

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di negara-negara berkembang saat ini, maka teknologi elektronik juga ikut berkembang. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia dan kota Batam pada khususnya juga terkena pengaruh dari perkembangan tersebut. Mulai dari kebutuhan hidup sampai gaya hidup, teknologi mampu membantu manusia dalam melakukan keinginannya. Salah satu bidang yang ikut terlibat dalam perkembangan teknologi adalah bidang fotografi.

Fotografi pada masa kini bukan hanya milik kalangan tertentu saja. Sebagai imbas dari perkembangan teknologi yang pesat, para produsen kamera kini dapat memproduksi kamera yang berkemampuan baik namun juga terjangkau harganya. Kini banyak orang yang sudah memiliki kamera *digital*, baik untuk keperluan pribadi, hobi maupun pekerjaan.

Oleh karena itu, penulis memfokuskan diri pada pembelajaran bidang fotografi. Para pengguna yang terlibat dalam bidang fotografi umumnya tidak mampu memaksimalkan fasilitas-fasilitas yang tersedia oleh kamera serta fasilitas pendukung lainnya. Menurut *Lomography 10 Golden Rules* dalam Wahyu Khrisna Murti (2013) terdapat sebuah slogan yang berbunyi, “*Don’t think, just shoot*” hanya menuntun masyarakat awam untuk sekadar memotret tanpa landasan teori mengenai fotografi yang memadai sehingga kurang memaksimalkan kinerja dari kecanggihan kamera yang dimiliki.

Era digitalisasi ini secara tidak langsung menuntun metode pembelajaran konvensional untuk mentransformasikan dirinya ke dalam sistem pembelajaran *digital* yang kita kenal dengan sebutan *Digital Learning*. Menurut Erma Susanti & Muhammad Sholeh (2008), *Digital Learning* ialah proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk *digital*, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini konsep *Digital Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *Digital Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, Oracle, dsb). *Digital Learning* ini telah diterapkan sejak tahun 1970 dengan menggunakan monitor layar hijau melalui sebuah komputer *mainframe* berkecepatan rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah metode pembelajaran berbasis *Digital Learning* kepada mereka yang berminat dalam bidang fotografi untuk mengenal lebih dalam mengenai teknik-teknik dasar fotografi. Adapun pengembangan yang dilakukan oleh penulis akan berbasis pada penerapan aplikasi *Adobe Flash CS 6* yang kemudian akan dikonsepsikan dengan metode PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) yang memungkinkan kemudahan pengguna dalam proses pembelajaran dan manajemen konten.

Penggunaan komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran berbantuan komputer (PBK). PBK merupakan pembelajaran yang memfungsikan *software* atau perangkat lunak komputer sebagai media bagi siswa untuk berinteraksi dengan komputer dalam aktivitas pembelajaran baik di kelas atau di rumah (Muhammad Anas, 2008).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dibahas tersebut, maka penulis berinisiatif untuk menyusun seperangkat *Digital Learning* dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Fotografi dengan Menggunakan Metode PBK”** yang tujuannya untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran fotografi.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perancangan media pembelajaran fotografi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* ?
2. Bagaimanakah pembelajaran menggunakan metode PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer) untuk pembuatan *Digital Learning* ?

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai metode pembelajaran berbasis media interaktif yang akan mengulas mengenai bidang fotografi yang dikemas secara *offline* serta *static*.
2. Peneliti hanya melakukan perancangan materi pembelajaran fotografi dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* yang dirancang dengan metode PBK (Pembelajaran Berbantuan Komputer).

1.4 Tujuan penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk merancang sebuah metode pembelajaran berbasis *E-Learning* seputar bidang fotografi yang mencakup:

1. Pengenalan dan perlengkapan kamera
2. Teori seputar fotografi dan teknik dasar fotografi
3. Video simulasi dan tips memotret

sehingga para pembaca mampu menguasai teknik-teknik dasar fotografi tanpa menghabiskan waktu untuk menelusuri berbagai halaman situs-situs.

1.5 Manfaat penelitian

Berikut ialah beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Untuk pihak masyarakat

Dengan diterapkan sistem ini maka akan mempermudah masyarakat untuk mempelajari tentang fotografi secara mandiri melalui aplikasi yang dirancang.

2. Untuk penulis

Melalui penelitian yang akan dilakukan ini, penulis berharap agar mampu menuangkan seluruh pengetahuan dan keterampilan yang telah penulis peroleh selama proses perkuliahan maupun pengalaman hidup penulis tentang teknik fotografi sehingga mampu lebih disempurnakan lagi oleh pihak-pihak lain di kemudian hari.

3. Untuk universitas atau akademisi

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

1.6 Sistematika penulisan

Berikut yaitu sistematika pembahasan dalam penelitian yang dibuat secara singkat:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan dan kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *software* yang digunakan untuk merancang sistem.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang rancangan yang dilakukan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain *interface* pada sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta berisi tentang rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.