

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fotografi adalah sebuah ilmu seni untuk menciptakan gambar dengan merekam benda yang terkena pantulan cahaya melalui sebuah sensor dan menyimpannya menjadi sebuah file sehingga dapat bertahan lama. Saat ini dunia fotografi semakin berkembang diikuti dengan banyaknya peminat, beberapa genre diantaranya yaitu *macro*, *street*, *landscape*, *still life* dan *human interest*.

Foto-foto yang bergenre *human interest* sepertinya selalu menarik untuk dilihat. *Human interest* sendiri merupakan salah satu genre dalam fotografi yang merekam aktivitas keseharian manusia. Aktivitas manusia sendiri selalu menarik untuk dijadikan objek fotografi, terlebih pada moment-moment menyentuh, perjuangan hidup, serta semangat dalam berusaha. Jadi, untuk mendapatkan moment dan hasil foto yang tepat seorang fotografer dituntut untuk mampu berbaur dan melakukan pendekatan terhadap lingkungan yang akan menjadi target bidikannya.

Sebagian besar fotografer pemula biasanya melakukan beberapa kesalahan yang dapat melewatkan moment penting seperti kesalahan dalam men-*setting ISO*, *Shooter Speed* dan *Aperture*. Ketika masalah tersebut terjadi pengguna akan mengalami berbagai kesalahan seperti gambar yang tidak fokus, gambar *noise*, terlihat terlalu gelap/terang, menggunakan *flash* kamera pada waktu yang tidak tepat, hasil gambar kabur ketika memotret objek yang bergerak dan akhirnya foto yang di dapat kurang berkualitas.

Oleh karena itu dibutuhkan cara untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu caranya dengan mengemas tips dan pembelajaran kedalam media pembelajaran tentang fotografi bergenre *human interest* berbasis desktop dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash cs6. Dalam media pembelajaran ini disisipkan tentang dasar-dasar penggunaan kamera DSLR serta Simulator Kamera dengan pengaturan nilai *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO* yang telah ditentukan. Pengguna juga dapat

melakukan menguji pengetahuan fotografi yang dimiliki dengan kuis yang telah disediakan pada media pembelajaran ini. Dengan adanya media pembelajaran tentang fotografi bergenre *Human Interest* diharapkan pengguna dapat menguasai teknik fotografi bergenre *Human Interest* khususnya pada tingkat dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berkenaan dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diambil adalah :

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran yang mudah digunakan oleh pengguna?
- b. Bagaimana menyusun kuis pada media pembelajaran tentang fotografi bergenre *Human Interest* untuk pengguna?
- c. Bagaimana merancang tampilan GUI/UI yang efektif untuk penyampaian materi pembelajaran yang efektif kepada pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas agar pembuatan tugas akhir ini tertuju pada masalah yang akan dituju maka dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut,

- a. Media pembelajaran ini digunakan untuk belajar teori dasar pada fotografi khususnya pada genre *human interest*.
- b. Total pertanyaan pada kuis dibatasi sampai 50 pertanyaan.
- c. Skor pada kuis dibatasi sampai angka 100.
- d. Focal Length pada Simulator Kamera ini nilainya tetap.
- e. Pengaturan Nilai Aperture pada Simulator Kamera dari f4 sampai f32.
- f. Pengaturan Nilai Shutter pada Simulator Kamera dari 1/2 sampai 1/4000.
- g. Pengaturan Nilai ISO pada Simulator Kamera dari 100 sampai 1600.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat media pembelajaran tentang fotografi ber-genre *Human Interest*.

### **1.4.2 Manfaat**

Adapun manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini untuk pengguna, adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang fotografi tingkat dasar.
- b. Dapat menguji pengetahuan fotografi pengguna menggunakan kuis dan simulator kamera.
- c. Sebagai literatur teknik fotografi bergenre *human interest* pada tingkat dasar kepada pengguna.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, untuk mendukung proses belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. (Hariyanto, 2012)

### **2.2 Fotografi**

Fotografi sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*Fos*” yang artinya cahaya dan “*Grafo*” yang artinya melukis atau menulis. Arti Fotografi dalam bahasa Inggris “*photography*” adalah sebuah seni, ilmu pengetahuan yang menciptakan gambar yang tahan lama secara elektronik melalui sebuah sensor.

