

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Komik adalah salah satu media hiburan yang banyak diminati sebagian besar orang dari seluruh kalangan. Komik sudah ada sejak jaman dahulu dan sampai sekarang pun komik masih diproduksi oleh berbagai orang didunia. Di masing-masing negara, komik sendiri memiliki ciri khas gambar masing-masing. Contohnya Jepang dan Amerika. Di Indonesia sendiri, konsumsi untuk komik terbilang sangat besar.

Komik adalah sebuah cerita bergambar yang merupakan buah pemikiran dari pembuat komik tanpa melibatkan pembaca dari komik tersebut, sehingga yang terjadi adalah interaksi satu arah. Interaksi satu arah ini adalah gaya lama yang sampai sekarang masih dipakai di dalam pembuatan komik. Menurut perkembangannya komik selalu identik dengan buku yang dicetak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kini orang-orang lebih cenderung menggunakan sesuatu yang bersifat digital. Kemanapun orang-orang pergi dengan gadget masing-masing dan paling tidak memiliki sebuah komputer dirumah mereka. Untuk mengikuti perkembangan ini, komik pun akhirnya di buat versi digital dan di unggah ke website-website agar dapat dibaca oleh orang banyak melalui gadget dan komputer mereka. Namun, komik digital tetap pada konsep lama, seperti yang diterapkan pada komik yang di cetak.

Atas dasar inilah penulis membuat sebuah komik digital dengan sajian yang baru. Komik yang mengajak pembaca terlibat dalam ceritanya dan berinteraksi dengan sistem komik melalui user control. Tidak hanya itu, komik ini pun akan menggunakan fitur multimedia yang akan menambah daya tariknya. Juga akan mempergunakan fasilitas web sebagai basis dari komik ini sehingga bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

Cerita yang akan diangkat pada komik digital ini di adaptasi dari novel karangan R.L. Stine "Goosebun – Buku Harian Mumi Gila". Karna komik ini bersifat horror, thriller dan action, maka komik digital ini ditargetkan untuk pembaca dengan usia minimal 15 tahun.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah yang diangkat dalam pembuatan komik digital ini adalah bagaimana membuat sebuah komik digital interaktif yang memiliki fitur multimedia dan berbasis flash?

1.3 Batasan Masalah

Agar nantinya hasil penelitian tidak melenceng dari apa yang diharapkan, maka dibuat batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Komik digital dengan fitur-fitur multimedia berupa teks, gambar, suara, animasi dan video.
2. Komik dibaca menggunakan aplikasi browser.
3. Komik bergenre horror, thriller dan action.

4. Komik terdiri dari 10 alur cerita.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan komik digital ini adalah :
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Adobe Flash

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan komik digital ini adalah :

1. Tujuan

- a. Merancang dan membangun sebuah komik digital dengan fitur multimedia.
- b. Sebuah komik yang interaktif.
- c. Komik yang berbasis pada flash.

2. Manfaat

Manfaat yang bisa di dapat dari pembuatan komik digital ini adalah:

a. Penyusun

Menjadi bahan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai ruang lingkup implementasi multimedia. Menambah dan meningkatkan skill di bidang multimedia. Juga sebagai bahan untuk membangun karier sebagai pekerja multimedia didunia kerja.

b. Pembaca

Sebagai sarana hiburan yang diharapkan bisa memberikan cara membaca komik yang baru lewat cara penyajian dan tehnik yang digunakan untuk menyampaikan cerita yang di angkat didalamnya.

c. Pengembang

Menjadi referensi bagi para pembuat komik sehingga dapat menciptakan komik-komik dengan sajian yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.5 Metode Penelitian

Pembuatan komik digital ini menggunakan beberapa metode yang dipakai sebagai acuan dalam perancangan dan pembangunan sistem komik digital ini. Metode yang digunakan dalam pembuatan komik digital ini antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Study Literatur

Metode study literatur adalah metode yang digunakan penyusun dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan komik digital.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode keputakaan adalah metode yang penyusun gunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan pembuatan komik digital.

1.5.2 Metode Pembuatan komik Digital

1. Analisis

Pada tahapan ini penyusun mulai menyusun masalah yang akan diteliti dan membuat tujuan untuk hasil akhir dari penelitian mengenai pembuatan komik digital ini.

2. Perencanaan

Pada tahapan ini penyusun mulai mengatur jadwal kerja, mengumpulkan bahan dan menyiapkan perangkat lunak maupun konten yang digunakan sesuai dengan analisis yang telah dibuat dalam pembuatan komik digital.

3. Implementasi

Pada tahap implementasi penyusun mengerjakan penelitian ini secara teknis untuk mencapai tujuan yang telah dibuat di tahap analisis dan perencanaan dalam pembuatan komik digital.

4. Publikasi

Pada tahapan ini komik digital yang telah dibuat akan diuji dan dipublikasikan.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini akan membahas mengenai permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian serta sistematika penulisan dalam pembuatan komik digital.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini akan membahas secara teoritis landasan teori, konsep, definisi dan perangkat lunak yang digunakan terkait dengan pembuatan komik digital

3. BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis sumber cerita, latar belakang cerita yang diangkat, alur cerita, kerangka komik, dan arsitektur dari komik digital.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai teknis pengerjaan penelitian ini secara kompleks sampai kepada tahap-tahap yang diambil dalam pembuatan komik digital.

5. BAB V Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pembuatan komik digital.