

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pengertian Fotografi, Fotografi (Photography, Inggris) berasal dari 2 kata yaitu Photo yang berarti cahaya dan Graph yang berarti tulisan / lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis / menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

Sekarang ini dunia photography mengalami perubahan yang sangat pesat. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, kamera dengan isi gulungan plastik atau rol film dan dicetak dalam sebuah ruangan yang gelap berubah menjadi kamera digital. Kamera digital masih mempunyai kemiripan dengan kamera yang selama ini kita kenal, dari segi bentuk dan lensa yang mengatur ketajaman fokus, aperture, dan shutter yang mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera. Hanya saja kamera digital tidak memakai rol film.

Dengan berkembangnya photography yang begitu pesat maka kebutuhan akan sebuah media untuk mempelajari ilmu photograpahy sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran, pembelajaran bisa berlangsung

dengan baik jika disertai dengan media yang sesuai dengan pembelajaran saat ini. Media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah pengguna memahami dan menguasai materi belajar.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka terpikirkan oleh penulis untuk membuat media pembelajaran yang sederhana berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi dan metode yang dirancang secara sistematis dan menarik. Multimedia interaktif sebagai bagian dari teknologi informasi mampu mendukung dalam kemudahan sebuah proses pembelajaran ilmu photography. Pembelajaran ilmu phottography berbasis multimedia dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah, singkat, dan menyenangkan.

Dengan adanya media pembelajaran ilmu photography berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu mempermudah pengguna, khususnya pada tingkat pemula agar dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan sebuah karya photography yang lebih baik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi multimedia dapat membantu proses transformasi pengetahuan ilmu photography. Bagaiamanakah merancang media pembelajaran yang paling tepat agar tidak

memberikan kejenuhan si pembaca dan memberikan sesuatu pembelajaran yang lebih menarik?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi penulis dalam membahas pembuatan aplikasi ini. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu:

1. Perancangan dan pembuatan antarmuka memanfaatkan software Adobe Flash CS3.
2. Memanfaatkan software Photoshop CS 5 untuk mengedit beberapa gambar sebagai tutorial pembelajaran.
3. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi multimedia pembelajaran mandiri yang ditampilkan secara interaktif dan dapat digunakan tanpa harus menghadirkan pengajar.
4. Aplikasi berisi pembelajaran mengenai seputar dunia photography dan tutorial tentang cara pembuatan, pengambilan, dan pengeditan gambar untuk pemula berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan software Adobe Flash CS3.
5. Media penyimpanan aplikasi ini adalah dengan menggunakan media CD.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan jenjang strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi berbasis multimedia interaktif mengenai pembelajaran tentang ilmu photography yang dapat membantu proses belajar menjadi lebih mudah, singkat, dan menyenangkan.
3. Memberikan media alternatif dalam penyampaian informasi yang menarik dan dapat diakses pada komputer pribadi.

#### 1.5 Metode Pengumpulan

##### 1. Study Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan mengunjungi situ-situs web yang berhubungan dengan objek penelitian.

##### 2. Kepustakaan(Library)

Menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

##### 3. Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi. Baik permasalahan dilapangan maupun teknik baru yang dihasilkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Tahap-tahap yang akan penulis lakukan dalam penyusunan laporan ini adalah:

### BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul yang akan diselesaikan dengan pembuatan media pembelajarannya.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Setelah sistem selesai dianalisa dan didesain secara rinci selanjutnya diimplementasikan dan dites

## BAB V : PENUTUP

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

