

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang saling berinteraksi satu sama lain. Salah satu kegiatan interaksi yang dilakukan adalah bertukar informasi untuk menyampaikan suatu gagasan. Pertukaran informasi ini dapat dilakukan dengan metode *audio* (suara), *visual* (gambar), dan *audio-visual* (suara-gambar). Cara bertukar informasi berpengaruh pada kualitas penerimaan gagasan. Pengolahan cara bertukar informasi yang baik membuat pengiriman gagasan berlangsung secara efektif, begitu pula sebaliknya.

Selain penyampaian gagasan, pertukaran informasi dapat menjadi sarana hiburan, salah satunya melalui metode visual. Gambar atau tulisan yang dikemas sedemikian rupa membuat gagasan lebih mudah diterima dan menghibur. Salah satu contoh pertukaran informasi menggunakan metode visual adalah cerita bergambar atau lebih dikenal dengan nama Komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk rangkaian cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Pada umumnya, komik yang diperjualbelikan adalah komik yang diterbitkan oleh suatu penerbit. Komik yang terbit melalui penerbitan harus memenuhi persyaratan dan mengikuti aturan bisnis yang telah ditentukan. Dengan kata lain, penerbit lebih memilih menerbitkan komik dengan kualitas yang layak jual dipasaran. Namun, kenyataannya, terdapat banyak komik berkualitas bagus yang belum masuk ke penerbitan. Persyaratan dan aturan bisnis, persaingan, dan faktor sumber daya manusia menjadi beberapa masalah bagi para pembuat komik untuk mengajukan karya mereka ke penerbit. Para pembuat komik memerlukan sebuah wadah untuk memperkenalkan karyanya, berkomunikasi dengan sesama pembuat komik, berbagi pengalaman, dan mendapatkan apresiasi. Salah satu wadah yang memungkinkan adalah sebuah aplikasi website yang menampung karya-karya yang dapat dibagikan dan dibaca oleh pengguna lain. Hal ini didukung dengan adanya internet dan perangkat yang dapat mengaksesnya dengan mudah. Bahkan tidak menutup kemungkinan, melalui wadah ini, para penerbit tertarik dengan karya mereka dan mengajak bekerja sama.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mencoba untuk membuat suatu program berjudul "Aplikasi Membaca dan Berbagi Komik Berbasis Web".

1.2 Tujuan

Menyediakan aplikasi website sebagai wadah untuk para pembuat dan pecinta komik sebagai sarana hiburan visual secara online.

1.3 Batasan Masalah

- 1) Aplikasi ini dijalankan di *web browser*.
- 2) Aplikasi dibangun menggunakan Framework Yii 1.1.15.
- 3) Terdapat tiga tingkatan pengguna, dua diantaranya adalah *authenticated user* yaitu *Admin* dan *Member*, dan *guest* yaitu pengguna tamu (tanpa login).
- 4) Tidak ada laporan statistik mengenai jumlah suatu konten dalam jangka waktu tertentu.