



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Fotografi merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat. Manfaat fotografi yaitu mengabadikan momen sehari-hari, memberikan informasi tentang suatu peristiwa untuk masa mendatang dan memasarkan hasil foto sebagai bisnis (Arbi dan Dewi, 2017). Kemunculan media sosial berpengaruh positif terhadap minat fotografi dan menyalurkan manfaat fotografi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Arbi dan Dewi (2017), dengan judul “Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi pada Komunitas Fotografi Kamera Indonesia Malang”, disimpulkan bahwa penggunaan instagram berdampak positif terhadap minat fotografi Komunitas Fotografi Kamera Indonesia Malang, yaitu termotivasi untuk belajar dan mengembangkan minat fotografi untuk menghasilkan foto yang lebih bagus.

Siapa pun yang memiliki akses terhadap kamera dapat melakukan fotografi. Benda yang sehari-hari dipakai dan dimiliki hampir semua orang yaitu smartphone terdapat kamera yang dapat digunakan untuk melakukan fotografi. Namun, mempunyai kamera dan melakukan fotografi tidak menjamin hasil foto yang indah dan menarik. Terdapat perbedaan bagi yang benar-benar serius “membuat foto dibandingkan dengan mengambil foto” (Leng, 2014).

Untuk menghasilkan foto yang indah dan menarik dibutuhkan pengalaman. Walaupun bukan hal mutlak, pengalaman pemotret turut menentukan keberhasilan membuat foto (Sugiarto, 2006). Agar dapat mengoperasikan kamera dengan maksimal, seorang fotografer membutuhkan ilmu dasar fotografi yang cukup.

Mengikuti kursus fotografi membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Namun, bukan berarti ilmu fotografi tidak bisa didapatkan dengan mudah. Banyak media yang dapat digunakan untuk mempelajari ilmu fotografi, salah satunya dengan menggunakan aplikasi mobile.

Dibuatnya aplikasi pembelajaran fotografi berbasis mobile dapat mendorong kegiatan pembelajaran fotografi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Nasution, Rozi Nasution dan Hidayat (2018), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, didapatkan hasil bahwa aplikasi pembelajaran yang dibuat mendorong rasa ingin tahu, menambah pemahaman, dan menambah motivasi dalam belajar aplikasi komputer. Aplikasi pembelajaran fotografi yang dibangun akan menggunakan metode gamifikasi.

Pembuatan aplikasi pembelajaran dapat menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi pengguna dalam belajar. Dalam penelitian yang dilakukan Jusuf (2016), dengan judul “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”, didapatkan hasil bahwa penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan sebelumnya, maka akan dirancang dan dibangun sebuah aplikasi pembelajaran fotografi menggunakan metode gamifikasi berbasis mobile. Dalam materi pembelajaran akan disediakan kuis yang diacak menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* baik digunakan untuk melakukan pengacakan soal (Dinata, Sari dan Purwantoro, 2017). Algoritma *Fisher-Yates* memiliki waktu pemrosesan yang lebih cepat dibandingkan

dengan *Linear Congruent Method* (Juniawan dkk, 2019). Diharapkan pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis mobile ini dapat menarik siapa saja yang ingin belajar fotografi, meningkatkan minat fotografi, serta mampu menghasilkan foto yang baik dengan pengaturan manual melalui materi yang diajarkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dijelaskan sebelumnya, masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pembelajaran fotografi berbasis *mobile* menggunakan metode gamifikasi dan *Fisher-Yates Shuffle*?
2. Berapa tingkat persentase *behavioral intention to use* dan *immersion* pada aspek HM-SAM dalam aplikasi pembelajaran fotografi berbasis *mobile* menggunakan metode gamifikasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran fotografi yang digunakan adalah materi untuk fotografer pemula hingga amatir, tidak sampai teknik profesional. Materi pembelajaran dirujuk dari artikel situs Photography Life. Setiap bagian materi akan disertai dengan *quiz* untuk menguji pemahaman pengguna. Materi yang akan disajikan secara umum sebagai berikut.
  - a. Pengenalan kamera
  - b. Pengoperasian kamera
  - c. Pengaturan Pencahayaan (*exposure*)

- d. Komposisi
  - e. Teknik pengambilan gambar kreatif
2. Perancangan gamifikasi yang digunakan berdasarkan *Octalysis framework* dan teknik permainan yang dipakai terdiri dari *progress bar, achievement, levelling up, badges, avatar, leaderboard, friending*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran fotografi menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile*.
2. Mengukur tingkat persentase *behavioral intention to use* dan *immersion* dari aplikasi pembelajaran fotografi berbasis *mobile* menggunakan metode gamifikasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Aplikasi pembelajaran fotografi menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile* dibangun dengan harapan dapat menjadi media pembelajaran fotografi yang menarik dan meningkatkan motivasi bagi siapa saja yang ingin belajar fotografi.