

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri perekaman gambar. Hal ini kaitannya, kamera dalam penangkapan gambar yang dulunya menggunakan teknologi mekanik lalu semi digital hingga sekarang menggunakan teknologi digital. Kamera dahulu dikenal oleh masyarakat sebagai suatu media penangkap gambar saja sekarang telah menjadi sebuah wadah ekspresi seni, pendokumentasian, hingga alat bukti di pengadilan.

Penggunaan kamera yang dulu hanya menggunakan tombol fungsi *shutterspeed*, *aperture* (diafragma) dan *shutter* bahkan hanya tombol *shutter* saja pada kamera otomatis kini telah memiliki banyak tombol dengan fungsi yang berbeda.

Pada awal penciptaanya, inti dari sebuah kamera adalah membekukan cahaya yang masuk ke dalam sebuah film sekarang tergantikan oleh CMOS. Perbedaan alat perekam tadi ternyata dibarengi dengan perbedaan jumlah mode tambahan yang cukup signifikan. Kenapa hal itu bisa terjadi? Kenapa semakin mahal sebuah kamera maka semakin banyak tombol yang diperlihatkan, dan semakin rumit pula penggunaannya? Kita contohkan disini adalah sebuah produk sejenis, Olympus PEN F dari tahun 60-an dan Olympus Pen Digital E-P1.



**Gambar 1.1 Olympus PEN F tahun 1960**



**Gambar 1.2 Olympus Pen Digital E-P1**

Dalam gambar diatas jelas sekali perbedaan jumlah tombol yang terdapat pada body dan lensa kamera. Pada Olympus PEN F hanya terdapat tombol *power*, *shutter*, *shutter speed* dan pengatur *iso* pada *body*. *Aperture* terdapat di lensa. Pada Olympus Pen Digital E-P1, terlihat tombol *power*, *iso*, *shutter speed*, *aperture* dan tambahan mode pengambilan gambar (*M*, *S*, *AUTO*, dan lain-lain) pada *body*, sedangkan pada lensa masih terdapat tombol geser *auto focus* atau *manual focus*. Perbedaan jumlah tombol itu sebenarnya dimaksudkan untuk

mempermudah pengambilan gambar untuk kondisi tertentu, namun mode-mode itu tadi justru tidak pernah digunakan tanpa pengetahuan pengguna pada fungsi tersebut.

Terkadang sebuah *manual book* yang disediakan pada paket penjualan kamera tersebut menjelaskan dengan lengkap dan mendetail tentang fungsi tombol-tombol tersebut, walaupun tidak sedikit *manual book* yang menjelaskan seadanya. *Manual book* itu tadi juga menjadi tidak berguna di tangan orang yang malas membaca, ditambah lagi sebuah *manual book* bukan salah satu bacaan dengan tulisan dan jalan cerita yang menarik. Ditulis dalam kosakata yang jarang dimengerti oleh sebagian masyarakat Indonesia, bahkan terkadang tidak disertai gambar pendukung yang bisa membantu pembaca memahami tulisan.

Untuk itu dibutuhkan sebuah alat atau media yang mampu mengajari calon pengguna kamera tanpa memerlukan waktu yang lama dan membosankan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar landasan masalah pada sub-bab sebelumnya, maka muncul beberapa pertanyaan yang nantinya terjawab pada akhir skripsi ini.

1. Apakah penggunaan bahasa Indonesia pada petunjuk penggunaan bisa mempermudah masyarakat Indonesia dalam memahami petunjuk penggunaan?
2. Apakah petunjuk penggunaan berbentuk manual video untuk DSLR SONY  $\alpha$ 200 mampu mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna DSLR SONY  $\alpha$ 200?

### 1.3 Batasan Masalah

Menimbang permasalahan yang saya sebutkan diatas, maka saya memutuskan untuk menciptakan suatu media pembelajaran berupa manual video interaktif bagi calon pengguna ataupun pengguna kamera digital.

1.3.1 Manual video interaktif ini nantinya dibuat dengan *software* perancang Multimedia yang telah dikenal luas yaitu Adobe Flash CS3, Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS.

1.3.2 Kamera digital dalam berbagai jenis dan merk tersebar di pasar sekarang ini, untuk itu saya akan menspesifikkan jenis dan merk kamera digital yang dimodelkan dalam manual video interaktif ini yaitu Sony DSLR a200K.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.4.2 Menciptakan sebuah Manual Video Interaktif dengan objek Sony DSLR a200K.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Sebagai media pembelajaran bagi calon pengguna kamera DSLR khususnya DSLR SONY a200K

### 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan adanya suatu metode

yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

#### **1.6.1 Metode Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui praktek penggunaan DSLR SONY  $\alpha$ 200K yang telah dilakukan penulis dalam berbagai kondisi sejak Januari 2009.

#### **1.6.2 Kepustakaan**

Metode dengan perolehan data dari buku-buku yang telah diterbitkan atau dari literatur-literatur yang merupakan sumber pengetahuan teori mengenai DSLR SONY  $\alpha$ 200K, Adobe Flash CS3, Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS di mana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

#### **1.6.3 Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika dan rencana kegiatan penelitian.

### **BAB II. DASAR TEORI**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi DSLR, multimedia, manual video interaktif. Bab ini juga menjelaskan tentang *tools/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, dalam hal ini adalah *manual book* kamera DSLR SONY *a200K* dan *software-software* yang nantinya akan digunakan sebagai pembuat *manual video* serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan pengaplikasian.

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya berupa penjelasan teoritik dan penjabarannya dalam bentuk aplikasi yang siap digunakan dan diuji cobakan kembali.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.