

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Fotografi

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), diafragma (*Aperture*), dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (*exposure*). Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO(Newhall, 2005:5).

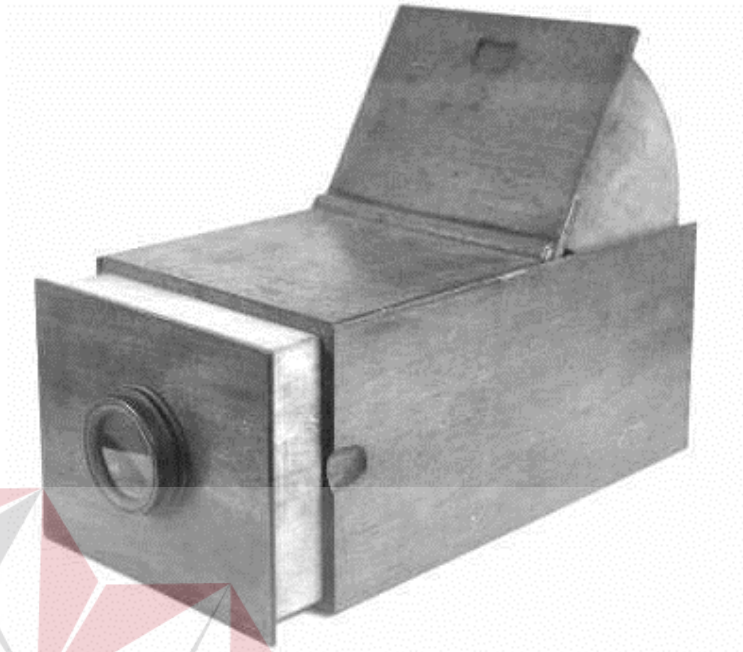
3.2 Sejarah fotografi

Fotografi seperti yang kita kenal sekarang adalah hasil dari penemuan. Yang pertama dalam bidang ilmu alam menghasilkan kamera, yang kedua dalam bidang kimia menghasilkan film. Asal mulanya kedua penemuan itu tidak ada hubungannya satu sama lain dan sebelum masing – masing sampai kepada kesempurnaannya seperti yang telah kita kenal sekarang serta melahirkan penemuan baru yaitu fotografi, telah panjang yang ditempuh baik oleh kamera maupun oleh film.

3.2.1 Kamera Obscura

Berabad – abad yang lalu orang telah mengetahui bahwa kalau cahaya lurus dari sebuah lobang kecil kedalam sebuah ruangan yang gelap maka pada dinding dihadapannya kelihatan bayangan dari apa yang ada dimuka lubang itu. Hanya dalam keadaan terbalik, yang diatas kebawah dan sebaliknya. Ruangan seperti itu disebut “ Kamera Obscura “ yang artinya tidak lain dari pada kamar gelap. Dari perkataan kamera obscura itulah lahir perkataan kamera, nama yang diberikan untuk alat pemotret. Inilah yang mula – mula disebut Kamera Obscura (kamera = kamar, Obscura = gelap), yaitu sebuah ruangan yang gelap dengan lubang kecil pada salah satu dindingnya. Siapa yang mula – mula membuat kamera obscura berupa alat untuk “menangkap“ bayangan tidak dapat dipastika. Banyak ilmuwan yang pada zamannya menulis tentang alat itu termasuk Ibnu al Haitam, Roger Bacon, Copernicus, Kepler, Leonardo da Vinci, Newton dan Descartes. Giovanni Battista Della Porta adalah orang pertama yang melengkapi alat

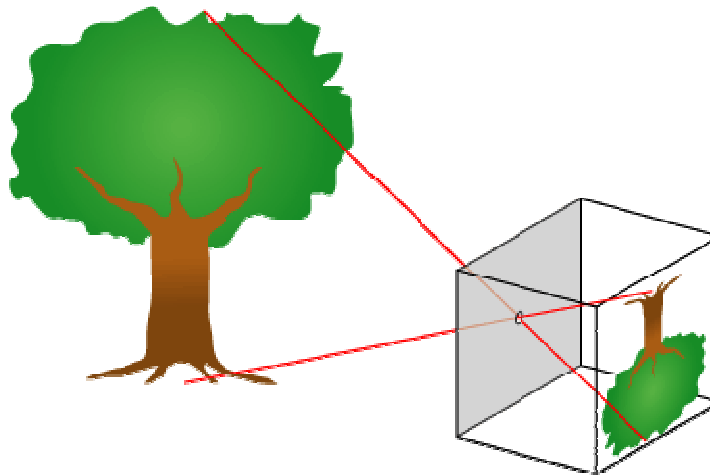
kamera obscura dengan sebuah lensa sederhana.



Kamera Obscura

3.2.2 Pinhole Kamera

Dalam bentuknya yang paling sederhana, alat untuk memotret berupa sebuah kotak yang tertutup dengan sebuah lubang pada salah satu dindingnya. Dalam bahasa aslinya kamera ini disebut “ Pinhole Camera “ yang artinya lubang jarum. Pada pinhole kamera tidak terdapat lensa melainkan lubang sebesar ujung jarum. Lubang yang kecil itulah yang meluluskan cahaya untuk penyinaran.



Pinhole-camera

3.2.3 Kamera Kodak Brownie

Kamera Brownie yang dibuat pertama kali pada Februari 1900 adalah pemegang konsep pertama soal kamera saku dan kamera instan. Di tengah kamera-kamera yang masih berukuran besar saat itu, ukuran Brownie memang relatif bisa masuk saku. Konsep instan yang dimilikinya membuat semua orang bisa memotret dengan mudah tanpa perlu belajar teori fotografi. Dengan Brownie, kita tinggal bidik, pencet, selesai sudah. Brownie yang dijual cuma dengan harga 1 dollar AS ini mengatur bukaan diafragma dan kecepatan rana dengan perkiraan pencahayaan rata-rata yang biasanya ada saja. Foto yang dihasilkannya memang mutunya tidak tinggi. Tetapi, di tengah elitnya dunia fotografi saat itu, kehadiran Brownie jelas sangat dinanti masyarakat.

Brownie terus diproduksi di Amerika dan Inggris sampai tahun 1957 dengan berbagai model dan varian.

Saat ini kolektor dan pemilik Brownie tersebar di seluruh dunia. Walau film untuk Brownie sudah bisa dikatakan tidak ada lagi, para pemilik Brownie seluruh dunia masih suka berbagi cerita lewat sejumlah milis.



Kamera Brownies

3.2.4 Kamera Polaroid



Kamera Polaroid atau lebih dikenal dengan kamera langsung jadi adalah model kamera yang dapat memproses foto sendiri di dalam badan kamera setelah dilakukan pemotretan. Kamera polaroid ini menggunakan film khusus yang dinamakan film polaroid. Film polaroid yang dapat menghasilkan gambar berwarna dinamakan film polacolor. Menurut sejarahnya, kamera polaroid atau kamera gambar seketika jadi ini dirancang untuk pertama kalinya oleh Dr. Edwin Land dari perusahaan Polaroid dan dipasarkan sejak tahun 1947. Nama Polaroid itu sebetulnya adalah merek dagang, seperti orang menyebut semua pasta gigi dengan nama Pepsodent, atau orang menyebut sepeda motor dengan nama Honda.

Polaroid film adalah film yang ditemukan oleh Edwin Land. Menghasilkan foto dalam waktu singkat (dalam beberapa menit saja), tetapi tidak mempunyai negatif.

Jepretan pertama dengan menggunakan kamera polaroid dilakukan oleh Dr Edwind Land pada tahun 1944, sedangkan jepretan pertama di muka bumi ini (dengan kamera yang ada pada saat itu) dilakukan oleh Niceephore Niepce yang memotret gudang di halaman belakang rumahnya di Prancis pada tahun 1826.

3.2.5 Kamera SLR

Kamera refleks lensa tunggal (bahasa Inggris: Single-lens reflex (SLR) camera) adalah kamera yang menggunakan sistem jajaran lensa jalur tunggal untuk melewati berkas cahaya menuju ke dua tempat, yaitu Focal Plane dan Viewfinder, sehingga memungkinkan fotografer untuk dapat melihat objek melalui kamera yang sama persis seperti hasil fotonya. Hal ini berbeda dengan kamera non-SLR, dimana pandangan yang terlihat di viewfinder bisa jadi berbeda dengan apa yang ditangkap di film, karena kamera jenis ini menggunakan jajaran lensa ganda, 1 untuk melewati berkas cahaya ke Viewfinder, dan jajaran lensa yang lain untuk melewati berkas cahaya ke Focal Plane.

Kamera SLR menggunakan pentaprisma yang ditempatkan di atas jalur optikal melalui lensa ke lempengan film. Cahaya yang masuk kemudian dipantulkan ke atas oleh kaca cermin pantul dan mengenai pentaprisma. Pentaprisma kemudian memantulkan cahaya beberapa kali hingga mengenai jendela bidik. Saat tombol dilepaskan, kaca membuka jalan bagi cahaya sehingga cahaya dapat langsung mengenai film

3.3 Kronologi Perkembangan fotografi

Kronologi perkembangan fotografi dimulai dengan:

- Foto Heliografi dengan subyek pemandangan yang pertama dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce pada tahun 1826.



Foto Heliografi dengan subyek pemandangan yang pertama dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce pada tahun 1826

- Boulevard du Temple, foto Daguerreotype pertama yang dibuat oleh Daguerre pada sekitar tahun 1838-1839
- 1822 – Joseph Nicéphore Niépce membuat foto Heliografi yang pertama dengan subyek Paus Pius VII, menggunakan proses heliografik. Salah satu foto yang bertahan hingga sekarang dibuat pada tahun 1825.[1]

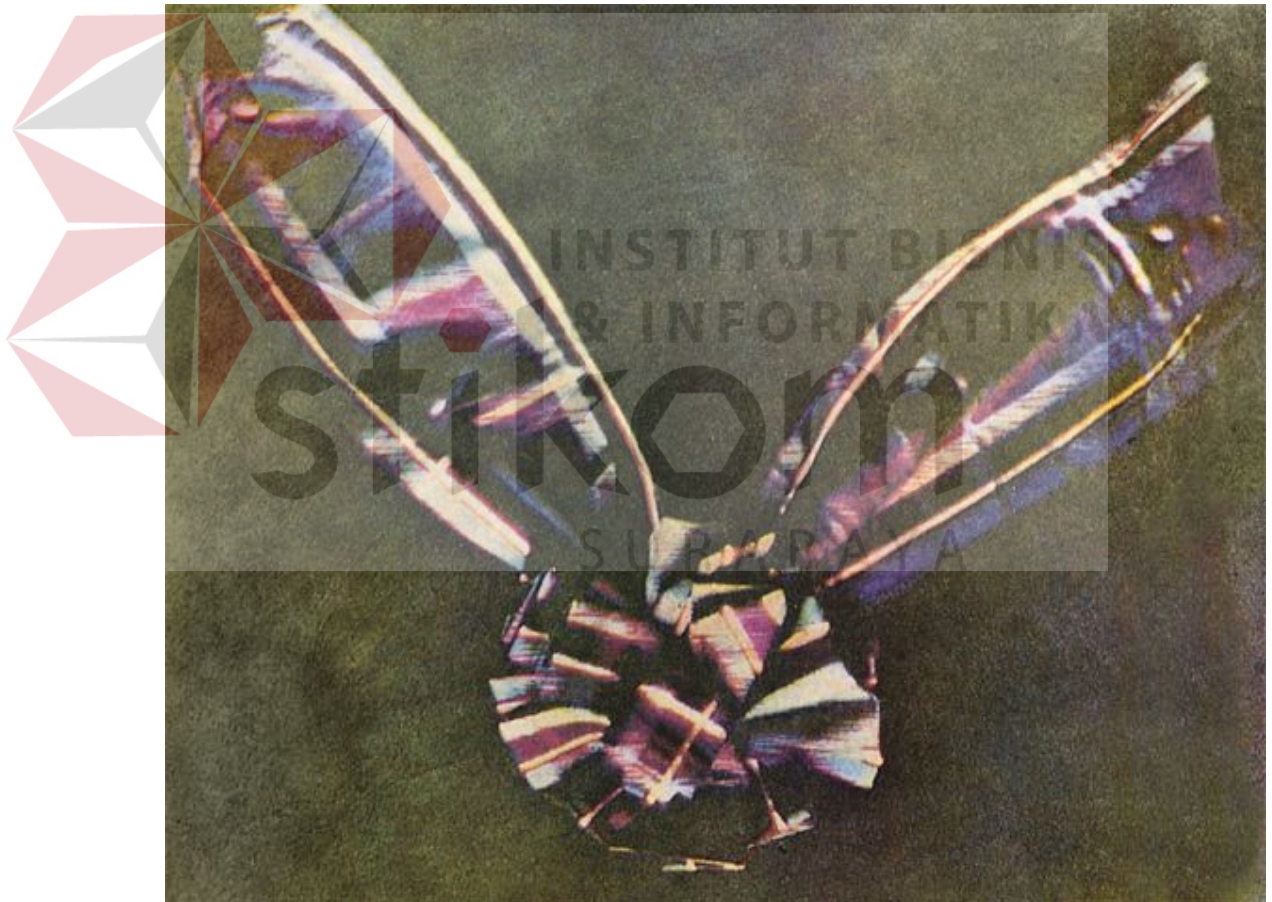


Boulevard du Temple, foto Daguerreotype pertama yang dibuat oleh Daguerre pada sekitar tahun 1838-1839

- 1826 – Joseph Nicéphore Niépce membuat foto pemandangan yang pertama, yang dibuat dengan pajanan selama 8 jam.
- 1835 – William Henry Fox Talbot menemukan proses fotografi yang baru.
- 1839 – Louis Daguerre mematenkan daguerreotype.
- 1839 – William Henry Fox Talbot menemukan proses positif/negatif yang disebut Tabotype.

1839 – John Herschel menemukan film negatif dengan larutan Sodium thiosulfate/hyposulfite of soda yang disebut hypo atau fixer.

- 1851 – Frederick Scott Archer memperkenalkan proses koloid.
- 1854 – André Adolphe Eugène Disdéri memperkenalkan rotating camera yang dapat merekam 8 citra berbeda dalam satu film. Setelah hasilnya dicetak di atas kertas albumen, citra tersebut dipotong menjadi 8 bagian terpisah dan direkatkan pada lembaran kartu. Kartu ini menjadi inspirasi penyebutan (fr:carte de visite, bahasa Inggris:visiting card)
- 1861 – Foto berwarna yang pertama diperkenalkan James Clerk Maxwell.



Citra berwarna yang pertama, Maxwell, 1861

- 1868 – Louis Ducos du Hauron mematenkan metode subtractive color photography.



Foto berwarna yang pertama dibuat oleh Louis Ducos du Hauron pada tahun 1877.

- 1871 – Richard Maddox menemukan film fotografis dari emulsi gelatin.
- 1876 – F. Hurter & V. C. Driffield memulai evaluasi sistematis pada kepekaan emulsi fotografis yang kemudian dikenal dengan istilah sensitometri.
- 1878 – Eadweard Muybridge membuat sebuah foto high-speed photographic dari seekor kuda yang berlari.



High speed photography, Muybridge, 1878

- 1887 – Film Seluloid yang pertama diperkenalkan.
- 1888 – Kodak memasarkan box camera n°1, kamera easy-to-use yang pertama.
- 1887 – Gabriel Lippmann menemukan reproduksi warna pada foto.
- 1891 – Thomas Alva Edison mematenkan kamera kinetoskopis (motion pictures).
- 1895 – Auguste and Louis Lumière menemukan cinématographe.
- 1898 – Kodak memperkenalkan produk kamera folding Pocket Kodak.
- 1900 – Kodak memperkenalkan produk kamera Brownie.
- 1901 – Kodak memperkenalkan 120 film.
- 1902 – Arthur Korn membuat teknologi phototelegraphy;; yang mengubah citra menjadi sinyal yang dapat ditransmisikan melalui kabel. Wire-Photos digunakan luas di daratan Eropa pada tahun 1910 dan transmisi antarbenua dimulai sejak 1922.
- 1907 – Autochrome Lumière merupakan pemasaran proses fotografi berwarna yang pertama.
- 1912 – Vest Pocket Kodak menggunakan 127 film.
- 1913 – Kinemacolor, sebuah sistem “natural color” untuk penayangan komersial, ditemukan.
- 1914 – Kodak memperkenalkan sistem autographic film.

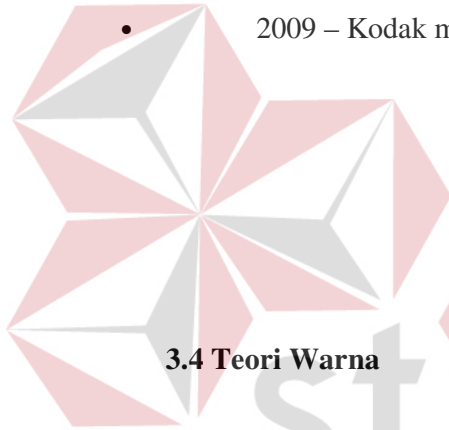
- 1920s – Yasujiro Niwa menemukan peralatan untuk transmisi phototelegraphic melalui gelombang radio.
- 1923 – Doc Harold Edgerton menemukan xenon flash lamp dan strobe photography.
- 1925 – Leica memperkenalkan format film 35mm pada still photography.
- 1932 – Tayangan berwarna pertama dari Technicolor bertajuk Flowers and Trees dibuat oleh Disney.
- 1934 – Kartrid film 135 diperkenalkan, membuat kamera 35mm mudah digunakan.
- 1936 – IHAGEE membuat Ihagee Kine Exakta 1. Kamera SLR 35mm yang pertama.
- 1936 – Kodachrome mengembangkan multi-layered reversal color film yang pertama.
- 1937 – Agfacolor-Neu mengembangkan reversal color film.
- 1939 – Agfacolor membuat “print” film modern yang pertama dengan materi warna positif/negatif.
- 1939 – View-Master memperkenalkan kamera stereo viewer.
- 1942 – Kodacolor memasarkan “print” film Kodak yang pertama.
- 1947 – Dennis Gabor menemukan holography.
- 1947 – Harold Edgerton mengembangkan rapatronic camera untuk pemerintah Amerika Serikat.
- 1948 – Kamera Hasselblad mulai dipasarkan.
- 1948 – Edwin H. Land membuat kamera instan yang pertama dengan merk Polaroid.
- 1952 – Era 3-D film dimulai.
- 1954 – Leica M diperkenalkan.
- 1957 – Asahi Pentax memperkenalkan kamera SLRnya yang pertama.
- 1957 – Citra digital yang pertama dibuat dengan komputer oleh Russell Kirsch di U.S. National Bureau of Standards (sekarang bernama National Institute of Standards and Technology, NIST).



Citra hasil pemindaian komputer digital, 1957

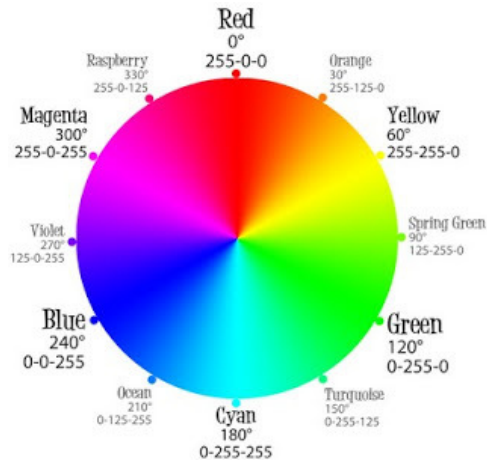
- 1959 – Nikon F diperkenalkan.
- 1959 – AGFA memperkenalkan kamera otomatis yang pertama, Optima.
- 1963 – Kodak memperkenalkan Instamatic.
- 1964 – Kamera Pentax Spotmatic SLR diperkenalkan.
- 1973 – Fairchild Semiconductor memproduksi sensor CCD skala besar yang terdiri dari 100 baris dan 100 kolom.

- 1975 – Bryce Bayer dari Kodak mengembangkan pola mosaic filter Bayer untuk CCD color image sensor.
- 1986 – Ilmuwan Kodak menemukan sensor dengan kapasitas megapiksel yang pertama.
- 2005 – AgfaPhoto menyatakan bangkrut. Produksi film konsumen bermerk Agfa terhenti.
- 2006 – Dalsa membuat sensor CCD dengan kapasitas 111 megapixel, yang terbesar saat itu.
- 2008 – Polaroid mengumumkan penghentian semua produksi produk film instan berkaitan dengan semakin berkembangnya teknologi citra digital.
- 2009 – Kodak mengumumkan penghentian film Kodachrome.



3.4 Teori Warna

Warna itu sendiri adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti: merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat penting dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, (*tension*), deskripsi alam (*naturalisme*), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari perpaduan dari pigmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan *biner* (zat pengikat) atau *paint vehicle* (pembawa pigmen) (Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Jogjakarta: Kanisius, 2002).



Gambar 3.13 Lingkaran Warna

3.4.1 Warna RGB

Dalam pengolahan image, dikenal dua macam warna paling populer yang menjadi standar internasional, yaitu RGB dan CMYK. Warna yang penulis gunakan dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat ini adalah RGB. RGB adalah singkatan *Red Green Blue*, 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara *universal (primary colors)*. Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasarkan pertimbangan subektif, contoh : biru muda menurut orang awam adalah birunya langit di siang yang cerah, hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula.

3.4.2 Fungsi Warna Dalam Desain

Fungsi warna dalam desain dapat dikelompokan menjadi beberapa fungsi, antara lain :

- untuk identifikasi
- menarik perhatian

- menimbulkan pengaruh psikologis
- pengembangan asosiasi
- menciptakan citra
- sebagai unsur dekoratif
- memberi kesan terhadap temperatur
- serta membangkitkan trend

3.4.3 Tingkatan Warna

Tingkatan warna dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu :

1. warna primer
2. warna sekunder
3. warna tertier

Dari buku *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto, Yogyakarta 2005 menuliskan:

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna

lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut.

Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

3.4.4 Karakter Warna

Karakter warna digolongkan sesuai dengan ciri khas warna dalam implementasi kehidupan sehari-hari. Berikut karakter-karakter warna tersebut :

- Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
 - Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
 - Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
 - Merah, bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
 - Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
 - Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
 - Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.
- 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.

Selain Prang System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

1. Menurut jenis sudut pengambilan gambar:

- *Bird Eye View*

Bird Eye View adalah teknik dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam, hasilnya memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

- *High Angle*

High Angle merupakan sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kecil'

- *Low Angle*

Low Angle adalah sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek.

Tidak memberikan kesan dramatis

- *Eye Level*

Eye Level adalah sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek.

Tidak memberikan kesan dramatis

- *Frog Eye*

Frog Eye adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek.

Menghasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri. 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 .

3.6 JENIS-JENIS FOTO

Materi jenis-jenis foto ini bertujuan untuk memperkenalkan beberapa jenis foto sebagai referensi lebih jauh lagi dalam memperdalam pengetahuan dunia fotografi. alah memahami tentang komposisi, ketajaman dan pencahayaan (teknis).

3.6.1 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/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.

3.6.2 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.

3.6.3 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.

3.6.4 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.

3.6.7 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).

3.7 TEKNIK DASAR PEMOTRETAN

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

3.8 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.

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

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.

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.

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).

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.

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.

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.

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 pemotretan makro.

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.

