

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website adalah salah satu media yang menyampaikan banyak informasi saat ini. Penggunaannya yang praktis serta membutuhkan koneksi internet merupakan sebuah kebutuhan yang menjadikan ini perkembangan teknologi yang harus dimiliki di kalangan anak muda tak terkecuali para orang tua pun ada yang merasa bahwa ini perlu dan penting adanya untuk menambah wawasan terhadap teknologi informasi. Penggunaan website menjadikan pemanfaatan terhadap web semakin besar dan pesat perkembangannya, banyak informasi yang terkandung di dalamnya serta menjadikan apapun informasi tersebut yang dikemas semenarik mungkin. Kreativitas semakin bertambah, banyak hal yang di dapatkan dari web, tidak hanya sebagai penyampaian informasi tetapi sebagai pengguna juga bisa memberikan pertanyaan tentang apa yang menjadi topik pembahasan tersebut dan dari pihak pemberi informasi dan sekaligus adalah admin dari situs, bisa menjawab pertanyaan yang di tanyakan para pengunjung.

Pada zaman ini banyak penggunaan komputer dan gadget dengan berbagai aplikasi yang memungkinkannya untuk mencari kebutuhan, seperti berita, hiburan, media sosial, dan sebagainya. Semuanya dimungkinkan dengan menggunakan aplikasi, siapa saja penggunanya, dimana, dan kapan saja bisa digunakan.

Hiburan memiliki banyak bentuknya berupa berita, musik, animasi, dan banyak lagi. Apapun yang dirasa cocok dari hiburan merupakan hal yang menarik

tersendiri, komik contohnya merupakan bacaan hiburan yang menarik dengan banyak jenisnya. Banyaknya semua bentuk komik ditemukan dengan sekumpulan kertas hingga beberapa halaman dan menjadi sebuah buku. Banyaknya media hiburan dewasa ini, keinteraktifan merupakan sebagai cara yang menarik bagi pembaca maka penulis ingin membuat website komik multimedia interaktif “si Gendut dan si Kurus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Bagaimana merancang dan membuat website komik multimedia interaktif “si Gendut dan si Kurus”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan komik ini perlu adanya pembatasan masalah untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah pembuatan website komik multimedia interaktif “si Gendut dan si Kurus” adalah sebagai berikut :

1. Website yang digunakan adalah website dengan template wordpress.
2. Bentuk dan tokoh yang ditampilkan berbentuk manusia.
3. Cerita dalam komik beserta tokoh dibuat sendiri.
4. Jumlah tokoh dalam komik yaitu dua orang.
5. Software yang digunakan adalah adobe flash dan photoshop

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Memberikan wawasan multimedia untuk media hiburan yang dibuat dalam komik interaktif dengan website sebagai wadah informasinya.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Memenuhi syarat kelulusan Strata I dari Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data:

a. Metode Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan literatur-literatur berupa artikel, tutorial, jurnal buku referensi dan sumber lain yang berkaitan dengan web dan komik multimedia interaktif.

b. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan peneliti yaitu membandingkan 2 jenis website komik yang pertama ciayo dan webcomics Analisis dilakukan di dua komik tersebut sehingga peneliti bisa mengamil contoh yang diperlukan dan diterapkan dalam skripsi ini.

1.5.3 Metode Perancangan

a. Perancangan awal

Pada tahap ini penulis mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dari ide cerita dan website yang akan dibuat dan digunakan.

1.5.4 Metode Pengembangan

a. Produksi

Pada tahap ini, proses yang dibuat mengatur letak dari tampilan web yang sudah tersedia, membuat tokoh, dan merancang tampilan komik multimedia interaktif

b. Pasca Produksi

Pada tahap ini, yang dilakukan dari editing dan mengkomposisikan.

1.5.5 Metode Testing

Metode yang digunakan yaitu mentesting kegunaan dari tombol navigasi multimedia interaktif.

1.5.6 Metode Implementasi

Pada tahap ini implementasi semua dari isi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan umum yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang pembuatan website komik multimedia interaktif.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini merupakan perancangan dan pembuatan website komik multimedia interaktif yang akan dibuat hingga tahap perancangan tampilan website dan komik multimedia interaktif

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang hasil dan proses pembuatan website komik multimedia interaktif “si Gendut dan si Kurus”

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran

DAFTAR PUSTAKA

