

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan teknologi, pengenalan budaya kepada remaja dapat dilakukan secara daring dan luring. Salah satu *new media* sekaligus bentuk budaya populer yang dikonsumsi secara besar-besaran oleh masyarakat saat ini adalah web komik. Tujuan dari pada penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan web komik sebagai media untuk mengenalkan budaya kepada masyarakat khususnya remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui metode observasi, sesi wawancara, penyebaran kuesioner, dan pengkajian terhadap sumber-sumber literatur. Setelah data diperoleh, langkah berikutnya melibatkan analisis matriks perbandingan, dengan merujuk pada tiga fokus utama, yakni *storytelling*, komik, dan desain komunikasi visual. Penelusuran tentang tiga topik tersebut memiliki nilai penting dalam memperoleh pemahaman mengenai cara merencanakan komik dengan sesuai guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada.

Kata Kunci: *Storytelling*, Komik, Desain Komunikasi Visual