Media yang digunakan untuk menangkap gambar tersebut adalah kamera. Setelah kamera menangkap gambar dari media yang peka dan terkena cahaya, file tersebut akan disimpan kedalam *memory card* pada kamera tersebut. Foto yang diambil pasti mempunyai makna dan cerita dari suatu kejadian yang terekam dalam kamera tersebut apabila digunakan dengan tujuan yang jelas. Banyak pula cara untuk mengekspresikan bentuk dari suatu objek yang di foto melalui berbagai aliran atau yang biasa disebut dengan *genre* dalam fotografi diantaranya *street photography*, *travel photography*, *portrait photography*, *still life fotografi*, dan *human interest photography* sehingga secara tidak langsung kita memberikan informasi kepada penikmat fotografi seperti keindahan alam, kejadian langka, kegiatan, bahkan cerita hidup seseorang. (International Design School, 2015)

### 2.3 Human Interest

Human Interest (HI) merupakan salah satu genre fotografi yang bercerita tentang potret kehidupan seseorang sehingga menimbulkan simpati bagi orang yang melihatnya. Banyak foto human interest digambarkan dengan perjuangan hidup masyarakat yang berekonomi lemah, tapi pada dasarnya fotografi human interest tidak hanya sebatas perjuangan itu saja akan tetapi potret keberhasilan dari masyarakat kelas atas juga termasuk. (Tjin, 2013)

Human Interest memiliki cakupan yang cukup luas sehingga dicampur-adukkan dengan genre lain diantaranya *culture photography*, *street photography*, *travel photography*, dan *portrait photography*. Yang perlu di perhatikan dalam teknik fotografi human interest adalah komposisi framing, dimana komposisi framing merupakan cara menempatkan objek yang lain sebagai pendukung objek utama.

Macam-macam teknik framing yang bisa diterapkan pada sebuah objek fotografi, diantaranya menggunakan objek didepan objek utama sebagai objek pendukung seperti pada gambar 2.1, menggunakan background sebagai objek pendukung seperti pada gambar 2.2 dan menggunakan benda untuk menegaskan objek utama pada sebuah foto yang di jadikan objek utama seperti gambar 2.3.



Gambar 2.1. Contoh Framing yang menggunakan objek benda lain didepan objek utama sebagai objek pendukung.



Gambar 2.2. Contoh framing yang menggunakan background sebagai objek pendukung.



Gambar 2.3. Contoh framing yang menggunakan benda untuk menegaskan objek utama pada sebuah foto yang di jadikan objek utama. (Albertus, 2014)

Pada Gambar 2.1 diatas menggunakan sangkar burung sebagai objek pendukung dan objek utamanya adalah dua anak kecil yang sedang bermain ketapel. Sangkar burung pada foto tersebut juga dapat menambah kesan tentang apa yang objek utama lakukan yaitu sebagai wadah dari hasil tangkapan mereka. Gambar 2.2 menggunakan laut untuk menegaskan apa yang objek utama lakukan sekaligus memberi kesan dan tempat objek utama tersebut. Dan Gambar 2.3

menggunakan cermin sebagai media untuk memantulkan objek utama sebagai bingkai.

## 2.4 Kamera DSLR

*Digital Single Lens Reflect* atau DSLR merupakan kamera yang menggunakan lensa tunggal, yang nantinya kegunaan dari lensa tersebut sama seperti mata dengan kata lain lensa tersebut berguna untuk menentukan *view* seperti apa yang terlihat oleh kamera.

