

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komputer adalah bidang yang berkembang dengan pesat dan menakjubkan untuk menunjang teknologi informasi. Setiap orang mengharapkan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan akurat. Informasi yang diperlukan oleh masyarakat secara umum adalah berita yang dimuat dalam surat kabar, majalah, buku, televisi, internet dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas dari penyajian informasi tersebut dengan penyajian yang berbasis multimedia.

Komik merupakan media yang didasarkan pada unsur penglihatan, dimana unsur gerak, suara dan lain sebagainya kemudian diterjemahkan ke dalam unsur visual. Karena itulah kita mengenal banyak kosa kata dalam komik yang menterjemahkan apa yang biasanya tidak terlihat tersebut ke dalam bentuk visual, misalkan balon kata, garis gerak, efek suara dan sebagainya.

Sejak tahun 1990-an, generasi baru para komikus Indonesia lebih menguasai alat yang lebih beragam daripada para seniornya. Lebih khususnya lagi, didalam dunia teknologi digital / informasi adalah bagian yang lekat dalam dunia mereka, dan lekat pula dalam produksi komik-komik mereka.

Produksi serba digital tak hanya memberi kelebihan dalam hal kecepatan dan kemudahan, namun juga memberi peluang bagi lahirnya bentuk-bentuk kreatifitas baru, salah satunya yaitu komik elektronik yang berbasis multimedia.

Dengan adanya pembuatan komik berbasis multimedia diharapkan dapat menciptakan suatu bentuk kreatifitas yang baru. Tapi sayang, cara – cara maupun teknik perancangan dan pembuatan komik elektronik masih jarang ditemui,

kebanyakan hanya sebatas pembuatan komik yang hanya biasa dinikmati dalam bentuk visual saja.

Walau bagaimana pun bentuknya, perkembangan industri komik, terutama komik dalam negeri, merupakan suatu realitas dan potensi besar untuk setidaknya menyadarkan para generasi muda akan pentingnya sebuah kreatifitas.

1.2. Rumusan Masalah

Produksi serba digital memberikan peluang agar dapat lahir bentuk-bentuk kreatifitas baru, salah satunya yaitu komik elektronik yang berbasis multimedia. Tapi sayang, cara – cara maupun teknik perancangan dan pembuatan komik elektronik masih jarang ditemui, kebanyakan hanya sebatas perancangan dan pembuatan komik yang hanya bisa dinikmati dalam bentuk visual saja. Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis merumuskan masalah :

“ Bagaimana perancangan dan pembuatan komik elektronik berbasis multimedia tanpa menghilangkan arti dari komik itu sendiri ? “

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang dibahas dalam laporan skripsi ini dibatasi pada :

1. Penelitian hanya dilakukan sebatas bagaimana membuat rancangan komik dan pembuatan komik elektronik.
2. Perancangan hanya membahas sebatas tentang plot cerita, rancangan sketsa komik, peralatan yang digunakan, dan cara pewarnaan dalam penggambaran komik.
3. Analisis hanya sebatas analisis biaya dan manfaat.
4. Software yang digunakan Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 1.5.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah

1. Pembuatan komik berbasis multimedia diharapkan dapat menciptakan suatu bentuk kreativitas yang baru.
2. Untuk para komikus pemula diharapkan dapat lebih tahu biaya dan cara dalam merancang dan membuat komik sederhana.
3. Menumbuhkan kreatifitas baru bagi para pembaca sehingga dapat menciptakan sebuah komik dalam bentuk lain.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mahasiswa :
 - a. Menerapkan ilmu dan pengalaman yang telah didapat agar bisa bermanfaat dan dapat diterapkan kedalam dunia nyata.
 - b. Mengembangkan dan menuangkan imajinasi penulis kedalam bentuk komik elektronik.
 - c. Mengasah dan menciptakan sebuah kreatifitas yang baru.
2. Untuk Umum :
 - a. Untuk orang awam maupun para komikus pemula dapat lebih tahu bagaimana cara perancangan, dan pembuatan dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat sebuah komik.
 - b. Menumbuhkan kreatifitas bagi para pembaca sehingga dapat menciptakan sebuah komik dalam bentuk lain.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode Interview

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak yang terkait.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan

BAB III : Tinjauan umum

Dalam bab ini akan diuraikan tinjauan umum tentang sejarah komik, macam – macam, dan jenis – jenis komik.

BAB IV : Analisis Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis biaya yang dikeluarkan untuk alat dan manfaat, rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB V : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, pembahasan akan diuraikan tentang rancangan mengenai pembuatan komik berbasis multimedia yaitu desain rancangan grafik tampilan.

BAB VI : Penutup

Pada bab penutup ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan dilampirkan oleh penulis.

1.7. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
	Bulan	Minggu ke			
Pengumpulan Data & Pembuatan Laporan	Juli	3	4		
	September	1	2	3	4
Pembuatan Aplikasi	Oktober	1	2	3	4
	Desember	1			
Uji Coba dan Analisa	Januari				4
	Februari	1			

Tabel 1.7 Rencana Kegiatan Penelitian

Keterangan :

1 , 2, 3, 4 : Minggu waktu pembuatan