

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fotografi merupakan salah satu bidang komunikasi visual yang memiliki banyak peminat di dunia. Fotografi sendiri berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya pada media yang peka cahaya. Dalam kenyataan fotografi adalah media visual yang konkrit dan *realistic* karena foto merupakan penggambaran nyata dari suatu obyek atau peristiwa yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu juga keterbatasan penglihatan indera manusia.

Kamera DSLR adalah salah satu kamera yang sangat digemari pada saat ini baik bagi pemula atau yang sudah profesional. Akan tetapi dengan harga sebuah kamera DSLR yang cukup mahal kadang membuat beberapa orang yang tadinya ingin mempunyai kamera tersebut harus sedikit menunda untuk memilikinya terutama pada pemula. Maka dari itu akhirnya mereka lebih memilih untuk menunda juga dalam mempelajari dan mendalami cara menggunakannya

Tujuan dari pembuatan simulasi kamera dengan flash ini adalah untuk pembelajaran fotografi dasar seperti *shutter speed*, *aperture*, *focal length* dan *ISO* bagi pemula yang tidak memiliki kamera untuk praktek. Dibuat dengan flash agar belajar fotografi lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membangun sebuah aplikasi simulator berbasis flash multimedia sebagai media sarana belajar fotografi?

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat terarah maka pembahasan penulisan ini dibatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Hanya membahas mengenai cara pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi.
2. *Focal Length* dalam simulator *Digital Single Lens Reflex* ini tetap
3. Pengaturan nilai *aperture* dari f4 hingga f32
4. Pengaturan nilai *shutter speed* dari 1/2 hingga 1/4000
5. Pengaturan nilai ISO 100 hingga 1600
6. Aplikasi ini ditujukan untuk fotografer pemula

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat simulator kamera *Digital Single Lens Reflex* untuk pembelajaran fotografi dasar
2. Memudahkan pemula untuk belajar dasar fotografi tanpa harus memiliki kamera
3. Memberi pengetahuan dasar fotografi seperti *aperture*, *iso* dan *shutter speed*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi untuk media pembelajaran interaktif.
2. Bagi dunia fotografi, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia simulator

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode observasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan, mencatat dan merekam semua data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang sudah ada dan mencari materi atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.3 Metode wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan, sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan Teknologi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

BAB III: Analisis dan Perancangan Aplikasi

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada dimana-mana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap

penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV: Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain. Hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

BAB V: Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan di masa yang akan datang.