DSLR mengadopsi system yang dimiliki oleh SLR, yaitu cermin otomatis dan pentaprisma yang digunakan untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju *viewfinder optikal*. Selain itu kamera DSLR memiliki keunikan dapat mengganti lensa sesuai dengan kebutuhan, dan kecepatan kinerja serta *lag-time* yang dimiliki kamera DSLR sangat cepat dibandingkan kamera analog biasa sehingga sangat tepat untuk menangkap moment-moment tertentu. Kamera DSLR memiliki beberapa komponen utama yaitu body, lensa dan sensor digital.

### 2.4.1. Body kamera



Gambar 2.4. Body Kamera (Yusuf, 2013)

Body kamera merupakan dari bagian utama kamera DSLR dimana bagian ini merupakan tempat melekatnya fitur lain pada kamera. Proses pengolahan foto

dalam bentuk digital keseluruhan terjadi pada komponen ini mulai dari masuknya cahaya melalui lensa hingga hasil foto ditampilkan pada *viewfinder*. Menurut model dan tipenya fitur-fitur yang ada didalam body kamera ini akan berbeda-beda. Namun fungsinya masih tetap sama untuk mengamankan cahaya yang masuk, oleh karena itu hal yang perlu diperhatikan ialah tidak adanya kebocoran pada body kamera agar hasil yang diperoleh bisa sama dengan aslinya menurut pengaturannya. (Widyati. Husna & Marsha. Jane, 2014)

#### 2.4.2. Lensa Kamera

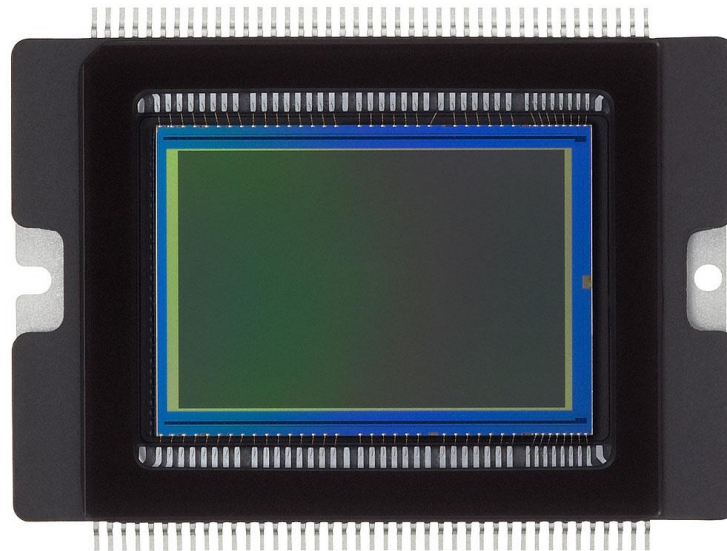


Gambar 2.5. Lensa Kamera (Harjanto, 2012)

Lensa kamera digunakan untuk mengantarkan cahaya, memasukkan seberapa banyak cahaya ke dalam body kamera, memfokuskan gambar yang akan diambil agar menjadi sebuah gambar yang diinginkan. Pada komponen ini terdapat 3 cincin yang membantu kinerja lensa yaitu cincin diafragma (*aperture*) yang mengatur sedikit atau banyaknya cahaya yang masuk, cincin fokus yang berfungsi untuk memfokuskan objek dan menentukan mana yang akan menjadi objek utama dan mana yang akan menjadi objek pendukung, dan yang terakhir adalah cincin *zooming* yang berfungsi untuk memperdekat dan memperbesar objek yang akan diambil. (Widyati. Husna & Marsha. Jane, 2014)



### 2.4.3. Sensor Digital



Gambar 2.6. Sensor Digital (Marteen, 2013)

Sensor digital merupakan komponen yang mengganti pelat film seperti pada kamera analog. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, cahaya yang tertangkap oleh lensa akan diterima oleh sensor digital yang terdapat pada body kamera, setelah itu *Processor* didalam kamera akan memproses data yang masuk kedalam kamera dan nantinya akan diolah sedemikian rupa hingga menjadi foto yang bisa dinikmati hasilnya. (Widyati. Husna & Marsha. Jane, 2014)

## 2.5 Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah animasi 2D contohnya digunakan untuk membuat film animasi 2D, website flash, banner ads, game dan media pembelajaran.

Awalnya aplikasi ini bernama macromedia flash, namun setelah dibeli oleh perusahaan Adobe namanya telah diganti menjadi Adobe Flash. Pada saat itu aplikasi ini hanya diperuntukkan pembuatan animasi berbasis online namun seiring berkembangnya jaman, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat animasi berbasis *offline*. Adobe Flash sendiri menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 2.0* yang digunakan untuk file berbasis *Dekstop* dan *Action Script*

3.0 yang digunakan untuk file berbasis *mobile*. Untuk membuat animasi menggunakan Adobe Flash, pengguna dituntut agar mengerti tools Adobe Flash CS6. Dalam pengerjaan tugas akhir ini digunakan aplikasi Corel Draw untuk membuat objek Animasi pada *Adobe Flash CS6*. (Fathur, 2012)

## 2.6 CorelDraw

CorelDraw merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar vektor. CorelDraw juga menyajikan fitur editing warna yang memungkinkan pengguna untuk mengatur keseimbangan warna dan mengubah format RGB ke CMYK. Selain itu CorelDraw memungkinkan untuk mengedit gambar secara multipage dimana nantinya pengguna dapat menangani gambar vektor secara bersama dengan beberapa lapisan utama. (Bari, 2014)

## 2.7 Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun beraturan sehingga bisa mengikuti alur pergerakan dalam hitungan waktu. Animasi berasal dari bahasa latin “*Anima*” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. (Smith, 2015)

## 2.8 Storyboard

*Storyboard* merupakan gambaran dari aplikasi yang akan dibangun. *Storyboard* sendiri adalah bagian penting dari media interaktif yang didalamnya terdapat scene dan *storyboard* ini digunakan untuk membuat kerangka pembuatan proyek seperti website, iklan, film pendek, serta media pembelajaran (Prasetyo, 2015). Sedangkan Dewi Utari, (2015) mengatakan storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah dan nantinya akan memudahkan dalam menyampaikan ide cerita kepada orang lain sehingga dapat menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita yang kita buat.

Storyboard juga berguna untuk editor dalam penyusunan *scene* yang berbeda-beda menjadi sesuai dengan scenario dengan lebih mudah dan cepat. Langkah membuat storyboard dapat dilakukan dengan mengikuti langkah dibawah.

- a. Catat poin-poin penting, ide, dan konsep-konsep dibawah frame storyboard berturut-turut.
- b. Pada dasarnya storyboard merupakan jenis peta, menguraikan semua langkah utama yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.
- c. Membuat sketsa kasar visual untuk setiap frame, dan yang perlu diperhatikan adalah gambaran gagasan visual yang jelas.

## **2.9 Karya Tulis Ilmiah Yang Mendahului**

2.9.1 Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia (Donny Indra Purnama Jati, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2013)

Fotografi saat ini seakan menjadi pengetahuan dan tren terbaru bagi semua kalangan masyarakat. Pada umumnya masyarakat hanya belajar secara otodidak, yaitu dengan langsung mempraktekan fotografi tanpa disertai dengan mempelajari tentang teori dasar fotografi. Menilik fenomena masyarakat ini, diperlukan adanya suatu kegiatan pembelajaran dalam mempelajari bidang ini, agar masyarakat dapat mengerti dan memahami fotografi lebih baik lagi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin merancang suatu aplikasi pembelajaran dasar fotografi menggunakan Adobe Flash berbasis multimedia. Metode yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah dengan siklus hidup sistem waterfall approach. Metode pengumpulan data berupa angket dan tes. Populasi penelitian ini adalah seluruh anggota Komunitas GS Photography dan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran dasar fotografi berbasis multimedia, disertai dengan media interaktif berupa gambar dan animasi, dapat membantu masyarakat penggemar fotografi agar lebih mudah memahami dan tertarik untuk mempelajari dasar fotografi.

2.9.2 Pembuatan Simulator Kamera DSLR dengan Pengaturan Nilai *Aperture*, *Shutter Speed*, dan *ISO* (Reza M. Fauzan, Hestiasari Rante, Moh. Hasbi Assidiqi, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2011)

Perkembangan teknologi multimedia dan broadcasting saat ini semakin pesat. Salah satunya yaitu fotografi. Dalam bidang fotografi, teknologi multimedia dan broadcasting sangat berpengaruh sebagai media pembelajaran dasar untuk fotografer pemula. Salah satu media yang efektif tanpa harus membeli kamera DSLR terlebih dahulu adalah melalui simulator kamera. Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah simulator kamera dengan pengaturan nilai *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO* yang merupakan dasar dari fotografi. Dalam simulator tersebut terdapat satu gambar yang akan berubah-ubah gelap terang, fokus dan blur, atau bertambah noise. User dapat merubah pengaturan nilai *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO* dengan menggeser slider yang telah diberi keterangan kegunaan dari slider tersebut. Simulator kamera DSLR ini dibuat dengan menggunakan *actionscript 2.0* dan persamaan dasar fotografi yaitu persamaan exposure yang tepat. Diharapkan dari proyek akhir ini dapat menjadi pembelajaran fotografi dasar seperti *shutter speed*, *aperture*, dan *ISO* bagi pemula yang tidak memiliki kamera untuk praktek. Dibatasi dengan flash agar belajar fotografi lebih menarik.

## 2.10 State Of The Art

Berdasarkan isi dari kedua karya tulis diatas maka Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Media Pembelajaran tentang Fotografi ber-genre *Human Interest*” ini memiliki persamaan dan perbedaan seperti yang ditampilkan pada tabel 2.1.

Table 2.1 Persamaan dan Perbedaan Karya Tulis Ilmiah.

	Bagaskara, 2016	Donny Indra Purnama Jati, 2013	Reza M. Fauzan, Hestiasari Rante, Moh. Hasbi Assidiqi, 2011
Judul	Media Pembelajaran tentang Fotografi ber- <i>genre Human Interest</i>	Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia	Pembuatan Simulator Kamera DSLR dengan Pengaturan Nilai <i>Aperture</i> , <i>Shutter Speed</i> , dan <i>ISO</i>
Tools	Adobe Flash	Adobe Flash	Adobe Flash
Sistem	Media Pembelajaran Fotografi Ber- <i>genre</i> <i>Human Interest</i> (dilengkapi dengan Simulator Kamera)	Aplikasi Pembelajaran Fotografi Dasar	Simulator Kamera DSLR

### **BAB 3. METODE KEGIATAN**

#### **3.1. Tempat dan Waktu Kegiatan**

Tugas akhir media pembelajaran tentang fotografi ber-genre *Human Interest* ini dilaksanakan selama 5 bulan dari bulan September 2016 sampai Januari 2017 yang bertempat di Politeknik Negeri Jember.

#### **3.2. Alat dan Bahan**

##### **3.2.1. Alat**

Alat- alat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajran ini ada dua jenis yaitu perangkat keras dan perangkat lunak, seperti yang akan diuraikan di bawah ini:

- a. Perangkat Keras
  - 1) Laptop Asus X45U
  
- b. Perangkat Lunak
  - 1) Sistem Operasi Windows 8.1 (64bit)
  - 2) Corel Draw X7
  - 3) Adobe Flash CS6

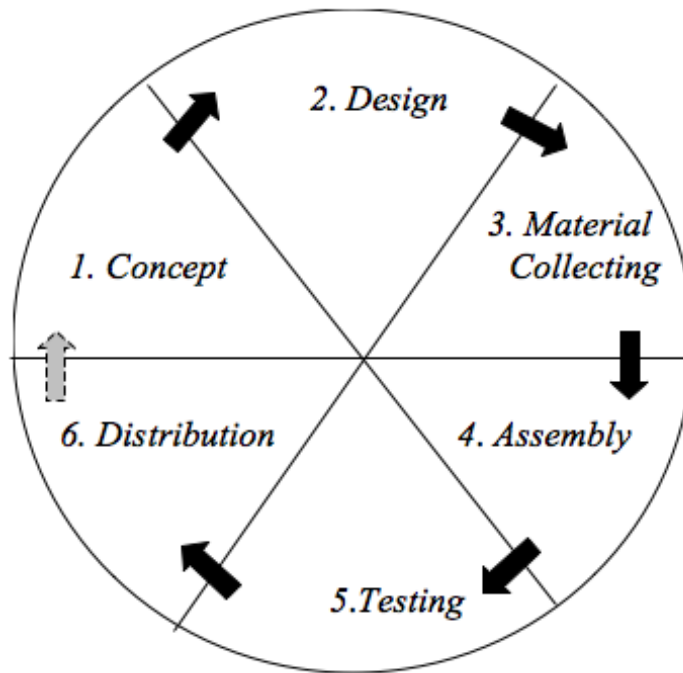
##### **3.2.2. Bahan**

Bahan-bahan yang dibutuhkan media pembelajaran tentang fotografi ber-genre *Human Interest*, data materi pembelajaran dan contoh foto yang akan ditampilkan pada media pembelajaran.

#### **3.3. Metode Kegiatan**

Tugas akhir media pembelajaran tentang fotografi ber-genre *Human Interest* ini menggunakan metode *Luther-Sutopo*. Metode *luther-sutopo* yang penulis buat menggunakan metode yang dikenalkan oleh Luther dan dimodifikasi oleh Sutopo

yaitu proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Gambar 3.1 berikut ini merupakan gambaran dari metode *Luther-Sutopo*.



Gambar 3.1 Metode *Luther-Sutopo*

a. *Concept*

Pada tahap ini membuat dituntut untuk menentukan tujuan dari program dan siapa pengguna program yang di buat, contohnya tujuan program ini dibuat untuk pemula yang ingin belajar lebih dalam tentang fotografi pada *genre Human Interest*.

b. *Design*

Dalam tahapan ini, pembuat melakukan pembuatan spesifikasi mengenai tampilan, gaya, arsitektur program serta kebutuhan bahan yang akan dimasukkan kedalam program. Pada tugas akhir ini pembuat diharuskan memiliki rancangan aplikasi yang akan dibuat dan mencatat bahan yang akan dipakai dalam aplikasi media pembelajaran tentang fotografi *ber-genre Human Interest*.

c. *Material Collecting*

Pembuat melakukan pengumpulan data dan bahan sesuai dengan kebutuhan yang telah dijabarkan sebelumnya. Tahap ini dapat dikerjakan *parallel* dengan tahap *assembly*. Contoh bahan yang harus terkumpul diantaranya adalah data materi dan contoh foto yang akan dimasukkan pada media pembelajaran fotografi ber-genre *Human Interest*.

d. *Assembly*

Pada tahap ini semua objek dan bahan telah dibuat yang mana pada tahap ini prosesnya didasarkan pada tahap *design*. Seperti yang sudah dilampirkan pada latar belakang, pembuat menggunakan Adobe Flash CS6 untuk membuat media pembelajaran ber-genre *Human Interest*.

e. *Testing*

Pada tahap ini pembuat dapat melakukan pengujian pada media pembelajaran ini yang dilakukan oleh pembuat sendiri atau lingkungan pembuatnya, untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini memiliki kesalahan atau tidak. Sehingga hasil yang diinginkan seperti manfaat yang terlampir secara maksimal. Contohnya pengguna dapat menguji pengetahuan fotografi menggunakan kuis atau simulator kamera yang disajikan pada media pembelajaran tentang fotografi ber-genre *Human Interest*.

f. *Distribution*

Pembuat melakukan penyimpanan pada suatu media penyimpanan namun jika media penyimpanan tidak cukup maka akan dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut