

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Fotografi Secara Umum Perkembangan Fotografi

Foto merupakan istilah lain dari potret atau kamera. Menurut pengertian secara umum foto adalah gambar yang terbuat dari kamera dan peralatan fotografi. Foto atau fotografi bersal dari bahasa Inggris *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu “photos” : Cahaya dan “Grafo” : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Selain definisi foto diatas, secara kategorisasi foto juga harus dibedakan menjadi beraga. Kategorisasi ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan dan pemanfaatannya, sesuai dengan standar kualitas bagi masing-masing keperluan. Ada banyak sekali kategori foto, antara lain: foto keluarga, foto dokumentasi, foto resmi, foto salon, foto seni, foto kedokteran, foto infra merah, foto bawah taut, foto satelit, foto udara, foto mikro, foto jurnalistik, dan lain-lain. (Aziz, Abdul. 2015. Fotografi Dasar. Surabaya)



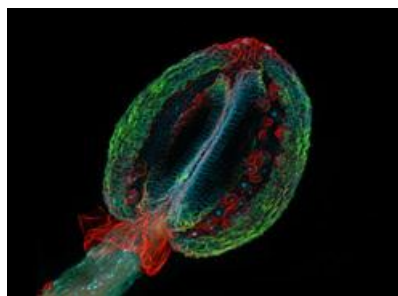
Gambar 2.1 Fotografi Jurnalistik
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Seorang fotografer profesional yang mengambil foto aksi dapat mengkhususkan diri dalam berbagai objek yang berbeda, fotografi olahraga adalah salah satu jenis aksi tercepat dan paling menarik dari fotografi. Seperti halnya memotret suatu aksi, seorang fotografer olahraga yang handal harus tahu objeknya dengan baik untuk mengantisipasi kapan harus mengambil gambar. Aturan yang sama berlaku untuk fotografer yang mengambil foto aksi hewan di alam atau foto anak-anak bermain bola di sawah.



Gambar 2.2 Fotografi Makro
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi makro adalah jenis fotografi dengan pengambilan gambar dari jarak dekat. Fotografi ini membutuhkan peralatan yang canggih dan mahal, akan tetapi fotografer amatir dapat berlatih dengan menggunakan mode macro pada kamera digital. Objek fotografi makro dapat berupa serangga, bunga, bulir air atau benda lain yang kalau di *close-up* kan akan menghasilkan detail yang menarik.



Gambar 2.3 Fotografi Mikro
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi mikro menggunakan kamera khusus dan mikroskop untuk menangkap gambar objek yang sangat kecil. Kebanyakan aplikasi fotografi mikro paling cocok untuk dunia ilmiah. Misalnya, fotografi yang digunakan dalam disiplin ilmu yang beragam seperti astronomi, biologi dan kedokteran. (Rachma,2012)



Gambar 2.4 Fotografi Glamor
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi glamour Orang awam kadang-kadang menyamakannya dengan pornografi, mungkin karena menampilkan ke seksian dan erotis tetapi sebenarnya bukanlah suatu hal yang porno. Alih-alih berfokus pada ketelanjangan atau pose seram, fotografi glamour berusaha untuk menangkap objek dalam pose yang menekankan kurva dan bayangan. Seperti namanya, tujuan fotografi glamor adalah untuk menggambarkan model dalam cahaya glamor.



Gambar 2.5 Fotografi Aerial / udara
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi Aerial Seorang *fotografer aerial* mempunyai spesialisasi dalam mengambil foto dari udara. Foto dapat digunakan untuk survei atau konstruksi, untuk memotret burung atau cuaca pada film atau untuk tujuan militer. Fotografer aerial biasanya menggunakan pesawat, parasut, balon dan pesawat remote control untuk mengambil foto dari udara.



Gambar 2.6 Fotografi *Underwater* / Bawah air
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi bawah air biasanya digunakan oleh penyelam scuba atau perenang snorkel. Namun, biaya scuba diving, ditambah dengan peralatan fotografi sering mahal dan berat di bawah air, membuat ini salah satu jenis kurang umum dalam dunia fotografi. Demikian pula jika seorang fotografer amatir yang sudah memiliki peralatan fotografi bawah air dan peralatan scuba, mengambil gambar bawah air dapat menjadi sesuatu yang sulit, karena kaca mata scuba yang besar dan mendistorsi visi fotografer.



