

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Komik, diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar-gambar dengan jalinan cerita. Menurut Will Eisner Komikus Senior dari Amerika dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang mendramatisasi suatu ide”.

Pada tahun 1996 dalam bukunya yang berjudul *Graphic Storytelling* mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, alam sebuah buku komik”. Sedikit berbeda dengan Will Eisner, Komikus Scott McCloud memiliki pandangan sendiri tentang komik. Dalam bukunya *Understanding Comics* (1993) McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011).

Cerita yang bersambung dari edisi satu ke edisi berikutnya mengharuskan pembacanya untuk membeli atau berlangganan media massa untuk mengikuti jalinan cerita dari komik tersebut. Dari segi penyusunan panel-panel komiknya mungkin Komik strip bersambung dengan Kartun komik tidak memiliki perbedaan, tetapi sebenarnya kedua komik ini memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaan kedua bentuk komik ini adalah dari segi konten komik

tersebut, kartun komik cenderung berupa protes sosial yang tengah terjadi di tengah masyarakat dengan penyampaian yang berupa lelucon atau banyol yang menghibur namun kritis. Selanjutnya ada bentuk kedua yaitu buku komik, bentuk komik ini adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku cetak, kemasan buku ini lebih menyerupai majalah, ada yang terbit secara rutin namun ada pula yang terbit hanya satu atau beberapa edisi saja.

Banyak komik yang telah diperjual belikan namun setelah membacanya akan menjadi sampah dan tidak dimanfaatkan lagi, sehingga bahan – bahan yang telah dibuat dari pohon tersebut (kertas) akan terbang sia - sia. Dengan adanya aplikasi *online* seseorang tidak perlu membuat cetakan kertas lagi. Hanya dengan mengakses internet, komik dapat dibaca dimana saja dan kapan saja.

Dari uraian di atas, maka dalam rangka kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, maka diambil “Aplikasi Baca Komik Online Berbasis Mobile”.

Alasan kenapa penulis menggunakan Lumen performa yang lebih cepat, skalabilitas dan performa yang tinggi, ringan dan mudah dipelajari, cocok untuk membangun layanan web dan API, dukungan dan integrasi dengan Laravel.

Dan kenapa API web service dikarenakan klien dan server terpisah, platform agnostik (dapat diakses dari berbagai platform), keamanan data dan komunikasi, pembaruan dan peningkatan tanpa mengubah aplikasi seluler, efisiensi jaringan dan penggunaan data, dukungan untuk pengembang pihak ketiga, skalabilitas untuk jumlah pengguna yang besar, memudahkan pengujian terpisah (server dan klien).

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi komik berbasis *mobile*.
2. Bagaimana menyajikan informasi yang dapat diakses setiap saat melalui *smartphone, tablet* mau pun komputer secara *online*.

1.3. RUANG LINGKUP MASALAH

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang yang diharapkan, maka perlu diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Framework yang digunakan adalah framework lumen.
2. Informasi yang dikelola oleh admin adalah judul komik, judul perbagian isi komik yang berupa teks dan gambar, penulis komik dan ringkasan yang merupakan bagian dari seluruh komik.
3. Informasi yang ditampilkan gabungan dari teks dan gambar.
4. Informasi untuk pengunjung, berupa update komik yang terbaru dan komik yang paling banyak dilihat.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi komik *online* berbasis *mobile*. Sehingga dapat dibaca oleh semua pengguna *internet*.