Kuantitatif.....	21
2.6 Metode Perancangan.....	22
2.7 Metode Pengembangan.....	24
2.8 Metode Testing.....	25

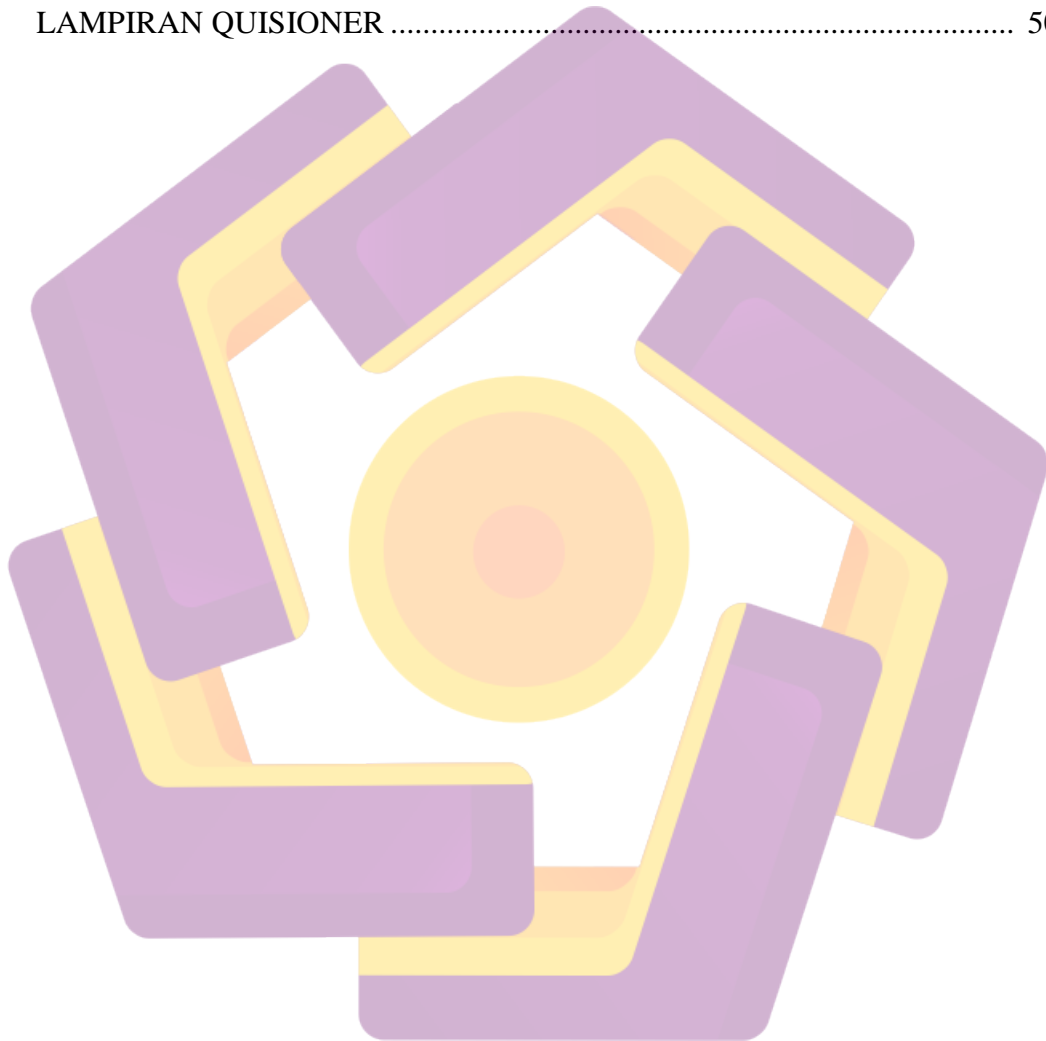
### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1. Tinjauan Umum .....	27
3.2 Analisis Kualitatif .....	28
3.3. Analisis Kebutuhan Hardware .....	32
3.4 Analisis Kebutuhan Software .....	33
3.5 Alur Penelitian .....	33
3.6 Perancangan Komik .....	34
3.6.1 Ide Cerita .....	35
3.6.2 Pembuatan Karakter .....	35
3.6.3 Merancang Panel dan Storyboard .....	36
3.7 Perancangan Website .....	36
3.7.1 Menentukan Nama Domain .....	36
3.7.2 Memilih Hosting .....	37
3.7.3 Install dan Atur Letak.....	38

### **BAB IV. ANALISIS IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1. Implementasi .....	39
4.1.1 Pewarnaan .....	39
4.1.2 Pembuatan Animasi .....	40
4.1.3 Uji Coba .....	40
4.1.4 Coding dan HTML.....	41
4.1.5 Uji Coba pada Web .....	41

4.2. Uji Skala Likert .....	42
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	47
5.2. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	48
<b>LAMPIRAN QUISSIONER</b> .....	50



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Estimasi Harga.....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware.....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.2 Karikatur.....	11
Gambar 2.3.3 Komik Strip.....	12
Gambar 2.3.4 Gibug.....	13
Gambar 2.3.5 Komik Gundala.....	15
Gambar 2.3.6 Komik Tintin.....	15
Gambar 2.3.7 Komik Novel Grafis.....	16
Gambar 2.3.8 Jagoan Komik.....	17
Gambar 2.3.8 Komik Star Wars.....	17
Gambar 2.3.7 Komik Online.....	18
Gambar 2.3.8 Model WDLC.....	25
Gambar 3.1 Web Comics.....	27
Gambar 3.2 Ciayo Comics.....	28
Gambar 3.4 webcomics.....	29
Gambar 3.5 Ciayo Comics.....	29
Gambar 3.6 Web Comics.....	30
Gambar 3.7 Ciayo Comics.....	30
Gambar 3.5 Alur Penelitian.....	34
Gambar 3.6 Skenario.....	35
Gambar 3.7 Pembuatan Karakter.....	36
Gambar 3.8 Panel dan Story Board.....	36
Gambar 3.9 Wordpress.....	37
Gambar 4.0 Memilih Hosting.....	38
Gambar 4.1 Tampilan Awal Install.....	38
Gambar 4.2 Tampilan Memulai Atur Letak.....	39
Gambar 4.1 Gambar Komik.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Proses Pembuatan Animasi.....	41
Gambar 4.3 Tampilan Exe.....	41
Gambar 4.4 Coding.....	42
Gambar 4.5 Tampilan Website dan Komik.....	43

Gambar 4.6 Pengiriman Komik dan Kuesioner.....43



## INTISARI

Komik merupakan kumpulan cerita yang terdapat satu tokoh atau lebih dengan dialog berupa sebuah balon atau lebih yang penempatan gambar ceritanya berurutan. Pada umumnya komik berupa buku dengan konsep cerita seri atau cerita petualangan, memiliki cerita dan konsep yang menarik menjadikan komik sebuah bacaan yang disukai banyak kalangan anak, remaja, dan dewasa. Tidak hanya satu judul, bahkan ada komik dengan berbagai judul yang dijadikan koleksi.

Perkembangan zaman yang tidak bisa terhindarkan membawa pembaca dan penggemar komik juga merasakan perubahan ke era digital yang dimana zamannya menggunakan internet yang berupa website sebagai wadah atau tempat informasi digital.

Adanya era digital ini pula menjadikan komik tidak harus selalu berupa sebuah buku yang memiliki bentuk fisik tetapi berubah menjadi komik online. Tidak ada bentuk fisik yang harus dibawa kemana pembaca akan pergi atau tidak harus lagi datang ke penyewaan komik, merupakan sebuah pencapaian di perkembangan teknologi dengan akses internet dimanapun dan kapanpun melalui internet, pembaca atau penggemar bisa membaca komik tersebut.

Kata Kunci : Website, komik, multimedia interaktif.

## ABSTRACT

Comics are collections of stories that have one or more characters with dialogs in the form of a balloon or more that place the picture in sequence. In general, comics in the form of books with the concept of series stories or adventure stories, interesting stories and concepts make comic reading a favorite in various ages. The inevitable development of the times brought comic readers and fans to feel the change to the digital era where the era of using the internet in the form of websites as a place or place for digital information. The existence of this digital era also makes comics not necessarily in the form of a book that has a physical form but turns into an online comic with internet access wherever and whenever through the internet, readers or fans can read the comic. The fat man and the skinny are the main characters in this comic who have different characteristics from each other. The difference in the nature between them makes an example in life about what is good and bad. Problems that occur are common things such as fat and thin friendships but both remain good friends and complement each other.

Keywords : Website, Comic, interactive multimedia.

