

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fotografi *strobist* merupakan teknik yang menggunakan pencahayaan dari lampu kilat atau yang sering disebut *flash* sebagai sumber utama cahayanya namun tidak terpasang pada badan kamera melainkan bekerja terlepas dari badan kamera atau disebut *off shoe*. Penggunaan lampu kilat yang tidak terpasang di kamera, memungkinkan fotografer untuk berkreasi dalam teknik *strobist*. *Strobist* tidak hanya menggunakan satu lampu *flash*. Sebagai sumber cahaya tetapi juga bisa dua sampai tiga lampu *flash* atau bahkan lebih tergantung pada hasil foto yang ingin di capai.

Teknik *strobist* mulai digeluti kalangan fotografer Indonesia namun tidak sedikit pemula yang baru mempelajari teknik ini, sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk memandu dalam mendalami teknik fotografi *strobist*. Sudah banyak materi tentang fotografi *strobist* yang disajikan dalam bentuk *hardcopy* (buku), dan *softcopy* (e-book, video di internet) yang menggunakan bahasa selain Indonesia. Materi bacaan dalam bentuk ini mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Tertumpuk dengan media serupa misalnya buku yang lain sehingga seringkali terlupakan oleh pemiliknya.
2. Media yang mudah hilang dan rusak.

3. Tidak mudah di pelajari jika materi menggunakan bahasa selain Bahasa Indonesia.
4. Membutuhkan akses internet untuk mempelajari materi yang ada di internet.

Di internet, sedikit terdapat tutorial fotografi *strobist* yang menggunakan bahasa Indonesia. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, seharusnya penyajian dan dukungan terhadap materi-materi pembelajaran menjadi lebih baik. Materi dapat disajikan dalam bentuk aplikasi untuk perangkat komputer tanpa harus terhubung dengan internet untuk menjalankannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi tutorial dasar teknik fotografi strobist dengan konten berupa text, gambar, dan video menjadi satu aplikasi dan menggunakan Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian diatas dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan skripsi ini lebih fokus pada permasalahan yang dikaji. Batasan masalah tersebut antara lain adalah:

1. Sistem yang dikembangkan berfokus pada materi dasar teknik fotografi strobist meliputi tutorial memfoto model menggunakan satu dan dua *flash*, memfoto model menggunakan bantuan *gel light*, memfoto sebuah produk..

2. Aplikasi ini berjalan pada komputer yang menggunakan sistem operasi Windows.
3. Minimal versi Windows yang mendukung aplikasi ini adalah Windows XP.
4. Perangkat komputer yang sudah ter instalasi aplikasi *Flash Player*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah "*action script 3.0*".
6. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran bagi fotografer yang baru belajar teknik fotografi *strobist*.
7. Aplikasi ini memuat konten materi berupa teks, gambar, suara, dan video.
8. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penulis dalam membuat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu fotografer di Indonesia dalam mempelajari ilmu fotografi *strobist* lewat aplikasi pembelajaran fotografi *strobist* berbahasa Indonesia.
2. Menambah pengalaman penulis dalam membuat aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu dan bertujuan untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan data-data yang lengkap, tepat dan akurat

sebagai dasar untuk analisis dan perancangan sistem serta penerapan sistem yang baru. Dalam melakukan penelitian untuk penyusunan proposal cara mengumpulkan data dilakukan dengan metode antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. *Analisis*

Tahap analisis ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. *Design*

Tahap design merupakan tahapan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Tahap ini merupakan realisasi dari tahapan analisis serta design untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka dan landasan teori dari berbagai sumber yang bersangkutan dan digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem dari berbagai sudut pandang. Selain itu juga dijelaskan gambaran awal tentang program aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

