

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dunia Pertelevisian dan Film di Indonesia berkembang dengan sangat cepat dan karya-karya yang dihasilkan mulai diperhitungkan di mata dunia. Tidak hanya itu, aktor dan aktris Indonesia juga mampu berkencan di Film luar negeri seperti Joe Taslim pada *Fast & Furious 6*, Iko Uwais di Film Star "Force Awaken", Yayan Ruhan, Cecep Arif Rahman, Ray Sahetapy dan masih banyak lagi.

Dengan karya-karya yang bagus baik dari segi skenario cerita, adegan, akting, pengambilan gambar, pengambilan cahaya, efek graphic, dan animasi membuat para pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum ingin sekali belajar cara membuat video yang bagus dan layak ditonton. Tetapi, untuk belajar dunia Pertelevisian dan Film dibutuhkan biaya yang tidak murah. Ditambah lagi pada saat pengambilan video masih dibutuhkan banyak biaya.

Dalam menghasilkan video atau karya yang bagus dibutuhkan tim yang solid. Berbagai permasalahan biasanya timbul pada saat proyek video akan dijalankan misalnya: pembagian tugas dan tanggung jawab, tidak adanya tim yang ahli mengambil tugas tertentu, dan lebih parahnya lagi tidak tahu cara membuat skenario cerita yang mudah dipahami oleh talent (aktor & aktris). Materi tentang Pertelevisian & Film banyak di Internet baik melalui youtube maupun web. Tetapi, karena materinya terpisah-pisah maka orang harus mencari satu per satu materi yang diinginkan sehingga tidak efektif.

Untuk menghadapi kendala tersebut dibuatkanlah pembelajaran Pertelevisian & Film yang lengkap menjadi satu aplikasi. Di mana di dalam aplikasi tersebut sudah lengkap baik materi, tutorial dan ujian yang diinginkan. Aplikasi tersebut yaitu **Aplikasi Pembelajaran Pertelevisian & Film Berbasis Smartphone**. Smartphone berasal dari bahasa Inggris yang artinya ponsel pintar atau ponsel cerdas. maksudnya adalah telepon seluler atau telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi dengan fungsi menyerupai komputer. Sebuah ponsel bisa dikatakan smart apabila ponsel tersebut menggunakan sistem operasi tertentu. Beberapa sistem operasi yang dapat di temukan pada smartphone antara lain Symbian OS, iPhone OS, RIM Blackberry, Windows mobile, Linux, Palm WebOS, dan Android.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan indikator masalah yang dijabarkan dalam latar belakang tersebut diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang dipilih adalah :

1. Bagaimana memberikan pembelajaran kepada para pelaku pertelevisian, film, dan masyarakat dalam mengerjakan sebuah projek video secara efektif dan efisien?
2. Bagaimana membangun timbal balik untuk user ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya menjadi lebih terarah, dapat dipahami dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Berikut ini batasan masalah :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Eclipse Juno versi 4.2.2
2. Pesan yang di kirim ke user yaitu berupa teks, foto, dan audio/video.
3. Membantu memudahkan masyarakat untuk berinteraksi melalui fitur ujian.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Pertelivisan & Film yang lengkap berbasis Smartphone
2. Merancang sebuah fitur ujian untuk membantu timbal balik user dengan aplikasi dan hasil evaluasinya
3. Ujicoba program dilakukan pada beberapa rekan kerja, kuliah, dan SMA

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Para Pelaku Pertelivisan & Film

- Mempermudah Para Pelaku Pertelivisan & Film dalam mengerjakan projek video baik sebelum, saat, dan paska produksi

### 2 Bagi Para Pelajar, Mahasiswa, dan Masyarakat

- Tidak perlu mempelajari materi ilmu Pertelivisan & Film secara terpisah baik melalui website maupun youtube karena sudah menjadi satu aplikasi yang lengkap

## 1.6. Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode yang akan digunakan dalam penyelesaian seminar ini adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Pengumpulan Data

metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi :

- a. Studi pustaka, pengumpulan data dengan cara melakukan studi, analisis dan dokumentasi literatur, dan sumber catatan lain yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Dasar teori yang mendukung lebih banyak didapat dari sumber internet dan buku-buku pendukung dari mata kuliah yang sudah diajarkan.

### 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pembangunan sistem disusun berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi:

#### a. Analisis

Analisis dilakukan dengan evaluasi dan sintesa fungsional dan behavioral perangkat lunak. Hasil analisis berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

#### b. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi procedural dan deskripsi antarmuka. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

#### c. Coding (Pengkodean)

Yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang di dalamnya memuat pengkonversian data ke dalam sistem yang baru dan pengkonversian system secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri.

#### d. Testing (Pengujian)

Yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.

- e. **Maintenance (Perawatan)**, yaitu merupakan suatu kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang telah dibuat, agar keutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, dan updating data.