

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini ilmu pengetahuan teknologi terasa sangat pesat perkembangannya. Kemajuan ini dapat dilihat pada perkembangan teknologi komputer yang menawarkan banyak kemudahan-kemudahan yang salah satunya terdapat pada bidang fotografi, manfaat yang didapat atas perkembangan teknologi komputer terutama di bidang fotografi tersebut sangat membantu pengguna dalam mempelajari berbagai jenis ilmu dan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan lebih mudah, salah satu contohnya adalah aplikasi multimedia.

Dalam dunia fotografi, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran dan berbagi ilmu. Fotografi juga dapat dikatakan sebagai proses dalam menghasilkan gambar atau foto dari sebuah objek dengan cara melakukan perekaman dari pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut di sebuah media yang sensitif terhadap cahaya.

Darmajaya Computer & Film Club (DCFC) adalah sebuah unit kegiatan mahasiswa (UKM) yang berada dibawah koordinasi Kementerian Penalaran dan Keilmuan IIB Darmajaya. Organisasi ini berfokus pada kegiatan pengembangan teknologi komputer, perfilman, broadcasting, dan fotografi. Dalam divisi fotografi tersendiri memiliki suatu program kerja yaitu pameran fotografi atau ruang pameran yang di adakan setahun sekali dalam satu kepengurusan UKM DCFC, Pameran fotografi adalah suatu event untuk memperlihatkan suatu karya seni dari pembuat

karya. Dengan karya fotografi masyarakat dapat menikmati indahnya karya seni dan nilai karya seni itu sendiri. Untuk itu Foto-fototerbaik dari setiap fotografer akan ditampilkan sesuai dengan tema pameran fotografi yang diselenggarakan. Konsep pameran fotografi adalah salah satu bentuk penyajian karya seni rupa agar mampu mengkomunikasikan pesan foto dengan pengunjung.

Namun kondisi pameran UKM DCFC saat ini hanya dilakukan disatu tempat saja atau pameran yang masih mengandalkan media interaksi secara langsung yang dimana pengunjung yang harus datang ke lokasi. Dengan begitu pameran ini dinilai kurang menjangkau pasaran yang luas dan biaya untuk penyewaan gedung yang dibutuhkan untuk melakukan pameran dari DCFC sangatlah besar. Hal ini menyebabkan UKM DCFC tidak mengalami perkembangan dan tidak mengikuti kemajuan teknologi. Melihat minat dari fotografer yang sangat banyak perlu ditingkatkan untuk sektor pameran yangsaat ini hanya terbatas pada satu lokasi saja.

Di sisi lain beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa dalam melakukan pameran. Galeri yang disediakan institusi, tidak disediakan hanya untuk satu program studi saja, melainkan digunakan oleh program studi lain. Hal ini menyebabkan penggunaan galeri akan sangat padat. Selain itu, galeri juga memilikiluas yang terbatas sehingga jumlah karya yang dipamerkan juga terbatas. Untuk membuat ruang pamer atau galeri yang ideal tentunya akan memakan biaya yang tinggi. Mahasiswa juga mengalami kendala dalam melakukan pameran diluar institusi. Dengan begitu dibutuhkannya inovasi terbaru guna sebagai media pameran fotografi yang ada di UKM DCFC. Mobilitas dan liberasi yang terbatas membuat pelaku UKM harus memperluas pasar agar foto-foto yang dihasilkan dapat dikenal ke semua daerah. Inovasi perluasan pasar yaitu dengan pembuatan sistem informasi penjualan berbasis android. Dari uraian diatas maka dalam penelitian ini akan mengangkat masalah tersebut menjadi laporan skripsi dengan judul **“Interaktif Multimedia Ruang Fotografi Virtual Berbasis Android (Studi Kasus Pada UKM DCFC Darmajaya) “**. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat

mempermudah UKM DCFC agar bisa melakukan pameran foto lebih luas lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum memiliki media interaktif ruang fotografi berbasis android pada UKM DCFC.
2. Belum adanya media interaktif ruang fotografi yang dapat menjangkau kesemua wilayah.
3. Belum memiliki galeri yang luas untuk penyimpanan karya seni dari seniman kedalam aplikasi virtual.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar dalam pembahasan ini lebih terarah dan terstruktur sehingga dapat berjalan dengansempurna. Maka dengan ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian, yaitu: penelitian terfokus pada pembuatan virtual ruang pameran fotografi dan penelitian ini dilakukan di sekretariat UKM DCFC tepatnya divisi fotografi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat mediapenyimpanan karya seni dari seniman ke dalam aplikasi virtual.
2. Membuat sebuah aplikasi berbasis android virtual yang dapat memudahkan masyarakat memperoleh informasi tentang ruang fotografi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media penyimpanan karya seni yang sudah dibuat oleh seniman sehingga karya tersebut bisa diakses melalui internet.
2. Sebagai sarana bagi seniman untuk memamerkan hasil karya seni mereka kepada parapenikmat seni.
3. Sebagai media untuk mendapatkan informasi dan pengalaman dalam mengunjungi pameran karya seni secara interaktif.
4. Pengunjung dapat berinteraksi dengan seniman mengenai karya seni.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang teori-teori untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi objek penelitian, metode pengumpulan data dan perancangan.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan metode yang digunakan yaitu Prototype.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari penelitian serta saran penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN