BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan 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.

2.1.1. Sejarah Komik Indonesia

a. Generasi 1930

Pada awal kelahirannya komik Indonesia dapat di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930-an dapat ditemukan pada media Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'orient* dimana terdapat komik-komik seperti "Flippie Flink and Flash Gordon". "Put On", seorang peranakan Tionghoa adalah karakter komik Indonesia yang pertama karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar Sin Po. "Put On" menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an seperti pada Majalah Star (1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi *Star Weekly*. Sementara itu di Solo, Nasroen A.S. membuahkan karya komik stripnya yang berjudul Mentjcari Poetri Hidjaoe melalui mingguan Ratu Timur.

b. Generasi 1940 – 1950

Sekitar akhir tahun 1940-an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom and Johnny Hazard. Kemudian penerbit seperti Gapura dan Keng po dari Jakarta, dan *Perfects* dari Malang, mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus terdepan yang memiliki teknik dan ketrampilan tinggi dalam menggambar yang mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adapatasinya dari legenda pahlawan Tiongkok "Sie Djin Koei". Komik ini berhasil melampaui popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi *Wonder Woman* menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih dan Kapten Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan *Flash Gordon*.

Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdul Salam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul "Kisah Pendudukan Jogja" yang bercerita tentang agresi militer Belanda ke kota Yogyakarta. Komik ini

kemudian dibukukan oleh harian Pikiran Rakyat dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama karya artis komik Indonesia.

c. Generasi 1960 – 1970

Adapatasi dari komik asing dalam komik Indonesia mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Karena itu penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mencari orientasi baru dengan melihat kembali kepada khazanah kebudayaan nasional. Sebagai hasil pencarian itu maka cerita-cerita yang diambil dari wayang Sunda dan Jawa menjadi tema-tema prioritas dalam komik selanjutnya.

R.A. Kosasih adalah salah seorang komikus yang terkenal dengan keberhasilannya membawa epik Mahabharata dari wayang ke dalam media buku komik. Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketerampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Djas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Di bawah penerbitan *Casso and Harris*, artis-artis komik ini mengeksplorasi cerita rakyat Sumatera yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari 1960an hingga 1970an. Tema yang banyak muncul pada generasi ini adalah pewayangan, *superhero*, dan humor-kritik.

d. Generasi 1990 – 2000

Ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat *internet* dan kemerdekaan penerbitan, komikus mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya masing-masing dengan mengacu kepada banyak karya luar negeri yang lebih mudah diakses. Selain itu, beberapa judul komik yang sebelumnya mengalami kesulitan untuk menembus pasar dalam negeri, juga mendapat tempat dengan maraknya penerbit komik bajakan. Beberapa penerbit besar pun mulai aktif memberikan kesempatan kepada komikus muda untuk mengubah *image* komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda.

Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika yang lebih dikenal dengan *comics* dan Jepang yang lebih dikenal *strereotype manga*.

1) Aliran Amerika

Komikus yang memilih *style* ini kebanyakan memang mereferensikan karya mereka pada komikus-komikus Amerika. Sebagian dari mereka bahkan ada yang bekerja untuk produksi komik Amerika. Beberapa komikus yang bisa dikatakan beraliran gaya Amerika antara lain Donny Kurniawan dan Alfa Roby.

2) Aliran Jepang

Komikus yang menggunakan aliran ini sangat diuntungkan dengan berkembangnya komunitas di *internet*. Beberapa situs seperti julliedillon.net, howtodrawmanga.com, dan mangauniversity memuat

banyak informasi pembuatan *manga*. Hal ini juga membuat ciri utama komikus Indonesia dengan aliran gambar Jepang, yaitu kebanyakan nama pengarangnya disamarkan dengan *nickname* masing-masing di dunia maya. Kemungkinan hal inilah yang menyebabkan sulitnya mengetahui jumlah tepatnya komikus lokal. Beberapa pengarang komik yang aktif mengeluarkan karya dengan gaya ini diantaranya yaitu Anthony Ann dengan nama samaran Sentimental Amethyst, Anzu Hizawa, Is Yuniarto, John G. Reinhart, dan studio komik Komikers.

e. Komik Independen

Diawali dengan semangat untuk melawan hegemoni komik-komik dari luar Indonesia, muncullah komik-komik independen (lokal). Mencoba tampil berbeda, membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus-komikus *indie* (independen) yang mengandalkan mesin fotokopi untuk penggandaan karya-karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli atau barter antar komikus. Tak jarang ada komikus yang menghalalkan karyanya untuk diperbanyak dan disebarluaskan, dengan motto '*copyleft*' (lawan dari *copyright* atau hak cipta). Tentunya tidak untuk tujuan komersil. Beberapa studio komik Independen antara lain Daging Tumbuh dan Bengkel Qomik.

f. Komik Koloni

Komikus ini adalah para komikus yang tergabung dan telah mengirimkan komiknya pada perusahaan penerbit Koloni. Sebagian dari mereka menggunakan *nickname* mereka di dunia maya, dan sebagian lagi menggunakan nama asli. Aliran yang mereka gunakan beragam, ada yang aliran Jepang maupun Amerika. Namun kebanyakan menggunakan aliran Jepang. Komikus yang tergabung dengan perusahaan Koloni diantaranya yaitu Aziza Noor, Mazjojo, Galang Tirtakusuma, Rimanti Nurdarina, Kababoken, Alfi Zachkyelle, Ekyu, Muh. Fathanatul Haq, Fachreza Oktavia & LSS, Chairunnisa P, Hendranto Pratama Putra, dan lain-lain.

2.2. Internet

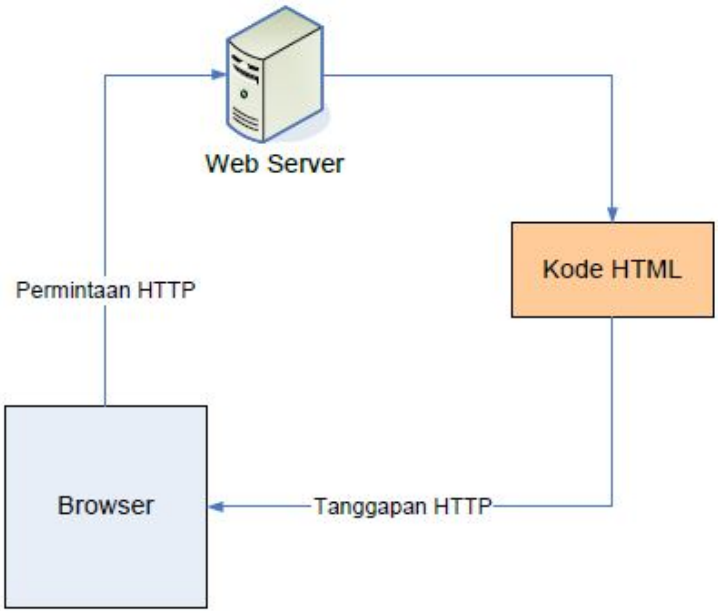
Menurut Budhi Irawan (2005 : 69) *internet* adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang digunakan saat ini, jaringan ini bukan saja merupakan jaringan antar komputer tetapi juga merupakan jaringan antar jaringan komputer diseluruh dunia.

2.3. *Website*

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan *link*

yang dilekatkan pada suatu teks atau *image*. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang terletak pada *application layer* pada referensi *layer* OSI. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang disebut internet *browser*. Abdul Kadir (2004 : 24)



Gambar 2.1. Skema Kerja Protokol HTTP

(**sumber** : Abdul Kadir, 2004, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi. Yogyakarta)

Menurut Jasmadi (2004:12), fungsi dari *website* adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Komunikasi

Website berfungsi sebagai media komunikasi antara pembuat/pemilik dengan pengunjung atau pengunjung dengan pengunjung lain. Komunikasi dilakukan

dengan menggunakan aplikasi *web messanger*, *web forum*, *web chat*, *web mail*, dan lain sebagainya.

2. Fungsi Informasi

   Website berfungsi untuk menyediakan informasi bagi pengunjung.

3. Fungsi Hiburan

   Website menjadi sarana hiburan, menyediakan layanan *online game*, *video streaming*, *music streaming*, dan lain sebagainya.

4. Fungsi Transaksi

   Website berfungsi sebagai sarana untuk melaksanakan transaksi bisnis seperti *online order*, pembayaran menggunakan kartu kredit, pembayaran dengan *e-gold*, dan sebagainya.

5. Fungsi Pendidikan

   Website berfungsi sebagai sarana dalam interaksi guru dan siswa sehingga tidak terikat oleh jarak dan waktu.

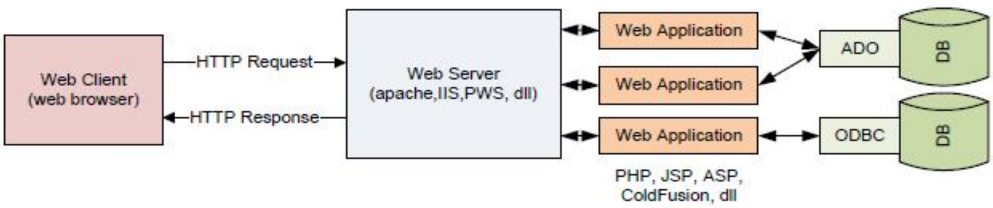
2.4. *Web Browser*

Web browser atau yang lebih dikenal *browser* adalah suatu program atau aplikasi yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari sebuah informasi dari suatu halaman *web*/*blog*. Awalnya *web browser* hanya berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Namun, *web browser* sekarang tidak hanya menampilkan *text* dan gambar tetapi juga *file* multimedia seperti video dan suara. *Browser* yang sering digunakan oleh para pengguna internet

yaitu *Netscape Navigator, Mozaic, Internet Explorer, Mozila Firefox, Opera, Google Chrome, Avant Browse*r dan lain-lain.
[http://ilmukomputer.com/*Web Browser*/07-04-2011]

2.5. *Web Server*

Web server adalah suatu perangkat lunak yang berfungsi untuk melayani aktifitas *request* and *reply file-file web*. Salah satu *web server* yang paling banyak digunakan saat ini adalah *Apache Web Server*. Keunggulan Apache antara lain : bersifat *open source*, gratis, memiliki dukungan luas terhadap bahasa pemrograman web, antara lain *PHP, JSP, Perl,* dan lain sebagainya. [http://programing.infogue.com/*Web Server/*07-04-2011]



Gambar 2.2. Arsitektur *Web Server*

(**sumber** : http://programing.infogue.com/*Web Server*/07-04-2011)

2.6. Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan web ini, yaitu :

2.6.1. *Hypertext Markup Language* (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. HTML merupakan pengembangan dari standar

pemformatan dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). HTML sebenaranya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada stuatu sistem operasi tertentu.

HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja untuk CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh *browser* Mosaic. Selama awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya. Namun perkembangan tersebut tidak sampai mengubah cara kerja dari HTML. HTML 2.0 secara resmi dikeluarkan pada bulan November 1995 oleh IETF (Internet Engineering Task Force). HTML 2.0 ini merupakan penyempurnaan dari HTML+ (1993).

2.6.2. PHP

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang lahir sejalan dengan perkembangan *internet*. PHP (PHP: Hypertext Processor) merupakan sebuah *script* yang terintegrasi dengan HTML dan mampu menyajikan informasi yang dinamis. Pengertian dari *server side scripting* adalah bahwa *script* PHP akan dijalankan di server selanjutnya hasil eksekusi akan dikirimkan ke *browser*.

PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf tahun 1994. Dalam versi pertamanya tersebut, Rasmus menggabungkan beberapa *script* Perl untuk membuat catatan tengan pengunjung homepagenya. Kemudian dikembangkanlah *engine* untuk scriptnya sehingga lebih *powerful* dan muncul PHP versi *selection*nya. Kemudian

beberapa programmer bergabung dan mengembangkan PHP versi ketiganya yang kemudian dikenal luas.

PHP dapat bekerjasama dengan layanan-layanan yang ada di internet menggunakan protokol seperti IMAP, SMPT, HTTP, POP3 dan protokol lain. Selain itu PHP juga menyediakan beragam pilihan *database* yang dapat dipergunakan untuk membuat aplikasi yang berjalan di web yang sumber datanya berasal dari *database*. Muhammad Miftakul Amin (2010 :)

2.6.3. *JavaScript*

Javascript adalah bahasa *scripting* kecil, ringan, berorientasi-objek dan lintas *platform*. *JavaScript* tidak dapat berjalan dengan baik sebagai bahasa mandiri, melainkan dirancang untuk ditanamkan pada produk dan aplikasi lain seperti peramban *web*.

2.6.4. *Cascading Style Sheets* (CSS)

Cascading Style Sheets (CSS) adalah sebuah mekanisme sederhana untuk memberikan *style* (seperti font, warna, jarak spasi, dll) kepada dokumen *web* yang ditulis dalam HTML atau XML (termasuk beberapa variasi bahasa XML seperti XHTML dan SVG).

2.6.5. XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang mengemas MySQL, PHP, dan Apache sehingga memudahkan para pengembang sistem yang hendak

menggunakan ketiga perangkat lunak tersebut dalam menginstal dan melakukan koneksi.

2.6.6. PHPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah suatu aplikasi yang mempermudah dalam pembuatan *database* menggunakan MySql. Saat ini php my admin sudah dalam versi 3.3.1 final. [http://www.phpmyadmin.net/*PhpMyAdmin*/07-04-2011]

2.6.7. MySQL

Menurut Abdul Kadir (2008) MySQL (baca: mai-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. Open Source menyatakan bahwa *software* ini di lengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara men-*download* (mengunduh) di Internet secara gratis.

MySQL awalnya dibuat oleh perusahaan konsultan bernama TcX yang berlokasi di Swedia. Saat ini pengembangan MySQL berada di bawah naungan perusahaan MySQL AB. Adapun *software* dapat di unduh di situs www.mysql.com

MySQL dalam operasi klien-server melibatkan *server* daemon MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta pustaka yang berjalan di sisi klien. MySQL mampu menangani data yang cukup besar, Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TcX, mengaku menyimpan data lebih dari 40

database, 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 *Gigabyte* data.

2.6.8. *Dreamweaver*

Menurut Bunafit Nugroho (2004 : 91) *dreamweaver* adalah editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer. *Dreamweaver* merupakan program profesional editor HTML visual yang digunakan untuk mengelola situs dan menata layout halaman *web*. Saat ini versi terbaru dari *Dreamweaver* yang dikeluarkan oleh Macromedia adalah *Dreamweaver* MX 2004. pada versi ini, tampilannya mengalami perubahan yang kaya akan warna dan area kerjanya menjadi lebih ringkas dan efisien. Hal ini dapat dilihat dengan peletakan tombol-tombol dan panel-panel yang dapat *minimize* (disembunyikan) untuk menghemat area kerja.

Disamping itu, masih banyak terdapat penambahan fasilitas-fasilitas lainnya yang membuat *Dreamweaver* MX lebih *powerfull*, seperti kemampuan menangani penyuntingan kode dengan lebih baik, menangani dokumen-dokumen baru seperti XHTML, kemampuan *validasi* dan *debug* di *browser*, panel *snippets* yang berfungsi untuk menyunting dan menyimpan blok kode yang sering digunakan, serta fasilitas penanganan berbagai *database*.