

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Fotografi adalah proses menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek. Perkembangan fotografi sekarang ini tidak hanya digunakan sebagai penangkap gambar, tapi juga berkembang mengikuti manfaat yang diperlukan oleh manusia. (Ghazali, 2019).

Peralatan pendukung seperti kamera merupakan alat yang sangat populer dalam aktivitas fotografi (Aini, 2011). Pengetahuan tentang cara pengambilan gambar, teknik foto yang baik, serta mengetahui *genre* foto yang sesuai, menjadi kunci dasar. Permasalahannya, untuk memperdalam ilmu fotografi diperlukan pemahaman tentang teknik dasar fotografi.

Penelitian pertama terkait teknik dasar fotografi sudah pernah dilakukan oleh Alexius Endy Budianto dan Purwanto (2015), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Fotografi Tingkat Dasar Berbasis Android” dan penelitian kedua juga sudah pernah dilakukan oleh Setya Chendra Wibawa (2015), yang berjudul “MobiAugmented Reality: *Studio Lighting Photography Simulator ver.1.0*”.

Pada penelitian pertama memiliki kelebihan pada materi yang terdapat di dalam aplikasi. Dimana semua materi teknik dasar fotografi sudah tercakup dalam penelitian tersebut. Kemudian pada penelitian kedua memiliki kelebihan pada simulasi studio fotografi sederhana yang sangat detail. Pada kedua penelitian tersebut mempunyai tujuan untuk memberikan media pembelajaran fotografi tingkat dasar berbasis *Android*.

Kedua penelitian tersebut mempunyai kelemahan masing-masing, dimana pada penelitian pertama hanya menghasilkan rancangan media pembelajaran 2D (Dua Dimensi), sedangkan penelitian kedua hanya menghasilkan aplikasi simulasi pada studio fotografi yang mencakup pada materi teknik pencahayaan saja.

Untuk mengatasi kelemahan dari kedua penelitian sebelumnya, penulis membuat aplikasi pembelajaran teknik dasar fotografi dengan penerapan *Augmented Reality* sebagai simulasi dan objek yang akan di foto. Dalam aplikasi

ini terdapat materi berupa teknik dasar fotografi dan simulasi objek foto dengan teknologi *Augmented Reality* yang akan menghasilkan simulasi pengenalan jenis-jenis kamera, teknik pencahayaan, teknik pengambilan gambar, dan simulasi berbagai macam *genre* fotografi seperti *Landscape*, *Portrait*, *Wildlife*, dan lainnya sebagai objek foto.

Diharapkan dengan aplikasi ini peserta atau calon anggota UKM KOPOS (Komunitas Photo dan Sinematografi) Universitas Wahid Hasyim, akan paham terlebih dahulu tentang teknik-teknik dasar fotografi sebelum mereka praktik menggunakan kamera DSLR secara langsung. Selain itu aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah penggunaanya dalam menentukan tema fotografi yang akan dipilih.

I.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran teknik dasar fotografi dengan penerapan teknologi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana hasil penerapan aplikasi pada perangkat *Android* sebagai simulasi pengenalan jenis-jenis kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, dan pengenalan *genre* fotografi?

I.3. Batasan Masalah

Adapun batasan tugas akhir pada laporan ini adalah :

1. Dalam penelitian ini hanya membahas tentang teknik dasar fotografi dari segi materi pengenalan jenis-jenis kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, dan pengenalan *genre* fotografi.
2. Simulasi dengan *Augmented Reality* hanya mencakup materi pengenalan jenis-jenis kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, dan pengenalan *genre* fotografi.

3. Aplikasi ini tidak menerapkan fitur pengolahan gambar dari hasil foto objek melalui simulasi, melainkan memerlukan aplikasi pendukung seperti *Adobe Photoshoop Mobile*, *Pictart*, dan aplikasi *mobile editing* foto sejenisnya.

I.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran teknik dasar fotografi dengan penerapan teknologi *Augmented Reality*?
2. Menerapkan aplikasi pada perangkat *Android* sebagai simulasi pengenalan jenis-jenis kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, dan pengenalan *genre* fotografi.

I.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang sudah penulis pelajari selama menjalani perkuliahan.
2. Penulis dapat memberikan inovasi media pembelajaran teknik dasar fotografi.
3. Sebagai portofolio penulis dalam bidang pembuatan aplikasi *mobile Android*.

1.5.2. Manfaat Bagi Instansi

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran teknik dasar fotografi dengan penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai media simulasi.
2. Aplikasi ini nantinya akan memberikan pemahaman tambahan calon anggota UKM KOPOS tentang materi teknik dasar fotografi sebelum melakukan praktik secara langsung ke lapangan.
3. Aplikasi ini juga dapat memberikan pengetahuan tambahan tentang materi dasar fotografi kepada pengguna secara umum.