

**PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK FOTOGRAFI  
DENGAN KAMERA CANON EOS 60D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arief Budi Kusuma**

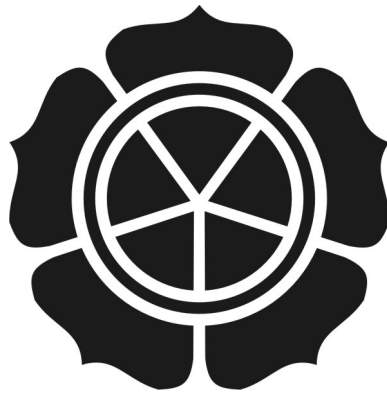
**09.11.2969**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK FOTOGRAFI  
DENGAN KAMERA CANON EOS 60D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Arief Budi Kusuma**

**09.11.2969**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK FOTOGRAFI  
DENGAN KAMERA CANON EOS 60D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arief Budi Kusuma**

**09.11.2969**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 April 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK FOTOGRAFI DENGAN KAMERA CANON EOS 60D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arief Budi Kusuma**  
09.11.2969

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Mei 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**


**Dony Ariyus, M.Kom**  
NIK. 190302128

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Arief Budi Kusuma

09.11.2969

## MOTTO

- ❖ Sebaik baik ilmu adalah ilmu yang kita amalkan dan membawa manfaat untuk orang lain.
- ❖ Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.
- ❖ Jika Anda menginginkan sesuatu yang belum pernah Anda miliki, Anda harus bersedia melakukan sesuatu yang belum pernah Anda lakukan. Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan.
- ❖ Teruslah mencoba tanpa menyerah, karena tanpa disadari kita telah melakukan suatu hal, yaitu BELAJAR.
- ❖ Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal: Namun keberanian untuk meneruskan kehidupan yang diperhatikan.
- ❖ Awali hari dengan do'a, isi dengan perjuangan, warnai hari dengan senyuman, nikmati hari dengan kerelaan, tutup hari dengan satu impian, serta lukis hari dengan sebuah cita-cita dan harapan.



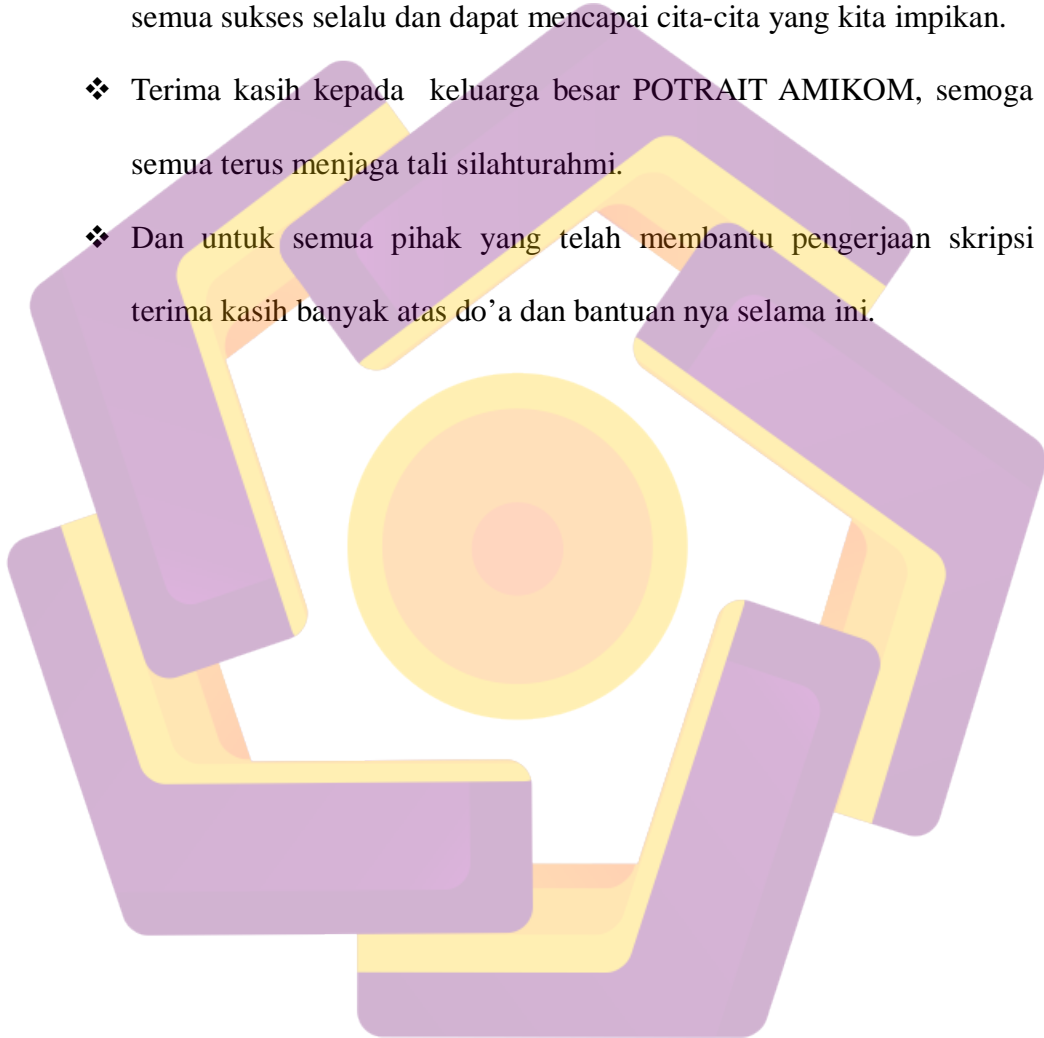
## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah akhirnya selesai juga setelah berjuang. Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun saya selaku penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Nabi Muhammad SAW. Engkaulah yang membimbing kami di jalan yang benar.
- ❖ Terima kasih buat Bapak dan ibu atas dukungan do'a dan perjuangan kalian selama ini. Ananda mungkin belum bisa memberikan yang terbaik untuk bapak dan ibu.
- ❖ Terima kasih banyak kepada dewan penguji: Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dony Ariyus, S.Si, M.Kom serta Pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang begitu banyak memberikan bantuan serta bimbingan selama pengerjaan skripsi ini.

- ❖ Terima kasih kepada teman-teman yang selama ini selalu membantu do'a dan semangat.
- ❖ Terima kasih kepada teman – teman S1-TI-06 2009 , yang telah berjuang bersama saya selama ini dalam menempuh perkuliahan, semoga kita semua sukses selalu dan dapat mencapai cita-cita yang kita impikan.
- ❖ Terima kasih kepada keluarga besar POTRAIT AMIKOM, semoga kita semua terus menjaga tali silaturahmi.
- ❖ Dan untuk semua pihak yang telah membantu pengerjaan skripsi ini, terima kasih banyak atas do'a dan bantuannya selama ini.





## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.wb

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun ummatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada orang tua tercinta, serta seluruh keluarga yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil selama ini.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu’alaikum Wr.wb

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Penulis

Arief Budi Kusuma

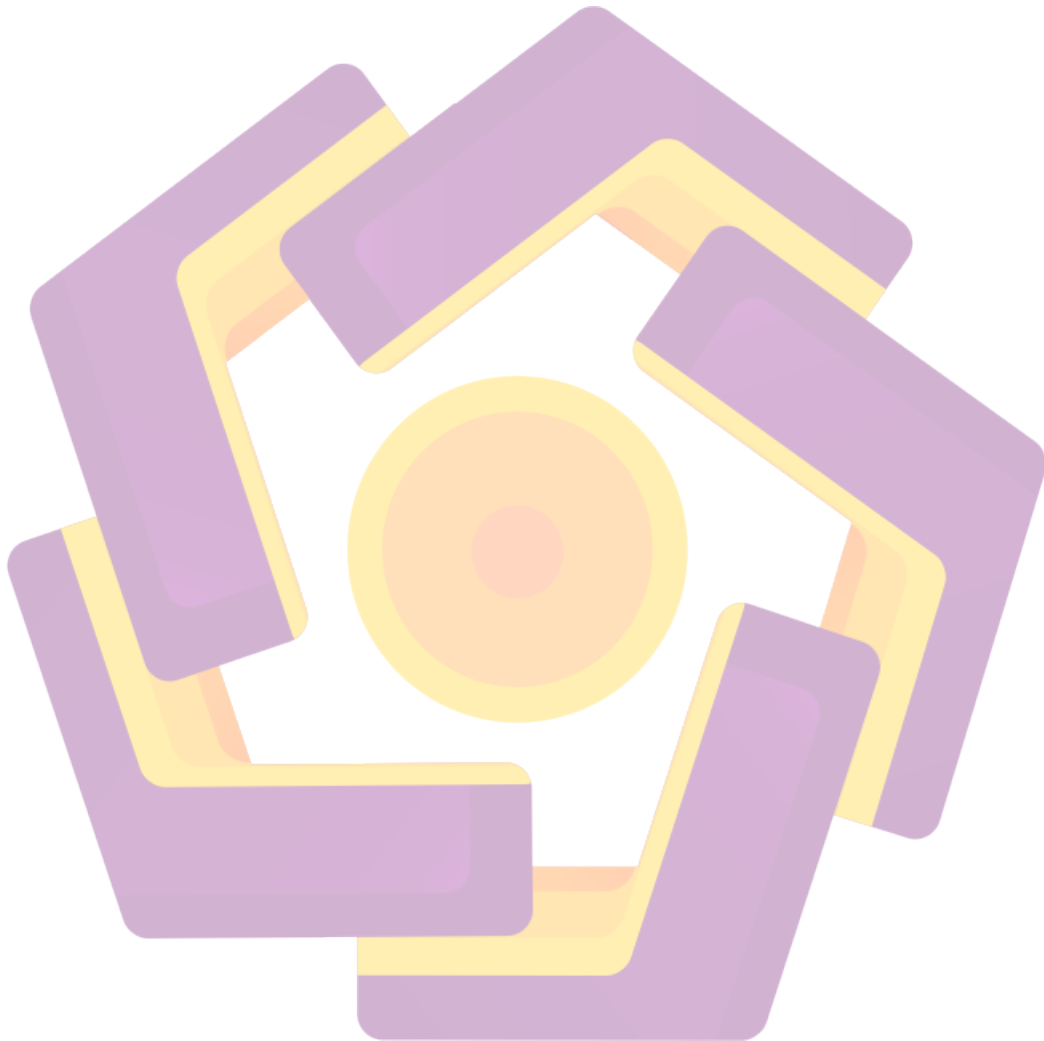
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.2 Definisi Multimedia.....	7
2.3 Pengertian Aplikasi Multimedia.....	8
2.4 Merancang Grafik Pada Aplikasi Multimedia.....	8
2.4.1 Merancang Garis .....	8
2.4.2 Merancang Bentuk .....	8
2.4.3 Merancang Warna.....	9

2.4.4	Merancang Kontras Nilai.....	9
2.4.5	Merancang Tekstur.....	9
2.4.6	Merancang Format .....	9
2.4.7	Merancang Ilustrasi Simbol .....	10
2.4.8	Merancang Teks (Tipe Huruf) .....	10
2.4.9	Merancang Video .....	11
2.4.10	Merancang Audio .....	11
2.4.11	Merancang Animasi .....	11
2.5	Prinsip Desain.....	11
2.5.1	Prinsip Keseimbangan .....	11
2.5.2	Prinsip Titik Fokus .....	12
2.5.3	Prinsip Ritme.....	12
2.5.4	Prinsip Kesatuan.....	12
2.6	Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	13
2.6.1	Struktur Linier.....	13
2.6.2	Struktur Menu .....	14
2.6.3	Struktur Hierarki .....	14
2.6.4	Struktur Jaringan .....	15
2.6.5	Struktur Kombinasi .....	16
2.7	Perancangan Aplikasi Multimedia.....	17
2.7.1	Mendefinisikan Masalah.....	18
2.7.2	Merancang Konsep.....	18
2.7.3	Merancang Isi.....	18
2.7.4	Merancang Naskah.....	18
2.7.5	Merancang Grafik .....	18
2.7.6	Memproduksi Sistem.....	18
2.7.7	Melakukan Tes Pemakai (Mengetes Sistem).....	19
2.7.8	Menggunakan Sistem .....	19
2.7.9	Memelihara Sistem.....	19
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.8.1	Adobe Flash CS3.....	20

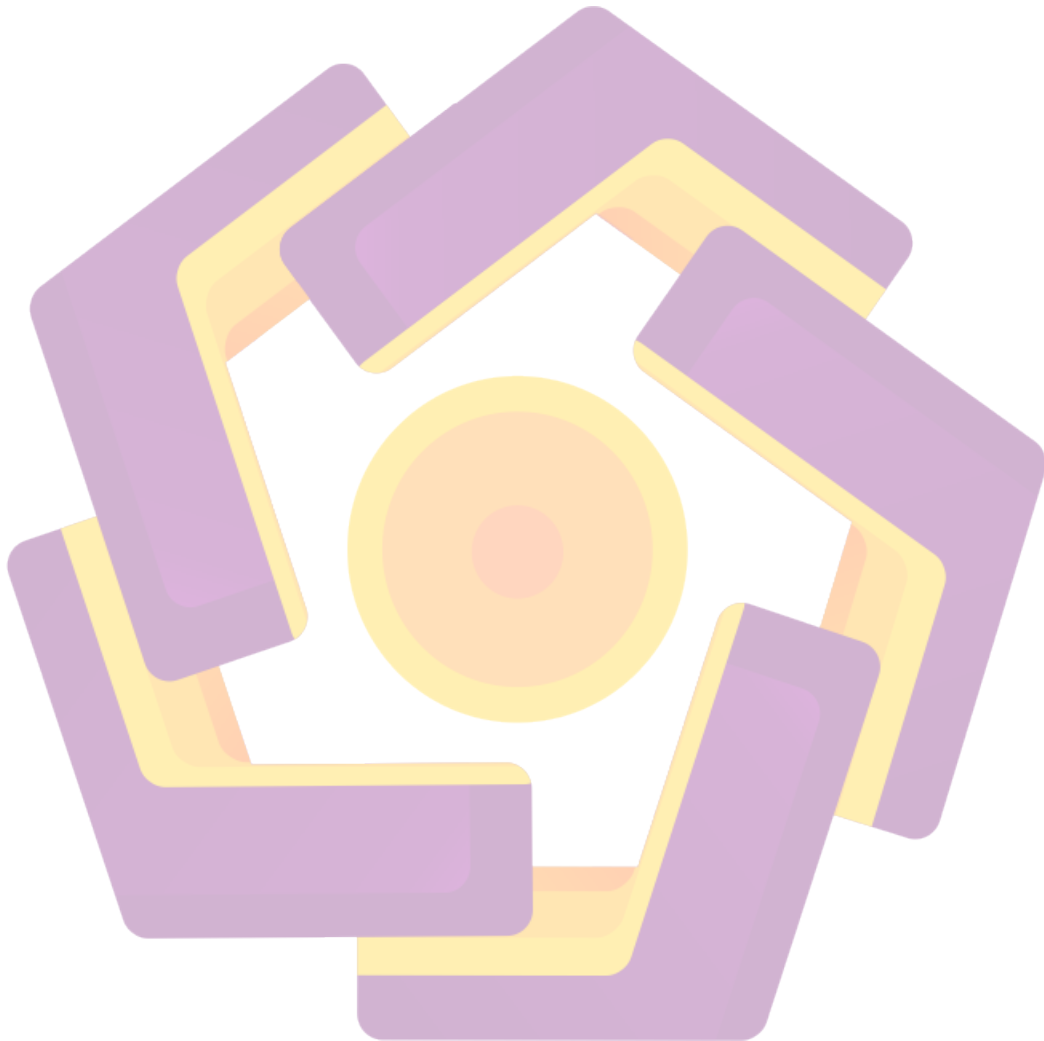
2.8.2	Adobe Photoshop CS3.....	22
2.8.3	Adobe Soundbooth CS3 .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>26</b>
3.1	Analisis Sistem .....	26
3.1.1	Definisi Analisis Sistem .....	27
3.1.2	Identifikasi Masalah .....	27
3.1.3	Titik Keputusan.....	27
3.1.4	Analisis SWOT .....	27
3.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.1.6	Analisis Kelayakan Sistem .....	32
3.2	Perancangan.....	33
3.2.1	Perancangan Konsep .....	33
3.2.2	Perancangan Isi .....	34
3.2.3	Perancangan Naskah.....	34
3.2.4	Perancangan Grafik .....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	47
4.1.1	Mengedit Foto .....	48
4.1.2	Pengeditan Suara.....	48
4.1.3	Membuat Background .....	50
4.1.4	Import File .....	51
4.1.5	Import Suara .....	53
4.1.6	Membuat Tombol.....	53
4.1.7	Membuat Animasi .....	55
4.2	Pembahasan.....	56
4.3	Mengetes Sistem.....	60
4.4	Menggunakan Sistem.....	63
4.5	Manual Program .....	63
4.6	Memelihara Sistem .....	69
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi .....	69

BAB V PENUTUP .....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.1 Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT .....	29
Table 3.2 Perancangan Naskah.....	35





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	13
Gambar 2.2 Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Menu .....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	17
Gambar 2.6 Siklus Perancangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymond Mc Leod.....	19
Gambar 2.7 Interface Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.8 Interface Adobe Photoshop CS3.....	23
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth.....	24
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi (hierarki dan linier).....	34
Gambar 3.2 Rancangan Intro.....	37
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama Tampilan Depan.....	38
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama Tampilan Belakang.....	39
Gambar 3.5 Rancangan Menu Galeri.....	40
Gambar 3.6 Rancangan Menu Tentang.....	41
Gambar 3.7 Rancangan Menu Dial.....	42
Gambar 3.8 Rancangan Menu Advanced Operations.....	43
Gambar 3.9 Rancangan Menu Basic Shooting.....	44
Gambar 3.10 Rancangan Menu Screen.....	45
Gambar 3.11 Rancangan Quick Control Screen.....	46
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Hasil Edit Foto Dari Photoshop CS3.....	48
Gambar 4.3 Mengedit Suara dengan Adobe Soundbooth.....	49
Gambar 4.4 Jendela New Document .....	50
Gambar 4.5 Kotak Dialog Document Properties.....	51
Gambar 4.6 Jendela Import to Library.....	52
Gambar 4.7 Tampilan Library di Adobe Flash CS3 .....	52

Gambar 4.8 Import Suara to Library.....	53
Gambar 4.9 Jendela Convert to Symbol .....	53
Gambar 4.10 Membuat Button.....	54
Gambar 4.11 Animasi Stopmotion Kamera .....	55
Gambar 4.12 Membuat File Executable .....	56
Gambar 4.13 Tampilan Aplikasi untuk Halaman Intro.....	61
Gambar 4.14 Tampilan Aplikasi untuk Halaman Menu Utama Tampak Depan.....	61
Gambar 4.14 Tampilan Aplikasi untuk Halaman Menu Utama Tampak Belakang .....	62
Gambar 4.16 Tampilan Menu Dial .....	62
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Intro .....	64
Gambar 4.18 Halaman Menu Utama .....	64
Gambar 4.19 Halaman Menu Tentang .....	65
Gambar 4.20 Halaman Menu Galeri .....	65
Gambar 4.21 Halaman Menu Dial.....	66
Gambar 4.22 Halaman Menu Dial Advanced Operation .....	66
Gambar 4.23 Halaman Menu Dial Basic Shooting .....	67
Gambar 4.24 Halaman Menu Quick Setting .....	67
Gambar 4.25 Halaman Menu Screen.....	68
Gambar 4.26 Halaman Keterangan Menu Screen .....	68

## INTISARI

Fotografi merupakan suatu hobi yang membutuhkan pengalaman dan latihan. Seorang pemula harus belajar mengenai dasar-dasar fotografi jika ia ingin dapat memotret dengan baik. Selain itu, ia juga harus rajin membaca tutorial mengenai fotografi ataupun rajin berdiskusi dengan orang lain. Saat ini di internet pun sudah tersedia beragam komunitas fotografi, baik lokal maupun internasional, baik itu profesional ataupun pemula. Di era digital ini setiap orang dapat memotret. Tidak susah, hanya tinggal membidik, tekan tombol, dan jadi. Namun untuk dapat memotret dengan baik, tentu saja ada teknik-teknik tertentu yang harus kita pelajari dan ikuti. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, pemanfaatan multimedia selalu dapat dimaksimalkan, seperti tutorial tentang cara penggunaan kamera dan teknik pengambilan foto di internet yang mengeluarkan biaya dan waktu. Untuk itu dibuatlah pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi. Selain hemat biaya, aplikasi ini juga merekam informasi dalam bentuk teks, gambar, dan animasi.

Tahapan untuk merancang aplikasi belajar fotografi ini, yaitu: Mendefinisikan Masalah, Merancang Konsep, Merancang Isi, Menulis Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Melakukan Tes Pemakai (mengetes Sistem), Menggunakan Sistem, dan Memelihara Sistem. Dalam merancang aplikasi ini, penyusun menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi adalah untuk membuat maupun merancang suatu aplikasi multimedia itu harus kreatif, mempunyai kemampuan teknik, kesabaran, dan ketelitian dalam pembuatan desain grafik dan animasinya. Dengan dibuatnya aplikasi ini, telah cukup membuktikan bahwa multimedia mampu berperan di dunia Teknologi Informasi dengan memanfaatkan keahliannya dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** Untuk fotografi, multimedia.

## ABSTRACT

*Photography is a hobby that requires experience and practice. A beginner should learn the basics of photography if he wants to be able to shoot well. In addition, it also should be diligent in reading a tutorial on photography or diligent discuss with others. Currently on the internet has been available diverse photographic community, both locally and internationally, be it professional or beginner. In the digital age everyone can shoot. Not hard, just aim, press the button, and so. But to be able to shoot well, of course there are certain techniques that we must learn and follow. In line with the development of science and information technology, the use of multimedia can always be maximized, such as a tutorial on how to use a camera and image capture techniques on the internet that the cost and time. For multimedia-based learning is made for photography. For multimedia-based learning is made for photography. In addition to cost savings, this application also record information in the form of text, images, and animations.*

*Stages of learning photography to design this application, namely: Defining the Problem, Designing Concepts, Content Designing, Script Writing, Graphic Designing, Producing Systems, Perform Test User (Test System), Using the system, and Maintain System. In designing this application, the compiler uses the analysis of functional requirements and non-functional requirements analysis.*

*The conclusion of the creation of multimedia-based learning to photography is to create and design a multimedia application it should be creative, have the technical ability, patience, and thoroughness in making graphic design and animation. With the establishment of this application, was sufficient to prove that multimedia can function in the world of Information Technology with expertise in delivering utilize the information more interesting and interactive.*

**Keywords:** *For photography, multimedia.*