Gambar 2.7 Fotografi Seni Rupa
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi seni rupa, juga dikenal hanya sebagai fotografi seni, mengacu pada cabang fotografi yang didedikasikan untuk memproduksi foto untuk tujuan murni estetika. Fotografi seni, yang biasanya dipajang di museum dan galeri, umumnya berkaitan dengan penyajian benda-benda yang indah atau benda biasa dengan cara yang indah untuk menyampaikan intensitas dan emosi



Gambar 2.8 Fotografi Pernikahan
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi pernikahan adalah campuran dari berbagai jenis fotografi. Meskipun album pernikahan adalah sebuah foto dokumenter dari hari pernikahan, foto pernikahan dapat diolah dan diedit untuk menghasilkan berbagai efek. Sebagai contoh, seorang fotografer bisa mengolah beberapa gambar dengan toning sepia untuk memberi mereka lihat, lebih klasik abadi. Sebagai tambahan, seorang fotografer pernikahan harus memiliki keahlian dalam fotografi potret, mereka juga harus menggunakan teknik foto yang glamor untuk mengabadikan momen terbaik.



Gambar 2.9 Fotografi periklanan
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Karena fotografi memainkan peran penting dalam periklanan, fotografer profesional banyak memutuskan karier mereka sebagai fotografer periklanan. Fotografi iklan butuh hasil yang unik dan *eye-catching* hal ini berarti fotografer dapat memainkan beberapa jenis fotografi, termasuk fotografi makro dan fotografi glamor.



Gambar 3.0 Fotografi Perjalanan
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi perjalanan adalah jenis fotografi yang melibatkan dokumentasi pemandangan suatu daerah, orang, budaya, adat istiadat dan sejarah. *Society of America* Fotografi mendefinisikan foto perjalanan sebagai foto yang mengekspresikan perasaan dari waktu dan tempat, menggambarkan daerah, orang-orangnya, atau budaya dalam keadaan aslinya, dan tidak memiliki keterbatasan geografis. Perjalanan fotografi dapat dibuat oleh para profesional atau amatir.

Contoh fotografi perjalanan profesional dapat ditemukan di majalah National Geographic. Fotografi perjalanan amatir sering dibagi secara online melalui situs berbagi foto seperti *Flickr* atau situs jejaring social seperti Facebook.



Gambar 3.1 Fotografi Vernacular
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi *vernacular* sering disebut juga fotografi amatir karena mengacu kepada penciptaan foto oleh fotografer amatir atau fotografer yang tidak dikenal yang mengambil foto kehidupan sehari-hari dan hal-hal yang umum sebagai objek. Contoh foto *vernacular* adalah foto perjalanan dan liburan, foto-foto keluarga, foto teman-teman, foto, dll.



Gambar 3.2 Fotografi Malam
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi malam, seperti namanya, adalah pengambilan foto outdoor di senja atau pada malam hari. Karena kurangnya cahaya yang tersedia dalam fotografi malam hari, fotografer akan menggunakan pencahayaan buatan atau menggunakan exposure yang lama untuk memastikan bahwa sensor cukup menerima cahaya dari objek.



Gambar 3.3 Fotografi Infra Merah
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi inframerah mengacu pada jenis fotografi di mana foto yang diambil sensitif terhadap cahaya inframerah. Dalam fotografi inframerah, biasanya fotografer menggunakan filter yang hanya melewatkan panjang gelombang inframerah menuju sensor dan menghasilkan sebuah foto. Panjang gelombang warna untuk foto yang biasa adalah 400nm (nano meter) hingga 700nm sedangkan infra red mempunyai panjang gelombang 700nm sampai 1200nm. Hasil dari foto inframerah bisa menjadi foto hitam-putih yang kontras atau foto false-color, seperti contohnya warna daun yang hijau segar akan terlihat putih, pemandangan yang panas akan tampak seperti di musim salju dan seperti di dunia lain.



Gambar 3.4 Fotografi Ballistic
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Balistik Fotografi adalah jenis fotografi yang berhubungan dengan pengambilan foto dari peluru yang ditembakkan dari pistol atau peluru yang menembus target masing-masing. Teknik-teknik yang terlibat dengan mengambil foto terkait balistik adalah sama dengan yang untuk setiap subjek lain dari fotografi kecepatan tinggi, seperti gambar dari percikan cairan atau popping balon. Seperti halnya fotografi khusus yang lain, fotografi balistik menuntut seperangkat peralatan tertentu. Selain flash berkecepatan tinggi, seorang fotografer juga perlu pemicu untuk menyelaraskan kecepatan flash dengan kamera yang berkecepatan tinggi.



Gambar 3.5 Fotografi Peperangan
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi peperangan menangkap foto dari konflik bersenjata dan kehidupan di daerah yang dilanda perang. Meskipun foto-foto dapat memberikan representasi yang lebih langsung daripada lukisan atau gambar, foto-foto tersebut

kadang-kadang dimanipulasi sehingga menciptakan foto yang tidak obyektif dalam jurnalistik.



Gambar 3.6 Fotografi Busana
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Fotografi busana adalah jenis fotografi yang berkonsentrasi pada mengambil foto dari pakaian atau aksesoris (pada model atau sendirian) yang akan diterbitkan di majalah fashion, iklan atau beredar di kalangan desainer.



Gambar 3.7 Fotografi Aksi
(Sumber : <https://fotografiyuda.wordpress.com>, 2017)

Seorang fotografer profesional yang mengambil foto aksi dapat mengkhususkan diri dalam berbagai objek yang berbeda, fotografi olahraga adalah salah satu jenis aksi tercepat dan paling menarik dari fotografi. Seperti halnya memotret suatu aksi, seorang fotografer olahraga yang handal harus tahu objeknya dengan baik untuk mengantisipasi kapan harus mengambil gambar.

Aturan yang sama berlaku untuk *fotografer* yang mengambil foto aksi hewan di alam atau foto anak-anak bermain bola di sawah. (Aziz,2015:2-19)

2.1.1 Fotografi Manusia

Memotret adalah proses kreatifitas yang tidak hanya sekedar membidik obyek yang akan kita rekam dan kemudian menekan tombol shutter pada kamera. Dalam menciptakan sebuah karya foto kita harus mempunyai ide (konsep) yang matang agar tidak mengalami kesulitan dilapangan dan yang tidak kalah pentingnya adalah memahami tentang komposisi, ketajaman dan pencahayaan (teknis). (<https://fotografiyuda.wordpress.com/seputar-fotografi/pengenalan-jenis-jenis-foto-dan-teknis-dasar-pemotretan/>) Oleh : Yuda Kurniawan

2.2 Jenis – Jenis Foto

Materi jenis-jenis foto ini bertujuan untuk memperkenalkan beberapa jenis foto sebagai referensi lebih jauh lagi dalam memperdalam pengetahuan dunia fotografi. Jenis-jenis foto disini hanya sebagai pengelompokan secara garis besar, yang membantu mempermudah kita dalam memahami sebuah karya fotografi, dan ini bukan sebagai penggolongan yang paten untuk menghasilkan karya foto.

2.2.1 Foto Manusia

Foto manusia adalah semua foto yang obyek utamanya manusia, baik anak-anak sampai orang tua, muda maupun tua. Unsur utama dalam foto ini adalah manusia, yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan. Foto ini dibagi lagi menjadi beberapa kategori yaitu :

a. Portrait

Portrait adalah foto yang menampilkan ekspresi dan karakter manusia dalam kesehariannya. Karakter manusia yang berbeda-beda akan menawarkan image tersendiri dalam membuat foto portrait. Tantangan dalam membuat foto portrait adalah dapat menangkap ekspresi obyek (mimic, tatapan, kerut wajah) yang mampu memberikan kesan emosional dan menciptakan karakter seseorang.

b. Human Interest

Human *Interest* dalam karya fotografi adalah menggambarkan kehidupan manusia atau interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari serta ekspresi emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, yang mana kesemuanya itu membawa rasa ketertarikan dan rasa simpati bagi para orang yang menikmati foto tersebut.

c. Stage Photography

Stage Photography adalah semua foto yang menampilkan aktivitas atau gaya hidup manusia yang merupakan bagian dari budaya dan dunia *entertainment* untuk dieksploitasi dan menjadi bahan yang menarik untuk divisualisasikan.

d. Sport

Foto olahraga adalah jenis foto yang menangkap aksi menarik dan spektakuler dalam *event* dan pertandingan olah raga. Jenis foto ini membutuhkan kecermatan dan kecepatan seorang *fotografer* dalam menangkap momen terbaik.

2.2.2 Foto Nature

Dalam jenis foto nature obyek utamanya adalah benda dan makhluk hidup alami (natural) seperti hewan, tumbuhan, gunung, hutan dan lain-lain.

a. Foto Flora

Jenis foto dengan obyek utama tanaman dan tumbuhan dikenal dengan jenis foto flora. Berbagai jenis tumbuhan dengan segala keanekaragamannya menawarkan nilai keindahan dan daya tarik untuk direkam dengan kamera.

b. Foto Fauna

Foto fauna adalah jenis foto dengan berbagai jenis binatang sebagai obyek utama. Foto ini menampilkan daya tarik dunia binatang dalam aktifitas dan interaksinya.

c. Foto Lanskap

Foto lanskap adalah jenis foto yang begitu populer seperti halnya foto manusia. Foto lanskap merupakan foto bentangan alam yang terdiri dari unsur langit, daratan dan air, sedangkan manusia, hewan, dan tumbuhan hanya sebagai unsur pendukung dalam foto ini. Ekspresi alam serta cuaca menjadi moment utama dalam menilai keberhasilan membuat foto lanskap.

2.2.3 Foto Arsitektur

Kemanapun anda pergi akan menjumpai bangunan-bangunan dalam berbagai ukuran, bentuk, warna dan desain. Dalam jenis foto ini menampilkan keindahan suatu bangunan baik dari segi sejarah, budaya, desain dan konstruksinya. Memotret suatu bangunan dari berbagai sisi dan menemukan nilai keindahannya menjadi sangat penting dalam membuat foto ini. Foto arsitektur ini tak lepas dari hebohnya dunia arsitektur dan teknik sipil sehingga jenis foto ini menjadi cukup penting peranannya.

2.2.4 Foto *Still life*

Foto *still life* adalah menciptakan sebuah gambar dari benda atau obyek mati. Membuat gambar dari benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak “hidup”, komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang akan disampaikan merupakan bagian yang paling penting dalam penciptaan karya foto ini. Foto *still life* bukan sekadar menyalin atau memindahkan objek ke dalam film dengan cara seadanya, karena bila seperti itu yang dilakukan, namanya adalah mendokumentasikan. Jenis foto ini merupakan jenis foto yang menantang dalam menguji kreatifitas, imajinasi, dan kemampuan teknis.

2.2.5 Foto Jurnalistik

Foto jurnalistik adalah foto yang digunakan untuk kepentingan pers atau kepentingan informasi. Dalam penyampaian pesannya, harus terdapat caption (tulisan yang menerangkan isi foto) sebagai bagian dari penyajian jenis foto ini. Jenis foto ini sering kita jumpai dalam media massa (Koran, majalah, bulletin, dll).

2.3 Teknik Dasar Pemotretan

Setelah kita mengenal jenis-jenis foto, sekarang saatnya untuk mengetahui bagaimana cara memotrer untuk menghasilkan sebuah karya foto. Seorang fotografer pada awalnya harus menguasai kamera dan bagaimana cara kerja kamera tersebut.

a. Focusing

Istilah *focusing* dalam fotografi adalah proses penajaman imaji pada bidang tertentu suatu obyek pemotretan. *Focusing* adalah teknik paling dasar tetapi begitu

penting, karena untuk mendapatkan gambar yang tajam dan jelas kita harus melakukan *focusing* secara tepat. Pemilihan bidang atau titik tertentu dalam suatu obyek foto akan menentukan kesan “kedalaman” pada sebuah foto. Obyek yang akan kita hadapi dalam pemotretan tidak hanya sekedar benda diam saja, tetapi kita juga akan dihadapkan pada benda bergerak (misalnya foto olahraga), hal ini akan berpengaruh pada tingkat kesulitan dalam *focusing*. Untuk tahap pembelajaran, lakukanlah *focusing* pada benda diam dahulu hingga kita memahami tehnik *focusing* dengan tepat.

b. Pengaturan Speed

Proses pembakaran negatif di dalam kamera untuk mendapatkan imaji tertentu dipengaruhi oleh cara kerja dan kecepatan rana kamera. Kita bisa menentukan kecepatan rana saat pembakaran dengan pengaturan speed. Semakin tinggi speed (*high speed*) yang kita pakai maka akan semakin cepat pula rana bekerja dan sebaliknya, semakin rendah speed (*low speed*) yang kita pakai maka akan semakin lambat pula rana bekerja. Dalam dunia fotografi terdapat istilah pencahayaan normal (*normal exposure*), pencahayaan rendah (*under exposure*) dan pencahayaan tinggi (*over exposure*). Pencahayaan normal adalah dimana kita menentukan speed dan diafragma yang tepat untuk mendapatkan gambar seperti pada keadaan obyek foto yang sebenarnya. *Over exposure* (pencahayaan tinggi) adalah kompensasi pada pengaturan speed untuk mendapatkan intensitas pencahayaan yang lebih banyak daripada pencahayaan normal dan gambar yang dihasilkan pun lebih terang daripada kondisi aslinya. *Under exposure* (pencahayaan rendah) adalah kompensasi pencahayaan pada pengaturan speed untuk mengurangi intensitas cahaya dibawah pencahayaan normal. *Under*

eksposure sering digunakan ketika kondisi cahaya dalam pemotretan terlalu keras sehingga pengkompensasian akan diperlukan untuk mendapatkan gambar yang lebih maksimal.

c. Pengaturan Diafragma

Sebuah foto yang menarik adalah dimana foto tersebut terdapat dimensi ruang atau kesan kedalaman. Fasilitas diafragma pada lensa kamera berperan penting dalam mengatur pemisahan antara bidang background dan obyek utama. Diafragma juga menentukan seberapa luas ruang tajam pada foto. Semakin kecil bukaan diafragma semakin luas ruang tajam yang bisa kita dapatkan dan semakin besar bukaan diafragma maka semakin sempit ruang tajam dalam foto.

