

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Dalam dunia fotografi profesional, seorang fotografer dituntut untuk dapat menguasai mode manual dalam pengoperasian kamera agar dapat lebih mengeksplor kemampuan kamera yang dimiliki. Salah satu pemahaman dalam mode manual yang perlu diketahui adalah pengetahuan dasar dalam pengaturan segitiga *exposure* pada kamera. Segitiga *exposure* merupakan istilah yang biasa digunakan oleh para fotografer profesional untuk mewakili penyesuaian kombinasi antara pengaturan *ISO*, *diafragma*, dan *shutter speed* pada kamera. Teknik ini bertujuan untuk mengatur besaran intensitas cahaya yang dapat ditangkap oleh kamera, sehingga dapat diperoleh gambar dengan intensitas cahaya yang diinginkan.

Pemahaman tentang segitiga *exposure* dalam pengoperasian kamera ini masuk ke dalam salah satu kompetensi dasar untuk tingkat SMK jurusan Multimedia. Dalam proses pembelajaran, untuk dapat memahami materi ini diperlukan perangkat kamera yang mendukung pengaturan mode manual untuk kegiatan prakteknya. Namun muncul sebuah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu terbatasnya perangkat yang tersedia. Hal ini cukup menghambat proses pembelajaran, sebab siswa harus bergantian dalam pengoperasian kamera guna menerapkan konsep pengaturan segitiga *exposure*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Android* guna membantu para siswa untuk belajar pengaturan segitiga *exposure*. Media pembelajaran ini berisi materi-materi dasar terutama dalam pengaturan segitiga *exposure* beserta simulasi sederhana penerapannya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi

langkah awal bagi para pemula untuk dapat mulai belajar dasar-dasar fotografi dan memahami konsep dasar segitiga *exposure*.

### **1.2.Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi simulasi penerapan segitiga *exposure* dalam fotografi berbasis *Android* ?”

### **1.3.Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1.3.1. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi media pembelajaran yang berisi materi segitiga *exposure*, *video tutorial* dan simulasi sederhana praktek pengaturan segitiga *exposure*.
2. Materi yang disampaikan ditujukan untuk pengoperasian kamera digital (*DSLR*, *mirrorless*, *prosumer*, dan *pocket*) yang mendukung fitur pengaturan manual.
3. Pengguna aplikasi ini adalah siswa jurusan Multimedia di SMK Yadika Bandar Lampung.
4. Aplikasi yang dibangun berbasis *Android*
5. *Android* yang digunakan versi 6.0 *Marshmallow*.

#### **1.3.2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Yadika Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta, Kelurahan Labuhan Dalam, Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung

#### **1.3.3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan terhitung dari tanggal 1 November 2018 sampai dengan 28 Februari 2019.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang mencakup pengetahuan dasar fotografi dan segitiga *exposure* berbasis *Android*.
2. Merancang dan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisi video *tutorial* pengaturan segitiga *exposure* berbasis *Android*.
3. Merancang dan membangun sebuah aplikasi simulasi penerapan segitiga *exposure* berbasis *Android*.

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang pemahaman segitiga *exposure* dalam fotografi.
2. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh informasi terkait pemahaman segitiga *exposure* dalam fotografi.
3. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam pemahaman segitiga *exposure* dalam fotografi.
4. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pemahaman segitiga *exposure* dalam fotografi.
5. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pemahaman segitiga *exposure* dalam fotografi.
6. Memberikan inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitas terhadap konsep segitiga *exposure* dalam fotografi.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang kerangka pemecahan masalah, realisasi pemecahan masalah, sasaran objek, dan metode yang digunakan dalam menerapkan rencana atau solusi yang ditawarkan.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian hasil penelitian berupa tampilan program, penjelasan, dan cara pengaksesan program.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya.