

# Media Promosi Berbentuk Komik Digital Pada SMK Bina Am Ma'mur Kabupaten Tangerang

Lusyani Sunarya\*<sup>1</sup>, Po Abas Sunarya<sup>2</sup>, Muhammad Zaenudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains and Teknologi, Universitas Raharja  
Email : \*<sup>1</sup>[lusyani@raharja.info](mailto:lusyani@raharja.info), <sup>2</sup>[abas@raharja.info](mailto:abas@raharja.info), <sup>3</sup>[muhhammad.zaenudin@raharja.info](mailto:muhhammad.zaenudin@raharja.info)

## Abstrak

Komik merupakan salah satu media promosi yang cukup efektif karena didalamnya memiliki gambar, teks dan alur cerita. Adanya perkembangan zaman sekarang ini komik tidak hanya dibuat melalui proses konvensional namun juga dapat dirancang dalam proses digital. Komik ini dibuat, untuk membantu sekolah dalam melakukan proses promosi karena berhubungan dengan profil, profesi jurusan, fasilitas, dan keunggulan yang ada di SMK Bina Am Ma'mur Kabupaten Tangerang, sebagai nilai tambah daya tarik dalam proses promosi. Permasalahan yang dihadapi SMK Bina Am Ma'mur dalam mempromosikan sekolah, saat ini hanya melalui spanduk dan brosur yang sederhana dan belum di update, sehingga banyak poin-poin penting yang belum tersampaikan, maka diperlukan pembaharuan dalam media promosi maupun strategi promosi berupa komik digital. Metode penelitiannya yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka, perancangan desain komik dengan menggunakan software Corel Draw x7, Paint Tool SAI v2, dan Adobe Photoshop CS6, konsep desain komik digital yaitu berupa layout kasar, layout komprehensif dan final artwork, Hasil dari penelitian ini berupa komik digital promosi sekolah, agar dari media yang dirancang, mampu menarik calon siswa/i baru untuk bergabung di sekolah tersebut.

**Kata Kunci** - Media, Komik Digital, Promosi.

## Abstract

Comics are one of the most effective promotional media because they contain images, text and story lines. Nowadays, comics are not only made through conventional processes but also can be designed in a digital process. This comic was created to assist schools in the promotion process because they relate to the profile, departmental professions, facilities, and advantages of SMK Bina Am Ma'mur, Tangerang Regency, as an added value of attraction in the promotion process. The problems faced by SMK Bina Am Ma'mur in promoting schools, currently only through simple banners and brochures that have not been updated, so that many important points have not been conveyed, it is necessary to update the promotional media and promotional strategies in the form of digital comics. The research methods are observation, interviews and literature study, designing comic designs using Corel Draw x7 software, Paint Tool SAI v2, and Adobe Photoshop CS6, digital comic design concepts in the form of rough layouts, comprehensive layouts and final artwork. school promotion digital comics, so that from the designed media, it can attract new prospective students to join the school.

**Keywords** - Media, Digital Comics, Promotion.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya ilmu komputer setiap tahunnya mengalami peningkatan yang sangat pesat, terutama bidang komunikasi visual yang manfaatnya sangat jelas terlihat dimana-mana, berbagai jenis teknik dan media menjadikan ilmu ini sangat efektif digunakan untuk sarana promosi dan informasi, melalui sebuah media dalam bentuk gambar digital maupun cetak, informasi dan promosi akan terlihat lebih menarik. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa

menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata<sup>[1]</sup>. Adanya perkembangan zaman sekarang ini komik tidak hanya dibuat melalui proses konvensional namun juga dapat diproses dalam proses *digital*. Komik ini dirancang untuk menunjang kegiatan promosi sekolah, karena informasinya berhubungan dengan jurusan, fasilitas, dan keunggulan dari sekolah tersebut, sebagai nilai tambah daya tarik dalam proses promosi.

Promosi adalah suatu aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh seseorang atau suatu perusahaan dengan masyarakat luas, dimana tujuannya adalah untuk memperkenalkan sesuatu (barang/ jasa/ merek/ perusahaan) kepada masyarakat dan sekaligus mempengaruhi masyarakat luas agar membeli dan menggunakan produk tersebut<sup>[2]</sup>. Sedangkan Informasi adalah sekumpulan data/fakta yang diorganisasikan atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima<sup>[3]</sup>.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bina Am Ma'mur yang bertempat di Jl. Raya Serang KM 12.5, Cikupa, Tangerang, Banten 15710. SMK Bina Am Ma'mur merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang dipercaya secara khusus menyelenggarakan pendidikan Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK), serta pendidikan Tata boga, dengan 4 (empat) program keahlian, yakni Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Multimedia, *Broadcasting* dan Tata Boga. Sekolah ini berada dalam naungan Yayasan Bina Am Ma'mur yang didirikan pada tahun 2007.

Setiap sekolah saat ini bersaing dalam mempromosikan berbagai keunggulan sekolahnya. Saat ini pihak sekolah membutuhkan sebuah strategi penyampaian media informasi dan promosi mengenai profil, profesi jurusan, fasilitas, dan keunggulan dari sekolah tersebut. Permasalahan yang dihadapi yaitu, dalam mempromosikan sekolah, saat ini hanya melalui spanduk dan brosur yang belum di *update* dan menarik, sehingga banyak poin-poin penting yang belum tersampaikan dengan baik.

Untuk itu diperlukan pembaharuan dalam media promosi maupun strategi promosi berupa komik *digital*. Tujuan dari pembuatan komik *digital* ini adalah untuk menghasilkan media promosi sekolah, dengan konsep yang kreatif, inovatif dan menarik dengan susunan gambar bercerita, balon kata, dan warna yang nyaman dilihat sehingga dapat menarik minat pembaca yang melihatnya dan tertarik untuk bersekolah disana.

Melalui Komik *Digital Promosi* ini, harapannya yaitu dapat meningkatkan minat siswa/i yang mendaftar di SMK Bina Am ma'mur.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Metode Pengumpulan Data melalui, (a) Observasi dengan melakukan penelitian secara langsung pada SMK Bina Am Ma'mur, (b) Wawancara melalui tanya jawab pada pihak *stakeholder* yang merupakan Kepala Program Multimedia, yang bertujuan untuk pengumpulan data dan informasi agar perencanaan promosi ini terlaksana dengan tepat sesuai kondisi yang berlaku. (c) Studi Pustaka, untuk mencari literatur atau teori-teori yang bersangkutan dengan teori penelitian yang saat ini dilakukan dan menjadikannya sebagai landasan teori melalui sumber yang *valid*. (2) Komik *Digital* pada SMK Bina Am Ma'mur ini, dibuat dengan menggunakan *Software* penunjang desain yaitu, *Corel Draw X7*, *Paint Tool SAI v2*, dan *Adobe Photoshop SC6*. (3) Konsep desain Komik terdiri dari : *Layout Kasar*, *Layout Komprehensif*, dan *Final Artwork*.

### *Literature Review*

Berikut adalah beberapa penelitian yang berkaitan dengan Komik *Digital Promosi* yaitu :

1. Sasongko (2020)<sup>[4]</sup> "*Perancangan Web-Komik Spirit of Sakera Sebagai Alternatif Pengenalan Tokoh Sakera Untuk Remaja Usia 12-17 Tahun*" Tujuan penelitian ini adalah ingin mempopulerkan kembali tokoh Sakera sebagai pahlawan di Indonesia dengan mengangkat nilai-nilai luhur yang menggunakan karakter baru dan cerita heroik fiktif.

- Miranda, dkk (2018)<sup>[5]</sup> “Perancangan Buku Komik Sebagai media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap perilaku Sosial Anak” Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi sekaligus mendidik dan menghibur pembaca juga untuk menarik orang tua agar mengerti mengenai dampak buruk yang dihasilkan jika anak-anak bermain *game* terlalu lama dan tanpa pengawasan.
- Lestari dan Triani Ratnawuri (2020)<sup>[6]</sup> “Pengembangan Komik Sebagai Media pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan” Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan yang valid dan praktis.
- Swandi, dkk (2020)<sup>[7]</sup> “The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery for National Character Education” Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai edukasi tentang karakter tantri kamandaka.

### 3. HASIL PEMBAHASAN

#### 3.1. Konsep Perancangan

Perancangan Komik *Digital* Promosi ini memiliki beberapa konsep perencanaan, yaitu :

##### 3.1.1. Perencanaan Media

Pemanfaatan komunikasi dengan masyarakat luas merupakan komunikasi paling sesuai dilakukan dalam upaya promosi melalui komik *digital* pada berbagai media. Untuk membuat target audiens dapat menerima pesan ataupun informasi yang baik, diperlukan sebuah komunikasi yang baik. Penggunaan komik *digital* sebagai sarana penyampaian pesan lebih menarik karena disertai gambar yang bercerita, sehingga kemungkinan jumlah pendaftar pada SMK Bina Am Ma'mur dapat meningkat. Komik digital ini dilengkapi dengan karakter yang unik, warna, balon kata, dan dialog yang menarik untuk dibaca.



Gambar 1. Contoh Balon Kata

Pada gambar 1 diatas merupakan contoh balon kata yang digunakan sebagai latar belakang sebuah dialog yang bentuknya disesuaikan dengan intonasi atau ekspresi dari karakter komik, balon kata sering kali digabungkan dengan efek visual untuk menambahkan kesan yang diinginkan, modifikasinya sangat tidak terbatas.

### 3.1.2. Perencanaan Pesan (Konsep Kreatif)

Konsep kreatif dalam pembuatan penelitian ini diimplementasikan kedalam media promosi berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari SMK Bina Am Ma'mur Kabupaten yang berbasis *digital*, konsep tersebut dirancang dengan menarik dan dapat diterapkan di berbagai media *online* sesuai dengan kebutuhan. Dalam komik *digital*, unsur warna, *line art*, balon kata dan dialog harus memiliki peranan masing-masing, pada perancangan komik *digital* ini terdapat gambar yang sesuai dengan keadaan asli agar sesuai dengan apa yang dilihat dan dirasakan sehingga mudah dipahami dan diterima oleh calon siswa/i baru.

### 3.1.3. Perencanaan Visual

Dalam pembuatan Komik *digital* diperlukan gambar dan cerita yang unik agar menarik untuk dibaca, dengan perpaduan karakter, warna yang cerah dengan dominan yang sesuai dengan ciri khas SMK Bina Am Ma'mur, dan dialog yang tidak berlebihan membuat komik *digital* ini layak untuk dibaca dan dijadikan media promosi.

### 3.2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam pembuatan Komik Digital ini adalah untuk meningkatkan minat pembaca dan pendaftar, serta tersampainya pesan serta informasi kepada para calon peserta didik, dan memberikan kesan baik kepada masyarakat sekitar khususnya siswa/i SMK Bina Am Ma'mur sehingga mampu meningkatkan citra Sekolah.

### 3.3. Layout Kasar

*Layout* kasar yaitu penerapan elemen-elemen desain media yang nantinya akan dipergunakan dalam perancangan media, yang disertai acuan standarisasi pada desain yang akan dibuat, umumnya dibuat dengan tampilan hitam putih, dibuat dengan coretan atau sketsa dengan menggunakan pensil gambar.<sup>[8]</sup>

*Layout* kasar dari komik *digital* yang dibuat :

- Tokoh Komik yang sedang berdialog



Gambar 2 dan 3. *Layout* kasar Tokoh komik yang sedang berdialog

Pada gambar 2 terdapat tokoh peran utama dalam komik promosi SMK Bina Am Ma'mur sedangkan pada gambar 3 terdapat 2 karakter lainnya sebagai pengisi cerita komik. Gambar dibuat dengan ukuran 2000 pixel x 2000 pixel agar lebih mudah untuk di publikasikan.

- Gedung dan Ruang Sekolah



Gambar 4 dan 5. *Layout* Kasar Gedung dan Ruang Sekolah

Pada gambar 4 merupakan gedung tampak depan sedangkan pada gambar 5 terdapat 2 Ruangan berbeda yaitu Lab Jurusan Teknik Komputer Jaringan dan Ruang Tata Boga. Gambar dibuat dengan ukuran 2000 pixel x 2000 pixel agar lebih mudah untuk di publikasikan.

- Visualisasi Profesi Jurusan



Gambar 6 dan 7. *Layout* Kasar Profesi Jurusan

Pada gambar 6 terdapat Siswa dan siswi yang menunjukkan profesi dari jurusan Teknik Komputer dan jaringan serta Multimedia sedangkan pada gambar 7 terdapat profesi jurusan *Broadcasting* dan Tata Boga. Gambar dibuat dengan ukuran 2000 pixel x 2000 pixel agar lebih mudah untuk di publikasikan.

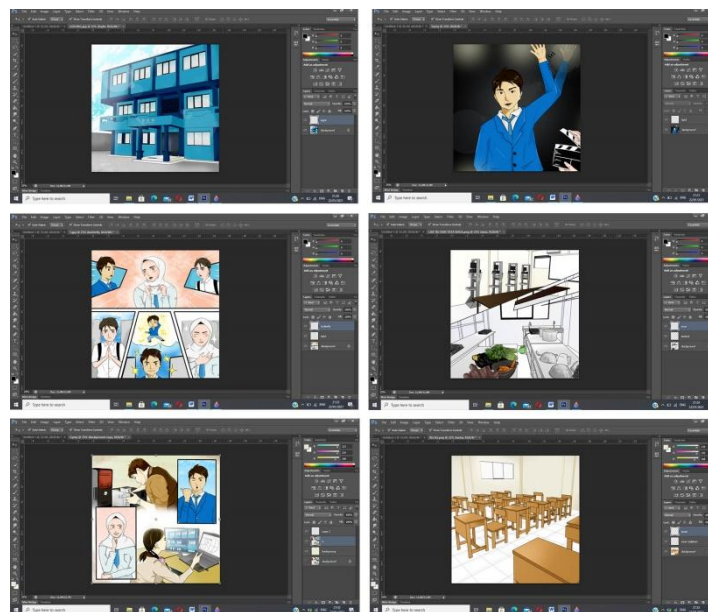
### 3.4. *Layout* Komprehensif

*Layout* Komprehensif adalah suatu gambar yang sudah mendekati komposisi final, dalam hal ini komposisi gambar yang ada ditampilkan dengan bentuk warna<sup>[8]</sup>. Desain dirancang pada *layout* komprehensif ini menggunakan aplikasi penunjang desain yaitu *software Paint Tool SAI v2*, *Corel Draw x7*, dan *Adobe Photoshop CS6*. Berikut adalah *layout* komprehensif yang dibuat :



Gambar 8. *Layout* Komprehensif dengan *Software Paint Tool SAI v2*.

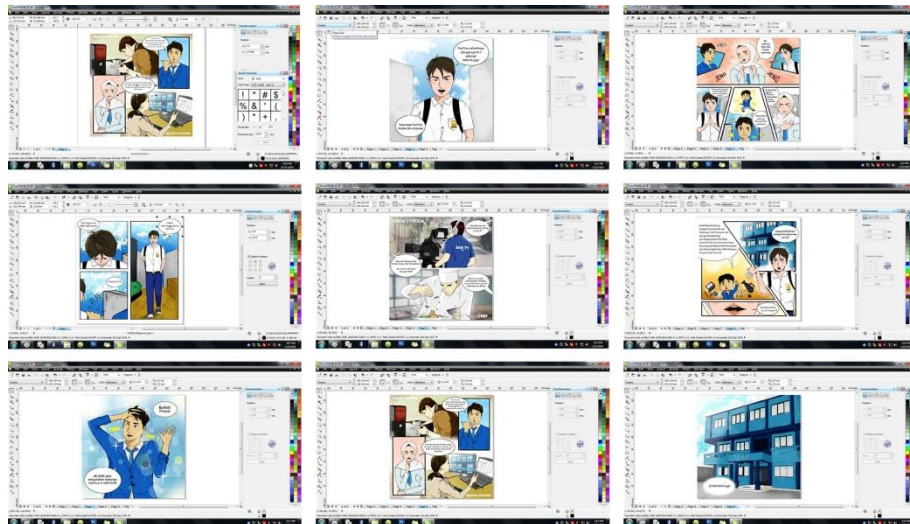
Pada gambar 8 menggambarkan *layout* komprehensif komik digital menggunakan *software Paint Tool SAI v2* dalam proses *line art* dan pewarnaan objek.



Gambar 9. *Layout* Komprehensif dengan *Software Adobe Photoshop CS6*.

Pada gambar 9 menggambarkan *layout* komprehensif komik digital menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dalam proses pemberian efek *,color grading,* dan juga untuk membuat beberapa *background*.





Gambar 10. *Layout* Komprehensif dengan *Software Corel Draw X7*.

Pada gambar 10 menggambarkan *layout* komprehensif komik digital menggunakan *software Corel Draw X7* dalam proses pemberian balon kata dan dialog.

### 3.5. *Final Artwork*

*Final Artwork* adalah tahap akhir dimana unsur-unsur sudah tersusun dengan rapi dan siap untuk dicetak<sup>[8]</sup>, yang memiliki peran penting sebagai tahap akhir menuju proses cetak.

Berikut adalah *Final Artwork* yang merupakan tahap akhir dari perancangan Komik *digital* :

- Komik Perkenalan



Gambar 11. *Final Artwork* Komik perkenalan

Pada gambar 11 diatas merupakan perkenalan tokoh komik dan menampilkan seorang murid SMP yang kebingungan menentukan tempat pendidikan lanjut kemudian datang siswa SMK Bina Am Ma'mur. Ukuran dari setiap panel adalah 2000x2000 *pixel*.

- Komik Rekomendasi Sekolah



Gambar 12. *Final Artwork* Komik Rekomendasi Sekolah

Pada gambar 12 diatas merupakan proses Perekomendasi sekolah oleh siswa dan siswi dari SMK tersebut, dengan menampilkan gedung tampak depan dan penjelasan mengenai alasan mengapa harus SMK Bina Am'mur. Ukuran dari setiap panel adalah 2000x2000 *pixel*.

- Komik Profesi Jurusan



Gambar 13. *Final Artwork* Komik Profesi Jurusan

Pada gambar 13 diatas merupakan komik yang secara singkat memvisualisasikan profesi masa depan dari setiap jurusan yang ada di SMK Bina Am'mur, dengan menampilkan hal tersebut dapat membantu pembaca menentukan minat dan bakat untuk calon pendaftar . Ukuran dari setiap panel adalah 2000x2000 *Pixel*.

- Komik Fasilitas Ruang Kelas dan Lab Multimedia



Gambar 14. *Final Artwork* Komik Fasilitas Ruang kelas dan Lab Multimedia



Pada gambar 14 di atas merupakan ruang kelas, LAB Multimedia, dengan menampilkan gambar ruangan berbasis komik tanpa merubah keadaan aslinya menjadikan ruangan tersebut lebih nyaman dan inspiratif untuk dilihat, Ukuran dari setiap panel adalah 2000x2000 *Pixel*.

- Komik Fasilitas Lengkap



Gambar 15. *Final Artwork* Komik Fasilitas Lengkap

Pada gambar 15 di atas merupakan LAB Teknik Komputer Jaringan, Ruang Tata Boga, Studio Broadcasting, dan Daftar fasilitas lainnya, tampilan dibuat menjadi 2 gambar dalam 1 panel agar lebih efisien, Ukuran dari setiap panel adalah 2000x2000 *Pixel*.

#### 4. KESIMPULAN

Media memiliki banyak sekali kegunaan dan juga tujuan, oleh sebab itu komik *digital* dipilih sebagai media promosi SMK Bina Am Ma'mur dengan tujuan menyampaikan informasi dan juga promosi, agar dapat meningkatkan jumlah pendaftaran ke SMK Bina Am Ma'mur. Selain itu komik *digital* ini juga dibuat untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan dari *stakeholder*. Penggunaan Komik digital sebagai penunjang promosi ini tentu bisa memberikan dampak yang lebih terhadap sekolah dan juga menjadi pelengkap kegiatan promosi sebelumnya yaitu dengan menggunakan *video profile* yang belum di *update*. Keunikan sebuah komik digital menjadi poin utama mengapa memilih media ini, selain karena keunikannya komik digital sangat cocok dengan strategi yang digunakan ketika menjalankan kegiatan promosi yaitu dengan cara mempublikasikan komik digital di berbagai media sosial, *website*. dan sistem *sharing* dengan sangat mudah sehingga besar kemungkinan banyak *target/audiens* yang melihat dan dapat meningkatkan pendaftaran siswa/i baru, serta meningkatkan *image* SMK Bina Am Ma'mur.

#### 5. SARAN

Penulis menyarankan agar pihak sekolah terus berupaya meningkatkan sarana informasi dan promosinya, terutama dengan strategi dan inovasi media yang lebih bagus dan kreatif, yang dapat menjangkau masyarakat lebih luas seperti menggunakan media komunikasi visual, *website* atau media digital lainnya. Menambahkan strategi promosi juga sangat dibutuhkan agar kegiatan promosi tidak monoton dan bisa lebih fleksibel. Kemudian, dalam setiap perencanaan kegiatan promosi diharapkan selalu mengikuti perkembangan zaman dalam membuat media promosi sehingga dapat lebih muda diterima oleh masyarakat.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siregar, Helmi Fauzi. Yustiria Handika Siregar dan Melani, 2018, *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Sumatera Utara : Universitas Asahan. Jurnal Teknik Informatika, E-ISSN : 2615-2738, Vol. 2. No. 2 : 114.
- [2] Wulandari, Ria, Achmad Rachmat dan Bobby Aditya Nugraha, 2018, *Promosi dan Informasi Pada Media Video Profile SMA Mandiri Balaraja*, Tangerang : STMIK Raharja, *Journal CICES*, ISSN : 2356-5209, Vol.4, No.2 : 210.
- [3] Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani, 2017, *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offset.
- [4] Sasongko, Garin Adi, 2020, *Perancangan Web-Komik Spirit of Sakera Sebagai Alternatif Pengenalan Tokoh Sakera Untuk Remaja Usia 12-17 Tahun*, Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Seni Rupa*, ISSN: 2355-1925, Vol. 8. No. 1.
- [5] Miranda, Putri Hemas, Heru Dwi Waluyanto dan Aznar Zacky, 2018, *Perancangan Buku Komik Sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap perilaku Sosial Anak*, Surabaya : Universitas Kristen Petra, *Jurnal DKV Adiwarna*, ISSN: 2087-9385, Vol. 1. No. 12.
- [6] Lestari, Ayu Eka dan Triani Ratnawuri, 2020, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan*, Lampung : Universitas Muhammadiyah Metro, ISSN : 2442-9449, Vol.8 No.1.
- [7] Swandi, I Wayan, Arya Pageh Widada, Gede Yoga Kharisma Pradana dan I Nyoman Suarka, 2020, *The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery for National Character Education*, Bali : Institut Seni Indonesia Denpasar, *International Journal of Innovation*, Vol. 13. No. 3.
- [8] Triyono. Kemal Salahuddin dan Hendi Setiawan. 2017. *Desain Media Komunikasi Visual Penunjang Event Wisuda*. Tangerang : STMIK Raharja. *ICIT Journal*. ISSN :1978-8282. Vol.10. No.1 : 101