2.4 Resep Kreatif Pemotretan

1. Zooming

Zooming adalah kreatif pemotretan dengan memanfaatkan fasilitas ring zoom pada lensa kamera. Zoom in adalah membuat gambar obyek tampak lebih mendekat sedangkan zoom out adalah membuat gambar obyek tampak lebih menjauh. Dalam pengaturan speed dan penggunaan zoom yang tepat akan memberikan efek motion (gerak) pada hasil foto.

Bahan-bahan :

- a. Kamera
- b. Tripod (jika diperlukan)
- c. Filter Radial Zoom (jika diperlukan)

Cara membuat :

- a. Memotret zooming, membutuhkan speed yang lambat, jadi pastikan speed pada kamera anda dalam setting speed lambat, pastikan objek dalam keadaan fokus
- b. Setelah speed ditentukan, maka lanjutkan dengan mengatur diafragma menyesuaikan speed agar mendapat pencahayaan yang normal
- c. Setelah mendapat normal, jepret shutter bersamaan dengan memutar ring zoom, jika ring zoom diputar dari jauh ke dekat maka disebut zoom in, jika ring zoom diputar dari dekat ke jauh disebut zoom out
- d. Jika kesulitan dengan speed lambat, anda bisa menggunakan tripod atau filter radial zoom.

2. Panning

Panning adalah teknik kreatif pemotretan untuk mendapatkan efek gerak pada obyek yang bergerak (balap motor, orang berlari, dll). Hasil dari teknik panning adalah adanya efek motion (gerak) pada latar belakang (background).

Bahan-bahan :

- a. Kamera
- b. Tripod (jika diperlukan)

Cara membuat :

- a. Sama seperti memotret zooming, motret panning membutuhkan speed yang lambat agar menghasilkan efek gerak. Jadi pastikan kamera anda dalam setting speed lambat
- b. Kemudian lanjutkan dengan mengatur diafragma agar mendapat pencahayaan yang normal

- c. Pencet shutter bersamaan dengan mengubah arah kamera mengikuti gerak objek
- d. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, pastikan memencet shutter pada saat objek berada tepat di tengah kamera
- e. Jika anda kesulitan dengan speed lambat, pergunakan tripod.

3. Double/Multi Ekspose

Adalah teknik pemotretan dengan mengkombinasikan beberapa perekaman imaji/gambar dalam satu bingkai frame. Teknik ini membutuhkan penuangan kreatifitas, ide, konsep dan pemahaman komposisi serta pencahayaan.

Bahan-bahan :

- a. Kamera
- b. Filter Multi Ekspose (jika diperlukan)

Cara membuat :

- a. Memotret multi ekspose membutuhkan ide, konsep, dan kreativitas. Jadi pastikan anda sudah mempunyai ide
- b. Jika anda sudah mempunyai ide, pastikan objek yang akan anda potret dalam keadaan pencahayaan normal (atur terlebih dahulu speed dan diafragma)
- c. Jika pencahayaan sudah normal, pencet tombol shutter. Objek 1 sudah anda dapatkan
- d. Untuk mendapatkan objek ke-2, 3, dst., ulangi urutan di atas. Akan tetapi sebelum memutar kokang, putar tombol multi ekspose kemudian baru di kokang, kemudian pencet shutter dan begitu seterusnya
- e. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, pastikan anda sudah memikirkan porsi untuk objek 1, 2, 3, dst dalam satu frame

f. Jika anda kesulitan, anda bisa menggunakan filter multi ekspose.

4. Bulb

Bulb adalah proses pemotretan dengan memanfaatkan fasilitas bulb pada kamera. Fasilitas bulb pada kamera memberikan keleluasaan dalam menentukan berapa lama rana terbuka untuk proses pembakaran. Bila kita memotret pada kondisi cahaya yang minim atau sangat kurang (pada malam hari), dan prioritas speed tidak mampu lagi mendapatkan pencahayaan normal maka fasilitas bulb pada kamera akan sangat membantu. Untuk menghindari goncangan (shaking), alat bantu tripod dan kabel release sangat dibutuhkan.

Bahan-bahan :

- a. Kamera
- b. Tripod
- c. Kabel Releas

Cara membuat :

- a. Pastikan kamera anda dalam setting speed bulb
- b. Untuk diafragma, terserah pada fotografer. Jika bukaan diafragma lebar maka efek dari sumber cahaya akan bulat. Jika bukaan diafragma sempit maka efek dari sumber cahaya akan berbentuk bintang
- c. Untuk lamanya rana membuka (speed), fotografer dapat menentukan sendiri waktunya
- d. Untuk menghindari goncangan pada kamera, lebih baik menggunakan tripod atau kabel release.

5. *Siluet*

Siluet adalah teknik pemotretan untuk menampilkan gambar obyek dalam keadaan gelap. Teknik ini memanfaatkan arah sumber cahaya yang berasal dari balik obyek yang akan kita potret. Teknik ini membutuhkan ketepatan pencahayaan agar obyek yang kita rekam tetap tampil dengan kontur dan ketajaman yang tepat.

Bahan-bahan :

- a. Kamera

Cara membuat :

- a. Teknik siluet ini memanfaatkan sumber cahaya yang datang dari balik objek sehingga pengukuran speed dan diafragma terletak pada sumber cahaya tersebut
- b. Karena kita mengukur pencahayaan normal pada sumber cahaya yang ada dibalik objek, maka efeknya objek yang ada didepannya akan lebih gelap.

6. *Makro*

Makro adalah kreatif dalam pemotretan dengan menggunakan lensa makro untuk mendapatkan gambar obyek yang sangat dekat sekali. Foto makro juga digunakan untuk mendapatkan detail dan tekstur pada obyek yang kita potret. Dalam pemotretan makro, ruang tajam akan menjadi sempit sekali oleh karena itu dibutuhkan ketepatan pencahayaan dan focusing. Ketika tidak ada lensa makro untuk melakukan pemotretan ini kita bisa menyiasatinya dengan membalik lensa normal untuk pemotreta makro.

Bahan-bahan :

- a. Kamera
- b. Lensa Makro (jika punya)
- c. *Filter Close Up*

Cara membuat :

- a. Jika anda mempunyai lensa makro, maka memotret makro dapat dilakukan seperti pemotretan pada umumnya.
- b. Jika anda tidak mempunyai lensa makro, anda bisa menyiasati dengan cara membalik lensa normal.
- c. Jika anda masih kesulitan, pakailah *filter close up*.

7. Framming

Framming adalah kreatif pemotretan dengan memanfaatkan unsur lain pada obyek yang kita potret sehingga membentuk kesan frame/bingkai tersendiri untuk menambah nilai keunikan dan menarik serta memperkuat kesan foto secara visual.

8. Strobis

Strobist adalah teknik pemakaian flash secara external, jadi tidak digunakan diatas hotshoe kamera, melainkan dengan bantuan *trigger*, atau Flash yang bisa digunakan sebagai master. Alat *wireless trigger* ini umumnya menggunakan gelombang radio atau sinar infra merah untuk menyalakan flash slave (*flash* lain harus mengikuti pada *flash* utama). Keuntungan dengan menggunakan teknik ini kita bisa memposisikan satu atau lebih flash di mana saja untuk mengatur arah, intensitas, cahaya untuk menghasilkan foto yg kita inginkan.

2.5 Pengertian Bahasa Isyarat

Bahasa isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, bukannya suara, untuk berkomunikasi. Kaum tunarungu adalah kelompok utama yang menggunakan bahasa ini, biasanya dengan mengkombinasikan bentuk tangan, orientasi dan gerak tangan, lengan, dan tubuh, serta ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka. (Departemen Pendidikan Nasional, 2002:14-15)

Bertentangan dengan pendapat banyak orang, pada kenyataannya belum ada bahasa isyarat internasional yang sukses diterapkan. Bahasa isyarat unik dalam jenisnya di setiap negara. Bahasa isyarat bisa saja berbeda di negara-negara yang berbahasa sama. Contohnya, Amerika Serikat

Inggris meskipun memiliki bahasa tertulis yang sama, memiliki bahasa isyarat yang sama sekali berbeda (*American Sign Language dan British Sign Language*). Hal yang sebaliknya juga berlaku. Ada negara-negara yang memiliki bahasa tertulis yang berbeda (contoh: Inggris dengan Spanyol), namun menggunakan bahasa isyarat yang sama.

Untuk Indonesia, sistem yang sekarang umum digunakan adalah Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang sama dengan bahasa isyarat Amerika (ASL).



Gambar 3.8 Abjad Jari

Sumber: Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (2000)

2.5.1 Sistem Isyarat Bahasa Indonesia

Sistem isyarat bahasa Indonesia diartikan sebagai salah satu media yang membantu komunikasi sesama tunarungu di dalam masyarakat yang lebih luas. Wujudnya adalah tatanan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan dan berbagai gerak yang melambangkan kosa kata bahasa Indonesia. (Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia, 2001: xiv)

Dalam sistem isyarat bahasa Indonesia yang dibakukan dipertimbangkan beberapa tolak ukur yang mencakup segi kemudahan, keindahan dan ketepatan pengungkapan makna atau struktur kata, di samping beberapa segi yang lain. Secara rinci tolak ukur itu sebagai berikut (Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia, 2001: xiv):

- a. Sistem isyarat harus secara akurat dan konsisten mewakili sintaksis bahasa Indonesia yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia.

- b. Sistem isyarat yang disusun harus mewakili satu kata dasar atau imbuhan, tanpa menutup kemungkinan adanya beberapa pengecualian bagi dikembangkannya isyarat yang mewakili satu makna.
- c. Sistem isyarat yang disusun harus mencerminkan situasi sosial, budaya dan ekologi bahasa Indonesia. Pemilihan isyarat perlu menghindari adanya kemungkinan konotasi yang kurang etis di dalam komponen isyarat di daerah tertentu di Indonesia.
- d. Sistem isyarat harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan dan kejiwaan siswa.
- e. Sistem isyarat harus memperhatikan isyarat yang sudah ada dan banyak dipergunakan oleh kaum tunarungu Indonesia dan harus dikembangkan melalui konsultasi dengan wakil-wakil dari masyarakat.
- f. Sistem isyarat harus mudah dipelajari dan digunakan oleh siswa, guru, orang tua murid dan masyarakat.
- g. Isyarat yang dirancang harus memiliki kelayakan dalam wujud dan maknanya.
- h. Isyarat yang dirancang harus dapat dipakai pada jarak sedekat mungkin dengan mulut pengisyarat dan dengan kecepatan yang mendekati tempo berbicara yang wajar dalam upaya merealisasikan tujuan konsep komunikasi total yaitu keserempakan dalam berisyarat dan berbicara sewaktu berkomunikasi.
- i. Sistem isyarat harus dituangkan dalam kamus sistem isyarat bahasa Indonesia yang efisien dengan deskripsi dan gambar yang akurat.

2.5.2 Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan fokus permasalahan dalam proses pembelajaran sistem isyarat bahasa Indonesia pada anak tunarungu yang dikaji penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu pendekatan dengan cara melihat pengkajian sebagai suatu sistem, dengan kata lain objek kajian dilihat sebagai satuan yang terdiri dari unsur yang saling terkait. Penelitian kualitatif ini lebih mengutamakan kualitas data, oleh karena itu teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui wawancara secara mendalam dan observasi langsung terhadap objek yang akan diteliti.

2.6 Pengertian Komposisi

Komposisi adalah penyusunan penataan dan penempatan objek unsur-unsur gambar yang ada di suatu lokasi kedalam frame bingkai view finder kamera, yang nantinya akan disampaikan kepada penonton, dengan mengedepankan message tertentu yang telah direncanakan dengan baik. Tujuan pengaturan komposisi adalah supaya orang atau khalayak penonton dapat dengan mudah melihat objek yang menarik (*Interest point of object*) secara jelas, dengan kecerahan, kontras, tekstur warna, dan, ketajaman (*picture sharp-ness*) dengan nyaman.

Hal yang penting adalah kamerawan harus mengikuti pedoman atau petunjuk yang sudah disepakati oleh para pekerja seni dan berlaku di bidang pertelevisian dan film. Untuk program acara artistik seperti drama, musik, dan film cerita, dalam pengambilan gambar, seorang kamerawan mendapatkan arahan

dari sutradara untuk membingkai unsur-unsur gambar saatshooting di lapangan.
(<https://aliusman69.wordpress.com>)

2.7 Pengertian Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya.

Dalam bahasa Indonesia terdapat kata kitab yang diserap dari bahasa Arab (كتاب), kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Biasanya kitab merujuk kepada jenis tulisan kuno yang mempunyai ketetapan hukum, atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur. Istilah kitab biasanya digunakan untuk menyebut karya sastra para pujangga pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai bukti sejarah untuk mengungkapkan suatu peristiwa masa lampau seperti halnya kitab suci. Kerajaan-kerajaan di Nusantara pada masa lampau memberi kedudukan yang penting bagi para pujangga untuk menceritakan kehidupan dan kekuasaan raja-raja pada waktu itu untuk diriwayatkan dengan cara ditulis. (<https://id.m.wikipedia.org/>,2017)

2.7.1 Buku Referensi

Kata referensi berasal dari inggris reference dan merupakan kata kerja to refer yang artinya menunjukan kepada. Buku referensi adalah buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, tempat, peristiwa, data statistika, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang-orang terkenal.pelayanan referensi adalah pelayanan dalam menggunakan buku-buku referensi.di perpustakaan biasanya buku-buku referensi di kumpulkan tersendiri dan di sebut “koleksi referensi” sedangkan ruang tempat penyimpanan disebut ruang referensi. Buku-buku referensi yang karena sifatnya sebagai buku penunjuk, harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat di pakai oleh setiap orang pada setiap saat. (<https://id.m.wiktionary.org/2011>)

2.8 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin ilustrare yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah.

Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi. yaitu memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Ilustrasi menghemat tempat penyajian sebab ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang tempat yang terbatas. Ditinjau dari fungsinya, ilustrasi memiliki tiga fungsi yaitu deskriptif, ekspresif dan analitis.

Ilustrasi berfungsi deskriptif, yaitu menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut tidak efisien karena memerlukan ruang yang cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian itu saja. Seringkali deskripsi verbal dan naratif yang panjang dapat menimbulkan salah persepsi bagi pembaca. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sesuatu sehingga lebih cepat dipahami.

Ilustrasi berfungsi ekspresif, yaitu memperlihatkan dan menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami. Suasana, proses, mimik seseorang dapat diperlihatkan melalui ilustrasi. (www.tandapagar.com/, 2016)

2.9 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6).

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne seperti dikutip dalam Sadiman (2002: 6).

Sedangkan menurut Brigs dalam buku yang sama, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Latuheru

(dalam Hamdani, 2005: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

2.9.1 Pentingnya Media Pembelajaran

Dalam belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). (<https://academia.edu/>, 2016)

Dalam *proses belajar mengajar* ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam *pembelajaran* seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi noises dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar. Hal tersebut diatas masih sering dijumpai pada proses *pembelajaran* selama ini.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai *media pembelajaran*. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila alat/media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Sebab alat atau media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian *tujuan pendidikan* yang diinginkan. (Pranata, 2010:34-36)

2.9.2 Buku Bergambar

Buku adalah salah satu media informasi yang memiliki peran yang sangat penting. Meski sekarang jaman sudah berkembang kian pesatnya dimana teknologi sekarang sudah mendominasi, akan tetapi buku sebagai sumber pengetahuan belum bisa tergantikan. Selain media yang mudah untuk dijangkau dan memiliki sifat mobilitas yang tinggi, buku dapat dibaca di mana saja dan kapan saja. (Guntur, 2006: 23). Seperti dikutip dalam buku yang sama, pengertian dari buku bergambar merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan dengan bentuk teks disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung yang dikemas menjadi sebuah buku. Komik, cergam atau kartun merupakan buku yang cukup populer di masyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak, komik

atau dengan istilah yang dikenal juga cerita bergambar (cergam) terdiri dari teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog dan alur cerita.

2.10 Tipografi

Pengertian Tipografi (*Typography*) adalah tata huruf yang merupakan suatu teknik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca. (www.ceritadesain.com/ , 2014)

Pengertian Tipografi menurut Roy Brewer (1971) Pengertian Tipografi sendiri memiliki pengertian sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, tipografi dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur-unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak.

2.11 Teori Warna

Teori warna yang dikemukakan beberapa ahli, antara lain :

- a. Teori warna *Prang*
- b. Teori warna *Brewster*
- c. Teori warna *Munsell*
- d. Teori warna Sir Isaac *Newton*
 - i. Teori Warna *Prang*

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi:

- Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

1. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
2. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
3. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
4. Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
5. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.

6. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
7. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Teori warna prang merupakan teori yg paling sering dipakai praktisi yang bekerja dibidang busana, garmen, bordir dll. Teori warna prang menggolongkan warna menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

1. Warna Primer, terdiri dari warna merah, kuning dan biru.
2. Warna Sekunder, campuran 2 warna primer terdiri dari :
 - Merah + Kuning = Orange/jingga
 - Kuning + Biru = Hijau
 - Biru + Merah = Ungu
3. Warna Antara, campuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, terdiri dari:
 - Kuning + Hijau = Kuning Hijau
 - Hijau + Biru = Biru Hijau
 - Biru + Ungu = Biru Ungu
 - Ungu + Merah = Merah Ungu
 - Merah + Orange = Merah Orange
 - Orange + Kuning = Kuning Orange

Macam-macam warna

Terdapat beberapa peristilahan dalam pemberian nama pada warna sbb:

- a. Warna dingin/sejuk adalah semua warna yang mengandung gugus biru dan hijau. Contoh: biru muda, biru hijau, hijau dll. Warna biru dan hijau selalu diasosiasikan dengan air, langit dan daun yang mengesankan kesejukan dan ketenangan dan memberi kesan melangsingkan.
 - b. Warna panas/hangat adalah semua warna yang mengandung gugus merah, orange dan kuning. Contoh: kuning, orange, pink, merah dll. Warna merah, kuning dan orange selalu diasosiasikan dengan api dan matahari yang mengesankan panas dan memberi kesan melebarkan dan menggemukan.
4. Warna Netral adalah warna hitam, putih dan abu-abu. Penambahan warna netral pd suatu warna menghasilkan warna yg berbeda. Contoh warna merah ditambah sedikit warna hitam menjadi warna merah tua. Atau warna merah ditambah warna putih menjadi warna merah muda (pink). Penambahan warna hitam yg semakin banyak akan memberikan efek mengecilkan, sebaliknya semakin banyak penambahan warna putih, akan memberikan efek membesarkan.
- ii. Teori Warna Brewster
Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Lingkaran warna



Gambar 3.9 Teori Warna

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster, 2017)

1. Warna primer: Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.
2. Warna sekunder: Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.
3. Warna tersier: Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.
4. Warna netral: Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam