

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Fotografi

Definisi fotografi, fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phobos* yang berarti cahaya dan *graphoo* yang berarti menulis. Fotografi adalah pembuatan gambar dengan menggunakan lensa dan film atau pelat peka cahaya. Istilah fotografi pertama kali digunakan oleh Sir John Herschel pada tahun 1839.

Dalam kamus bahasa Indonesia pengertian fotografi adalah seni atau proses penghasilan gambar dan cahaya pada film. Pendek kata, penjabaran dari fotografi itu tak lain berarti “menulis atau melukis dengan cahaya”. Tentunya hal tersebut berasal dari arti kata fotografi itu sendiri yaitu berasal dari bahasa Yunani, *photos* (cahaya) dan *graphos* yang berarti tulisan.

Fotografi menurut Amir Hamzah Sulaeman (1981:94), mengatakan bahwa fotografi berasal dari kata foto dan grafi yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti sebagai berikut: foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi arti fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan 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 *exposure*. Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi *Digital ISO*.

1. Dasar-dasar Fotografi

a. Kamera

Kamera DSLR saat ini sudah begitu populer di kalangan penggemar fotografi berkat kualitas hasil fotonya serta kecepatan kinerjanya. Berbagai merk dan tipe kamera dijual di pasaran dengan harga dan jenis yang berbeda-beda. Pada saat kita hendak membeli kamera DSLR tentu perlu terlebih dahulu mengenali jenis kamera tersebut dan disesuaikan dengan kebutuhan fotografi kita.

DSLR atau *Digital Single Lens Reflex* adalah kamera digital dengan format yang mengadopsi kamera SLR film yaitu memiliki lensa yang bisa dilepas, memiliki cermin mekanik dan penta prisma untuk mengarahkan sinar yang melewati lensa menuju ke jendela bidik. Saat tombol rana ditekan, cermin akan terangkat dan shutter terbuka sehingga menyebabkan sinar yang memasuki lensa akan diteruskan mengenai sensor. Proses eksposur diakhiri dengan menutupnya shutter dan cermin kembali diturunkan. Total waktu yang diperlukan dari shutter membuka hingga menutup lagi dinamakan *shutter speed* dan bisa diatur secara manual atau otomatis.

Perbedaan antara kamera SLR di era film dengan kamera digital SLR (DSLR) adalah pada media rekam gambar peka cahaya yang digunakan, dimana pada SLR digunakan film 35mm dan pada kamera DSLR digunakanlah sensor peka cahaya berjenis CCD atau CMOS. Karena sudah menggunakan sensor, maka DSLR layaknya kamera digital pada umumnya, memiliki rangkaian elektronik dan memiliki layar LCD untuk menampilkan gambar. Namun secara prinsip kerja, kamera DSLR masih memiliki modul yang serupa dengan kamera SLR film seperti modul auto fokus dan modul *light meter* untuk pengukuran cahaya.

b. Lensa

Definisi lensa sendiri secara umum adalah sebuah alat untuk melengkapi saat mengambil gambar yang berfungsi untuk memfokuskan cahaya dan mengantarkannya ke dalam badan kamera. Lensa merupakan salah satu alat paling vital pada kamera digital. Setiap merk kamera DSLR masing-masing mendesain sendiri *mount* untuk memasang lensanya. Kebanyakan *mount* ini tidak saling kompatibel, meski ada juga kamera yang berbagi desain *mount* lensa (seperti Nikon dan Fuji). Canon memiliki desain *EF-mount* untuk kamera DSLRnya, sedang Nikon memakai *F mount* yang tetap dipertahankan sejak 50 tahun yang lalu. Sebuah kamera DSLR masih bisa dipasang lensa lama asalkan *mount*-nya sama, meski bisa jadi ada fitur pada lensa modern yang tidak kompatibel. Lensa DSLR modern sendiri kini sudah dilengkapi dengan fitur stabilizer, motor *ultra sonic* untuk auto fokus hingga CPU untuk bertukar informasi dengan kamera.

Dalam dunia fotografi ada berbagai jenis lensa untuk kamera digital. Setiap jenis lensa memiliki keistimewaan untuk mengambil sebuah gambar dan memberikan efek serta karakteristik masing-

masing yang dapat di sesuaikan dengan kebutuhan fotografer. Lensa-lensa tersebut antara lain:

1) Lensa Kit (standar/normal)

Lensa kita juga disebut lensa normal yang biasanya sebagai lensa bawaan dari pabrik ketika membeli kamera digital. Sebuah lensa dikategorikan sebagai lensa KIT/normal jika memiliki *focal length* yang setara dengan diagonal gambar yang diproyeksikan didalam sensor kamera. Lensa standar adalah lensa yang menghasilkan gambar dengan perspektif lebih natural jika dibandingkan dengan lensa jenis lain.

Hasil gambar yang dihasilkan dari lensa kit/normal/standard tidak akan beda jauh dengan apa yang dilihat oleh mata. Sebuah lensa yang memetakan citra yang nampak seperti perspektif pandang normal mata manusia. Pemetaan perspektif tersebut didapat karena panjang fokus lensa sebanding dengan jarak diagonal bidang fokal dengan sudut pandang diagonal sekitar 53 derajat.

2) Lensa *Wide Angle* (lensa sudut lebar)

Lensa *wide* ini kadang-kadang disebut juga sebagai lensa lebar. Seperti namanya lensa ini memiliki sudut pandang yang sangat lebar, bahkan pada beberapa lensa dapat memberikan sudut pandang mendekati 180 derajat. Karakter lensa *wide* ini adalah membuat subjek lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Lensa jenis *wide* ini dapat digunakan untuk memotret subjek yang luas dalam ruang sempit.

Dengan lensa *wide* ini, kita dapat memotret lebih banyak orang yang berjejer jika dibandingkan dengan lensa kit (standar) di dalam ruangan. Lensa sudut lebar dengan panjang fokus yang lebih pendek akan memproyeksikan lingkaran citra yang lebih

besar ke bidang fokal. Ukuran lensa ini beragam mulai dari 17 mm, 24 mm, 28 mm dan 35 mm.

Catatan lainnya, lensa sudut lebar ini tidak menghasilkan gambar sesuai dengan yang ditangkap oleh mata manusia, sebaliknya lensa ini memberikan kesan ‘lebih’ dari keadaan sebenarnya. Ruangan dapat terlihat ‘lebih’ tinggi, ‘lebih’ besar atau ‘lebih’ lebar dari ukuran sebenarnya.

3) Lensa Tele

Jenis lensa tele merupakan kebalikan dari lensa *wide angle*, terkenal akan kemampuannya untuk memperbesar obyek yang jauh, dan menghasilkan gambar yang tidak terdistorsi. Fungsi lensa tele sendiri untuk mendekatkan subjek, namun mempersempit sudut pandang. Yang termasuk lensa tele adalah lensa berukuran 70 mm ke atas. Lensa ini digunakan oleh fotografer untuk untuk memotret objek dari jarak jauh, seperti foto candid atau landscape.

4) Lensa *Zoom*

Lensa *zoom* merupakan gabungan antara lensa standar, lensa *wide angle* dan lensa tele. Lensa *zoom* adalah lensa yang tidak dapat mempertahankan bidang fokus pada saat terjadi perubahan panjang fokus karena posisi bidang fokal juga ikut tergeser, sehingga diperlukan pemfokusan ulang setiap terjadi perubahan panjang fokus. Lensa ini dirancang untuk memiliki beberapa sudut pandang yang berbeda. Terdapat berbagai macam lensa *zoom*, mulai dari 2x *zoom*, 3x *zoom* (70-200mm), 10x *zoom* (35-350mm) sampai dengan 12x *zoom*.

Beberapa contoh jenis lensa *zoom* merupakan lensa *telephoto* (200-400mm), beberapa yang lain merupakan lensa *wide-angle* (10-20mm, 16-25mm) dan sisanya mencakup *wide-*

angle sampai *telephoto* (28-200mm, 35-135mm). Lensa pada kategori terakhir sering disebut sebagai lensa *zoom* ‘normal’ dan telah menggantikan lensa primer sebagai solusi penggunaan satu lensa untuk berbagai kondisi.

5) Lensa *Fish Eye*

Lensa *Fish Eye* merupakan lensa *Wide Angle* dengan kelebaran sudut pandang yang ekstrim misalnya diameter 14 mm, 15 mm, 16 mm. Lensa ini memberikan pandangan 180 derajat. Gambar yang dihasilkan dari lensa ini akan cenderung melengkung, terdistorsi menjadi oval dan terlihat seperti gepeng. Area penglihatannya melebihi 100 derajat, atau bahkan kadang-kadang melampaui 180 derajat sehingga menghasilkan gambar-gambar dengan tingkat distorsi yang tinggi. Ruang tajamnya secara otomatis tidak terbatas dan pengaturan fokus kamera tidak terlalu diperlukan.

6) Lensa Makro

Lensa makro merupakan lensa yang didesain khusus untuk memotret subyek yang sangat dekat dengan kamera atau benda-benda kecil lainnya. Lensa makro dapat pula digunakan untuk memotret benda yang jauh, tetapi tingkat ketajamannya sedikit rendah dibandingkan dengan lensa jenis lain, biasanya lensa jenis ini digunakan untuk memotret bunga, koin, tetes embun, kancing, serangga dan benda-benda kecil lainnya.

c. Eksposur

Istilah eksposur dalam fotografi tidak bisa lepas dari satu faktor utama dalam fotografi itu sendiri yaitu cahaya (*light*). Dalam teori fotografi eksposur didefinisikan sebagai jumlah cahaya yang dibolehkan mengenai media film atau sensor. Semakin banyak

cahaya yang mengenai film atau sensor maka foto yang dihasilkan akan semakin terang, demikian juga sebaliknya. Bila sebuah foto menjadi terlalu terang, foto tersebut dinamakan *over* eksposur, sedang foto yang terlalu gelap disebut *under* eksposur. Untuk mengatur masuknya cahaya ke dalam kamera, terdapat tiga komponen utama, yaitu *shutter*, *aperture* dan *ASA/ISO* .

1) *Shutter* / kecepatan rana

Shutter berfungsi sebagai komponen penentu berapa lama cahaya diperbolehkan untuk mengenai sensor. Pada saat tombol rana ditekan, *shutter* akan membuka untuk beberapa saat dan kemudian menutup kembali. Waktu yang diperlukan untuk *shutter* membuka hingga menutup ini selanjutnya disebut sebagai kecepatan *shutter* (*shutter speed*). Kecepatan *shutter* ini bisa diatur pada kamera, mulai dari nilai tertinggi hingga terendah (nilai ini bervariasi untuk tiap jenis kamera). Semakin cepat *shutter* dibuka maka semakin sedikit cahaya yang bisa dimasukkan, sebaliknya semakin lama *shutter* dibuka maka semakin banyak cahaya bisa masuk ke kamera. Nilai kecepatan *shutter* yang tersedia (dalam satuan detik) adalah berupa deret kelipatan baku seperti berikut :

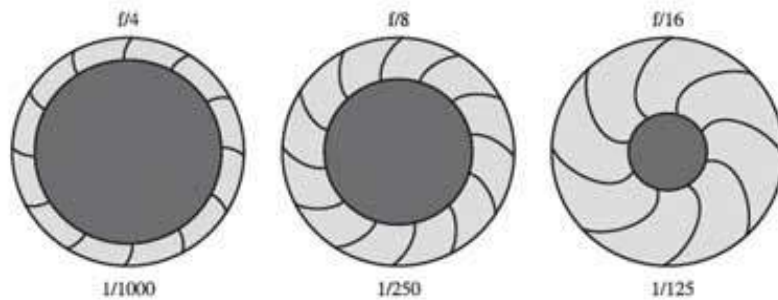
1 - 1/2 - 1/4 - 1/8 - 1/15 - 1/30 - 1/60 - 1/125 - 1/250 - 1/500 - 1/1000

Dari deret diatas dapat kita lihat kalau kelipatan nilai ini merupakan kelipatan dua. Jadi 1/30 detik adalah dua kali lebih lambat dibanding 1/60 detik, sehingga kalau nilai *shutter* di kamera dirubah dari 1/60 detik ke 1/30 detik artinya jumlah cahaya yang masuk ke kamera ditambah dua kali lipat lebih banyak dari sebelumnya. Demikian juga 1/500 detik itu dua kali

lebih cepat dari 1/250 detik, sehingga kalau nilai shutter dirubah dari 1/250 detik menjadi 1/500 detik itu artinya jumlah cahaya yang masuk dikurangi setengah dari sebelumnya.

Selain berguna untuk mengatur terang gelapnya sebuah foto, berkreasi dengan kecepatan shutter selanjutnya bisa menghasilkan foto *high-speed* dan foto *slow-speed* yang keduanya punya keunikan dan nilai seni tersendiri. Hanya saja memakai kecepatan shutter yang terlalu lambat diperlukan tripod untuk mencegah foto *blur* karena getaran tangan saat memotret.

2) *Aperture* / diafragma



Gambar 1.1 Ilustrasi Bukaan Lensa/diafragma

Kendali eksposur yang kedua adalah *aperture*. *Aperture* adalah bagian di dalam lensa berupa lubang yang bisa membesar dan mengecil (biasa disebut bukaan lensa atau diafragma), dimana semakin besar bukaannya maka makin banyak cahaya yang bisa masuk, sebaliknya semakin kecil bukaannya maka cahaya yang bisa masuk semakin sedikit. Besar kecilnya bukaan diafragma ini dinyatakan dalam *f-number*, dimana *f-number* kecil menyatakan bukaan besar dan *f-number* yang besar menyatakan bukaan kecil. *F-number* standar untuk lensa modern adalah seperti berikut ini (urut dari bukaan terbesar hingga terkecil).

f/1.4 - f/2 - f/2.8 - f/4 - f/5.6 - f/8 - f/11 - f/16 - f/22

Konsep pengaturan cahaya dengan mengubah bukaan lensa memang sedikit lebih rumit untuk dipahami. Pertama yang perlu diingat, deret diatas merupakan kelipatan satu stop atau satu *Exposure Value* (EV). Bila kita menaikkan bukaan lensa sebesar satu stop (misal dari f/11 ke f/8) artinya kita menambah jumlah cahaya yang masuk ke kamera dua kali lipat, sementara bila kita mengecilkan bukaan lensa sebesar satu stop (misal dari f/2.8 ke f/4) artinya kita mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke dalam kamera sebanyak setengahnya.

Kedua, untuk pengaturan yang lebih presisi, diafragma pada lensa modern mampu diatur dalam step yang lebih kecil, umumnya adalah kelipatan 1/2 dan 1/3 stop. Sebagai contoh, diantara f/2.8 hingga f/8 ada beberapa *f-number* dengan kelipatan 1/3 stop (ditandai dengan garis bawah) yaitu :

f/2.8 - f/3.2 - f/3.5 - f/4 - f/4.5 - f/5 - f/5.6 - f/6.3 - f/7.1 - f/8

Dari deret diatas, tampak kalau ternyata diantara f/2.8 dan f/4 masih tersedia dua *f-number* lain yang mewakili 1/3 EV yaitu f/3.2 dan f/3.5. Dengan demikian kita punya keleluasaan dalam mengendalikan bukaan dengan lebih halus dan lebih presisi.

Selain sebagai kendali terang gelapnya sebuah foto, berkreasi dengan bermacam variasi bukaan lensa juga menentukan kedalaman foto atau *depth-of-field*. Foto yang diambil memakai bukaan besar akan memberikan latar belakang yang *blur* (*out of focus*), sementara bukaan kecil akan memberikan latar belakang yang tajam.

3) *ASA/ISO*

Selain dua komponen diatas, masih ada satu faktor lagi yang ikut berperan dalam menentukan eksposur, yaitu sensitivitas film atau sensor yang biasa disebut dengan *ASA* atau *ISO*. Tingkat sensitivitas ini dinyatakan dalam angka dan juga dibuat mengikuti deret kelipatan dua (satu stop) yaitu :

ISO 100 - 200 - 400 - 800 - 1600 - 3200 - 6400

ISO 100 menjadi *ISO* terendah (sekaligus menjadi nilai *ISO default*) dan pada nilai ini sensitivitas sensor berada di nilai terendah. Untuk membuat sensor lebih sensitif terhadap cahaya, nilai *ISO* ini bisa dinaikkan ke nilai *ISO* yang lebih tinggi. Saat *ISO* dinaikkan, sinyal tegangan output sensor dibuat lebih besar sehingga kamera menjadi lebih peka cahaya. Teorinya, bila *ISO* dinaikkan sebanyak satu stop berarti sensitivitas sensor dinaikkan sebesar dua kali lipat. Pada pemakaian sehari-hari, *ISO* yang digunakan bisa memakai nilai *default* di *ISO* rendah (misal *ISO* 100). *ISO* yang lebih tinggi dibutuhkan pada dua kondisi, pertama saat *low-light* atau dipakai di tempat kurang cahaya. Kedua, *ISO* tinggi diperlukan saat memerlukan kecepatan shutter yang lebih cepat. Misal saat memakai *ISO* 100 nilai kecepatan shutter yang didapat adalah 1/500 detik, maka apabila *ISO* dinaikkan satu stop ke *ISO* 200 yang terjadi adalah kecepatan shutter juga naik satu stop menjadi 1/1000 detik (anggap bukaan lensa tidak berubah). Namun perlu diingat kalau *ISO* tinggi juga membawa konsekuensi adanya *noise* dalam foto. Untuk kamera film, nilai *ASA* ditentukan pada film yang

digunakan sehingga untuk berganti nilai *ASA* harus mengganti film yang dipakai.

d. Komposisi

Teknik komposisi, memandang suatu benda atau apa pun, dengan kamera tentulah tidak seleluasa melihatnya dengan mata telanjang. Melalui *viewfinder*, fotografer hanya mengambil sebagian dari yang mampu dilihat oleh mata. Ketrampilan membidik sasaran akan menentukan hasil sebuah foto (*Snap Photo Techniques*.2007:14). Komposisi yang tepat mampu memberi kesan yang maksimal pada foto, dan sebenarnya tidak sulit untuk diperoleh. Memang perlu sedikit pertimbangan bila ingin menghindari kesalahan-kesalahan kecil yang sering terjadi karena terlalu sibuk menekan *shutter* dan menangkap beragam objek yang tersaji di hadapan fotografer. Dapatkan keseimbangan, harmoni, dan kurva menarik melalui jendela bidik agar tak asal tembak.

Foto yang efektif akan selalu menyertakan salah satu atau ketiga prinsip dasar komposisi: prinsip sepertiga (*rule of third*), garis tengah utama (*golden section*), dan spiral. Prinsip dasar komposisi yang paling sering dipakai adalah prinsip *rule of third*, dimana *frame* dibagi menjadi tiga bagian yang sama besar, dua garis vertikal dan dua garis horisontal, sehingga menciptakan empat titik pertemuan garis-garis tersebut. Menempatkan objek atau pusat perhatian pada titik-titik pertemuan ini akan menghasilkan keseimbangan yang pas.

Prinsip *golden section* membagi *frame* menjadi segitiga dengan dua garis. Satu garis melintang dari satu sudut ke sudut yang letaknya berlawanan, lalu satu garis lainnya melintang dari sudut atas atau bawah hingga ke tengah garis yang lain. Garis-garis ini akan membagi *frame*

secara diagonal yang membantu dalam membuat komposisi arsitektur, pola abstrak, dan garis-garis natural.

Spiral merupakan sebuah lengkungan tak berujung yang terdapat di dalam *frame*, seperti garis memutar pada rumah siput. Menampilkan bentuk kelopak atau sungai berkelok di sepanjang bagian manapun pada garis spiral tersebut akan menciptakan kesan perbedaan jarak antara obyek dengan lensa dan dimensi pada gambar.

Ada beberapa unsur dan elemen dalam menyusun komposisi, unsur tersebut antara lain:

1) Garis

Garis mampu menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis-garis itu sendiri digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah gambar-gambar menjadi menarik perhatian. Komposisi ini terbentuk dari pengemasan garis secara dinamis, tidak penting apakah garis itu lurus, melingkar atau melengkung. Yang penting garis-garis itu menjadi bentuk yang dinamis.

2) *Shape*

Untuk membuat *shape* menonjol, anda harus mampu memisahkan shape tersebut dari lingkungan sekitarnya atau dari latar belakang yang terlalu ramai. Komposisi ini biasanya dipakai fotografer untuk memberikan penekanan secara visual kualitas abstrak terhadap sebuah objek foto. Biasanya bentuk yang paling sering dijadikan sebagai komposisi adalah kotak dan lingkaran.

3) Warna

Warna memberikan sebuah kesan yang elegan dan dinamis pada sebuah foto apabila dikomposisikan dengan baik. Kadang kala komposisi warna dapat pula memberikan kesan anggun serta mampu

dengan sempurna memunculkan mood color atau keserasian warna-warni dari sebuah foto yang ingin menonjolkan unsur keindahan.

4) Tekstur

Yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dsb). Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.

5) *Pattern*

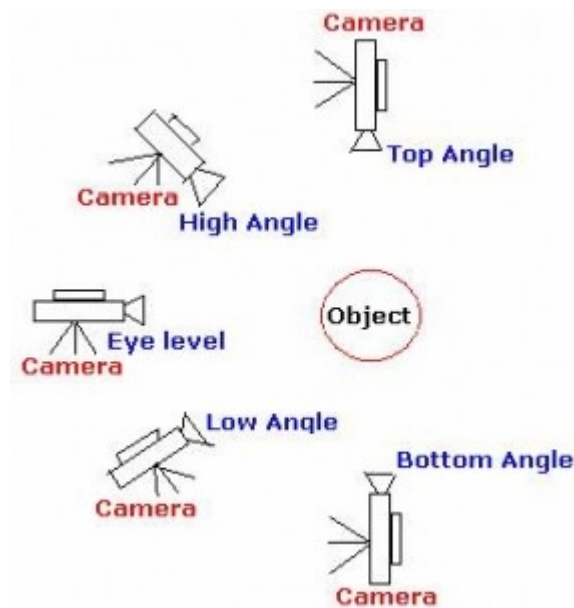
Pattern yang berupa pengulangan shape, garis dan warna adalah elemen visual lainnya yang dapat menjadi unsur penarik perhatian utama. Pengulangan itu dapat menimbulkan kesan harmoni dalam gambar. Tapi, terlalu banyak keseragaman akan mengakibatkan gambar menjadi membosankan. Rahasia penggunaan *pattern* adalah menemukan variasi yang mampu menangkap perhatian pemerhati. *Pattern* biasanya paling baik diungkapkan dengan merata. Walaupun pencahayaan dan sudut bidikan kamera membuat sebuah gambar cenderung kurang kesan kedalamannya dan memungkinkan sesuatu yang berulang kali menjadi menonjol.

6) Gelap Terang

Elemen komposisi ini sebenarnya sudah dipakai fotografer sejak era fotografi analog masih berkembang pesat terutama pada pemotretan hitam putih. Namun, di era digital komposisi ini diterapkan kembali. Kini pengkomposisian gelap dan terang digunakan sebagai penekanan visualitas sebuah objek. Kita dapat menggunakan komposisi ini dengan baik apabila kita mampu memperhatikan kontras sebuah objek dan harus memperhatikan lingkungan sekitar objek yang dirasa mengganggu yang sekiranya menjadikan permainan gelap terang sebuah foto akan hilang.

7) Sudut Pengambilan Gambar/ *Angle*

Berikut jenis sudut pengambilan foto atau sering disebut kamera angle yang bisa kita terapkan saat memotret :



Gambar 1.2 Ilustrasi Sudut Pengambilan Gambar

- Bird Eye* : posisi obyek yang difoto di bawah lebih rendah dari posisi kita, biasa untuk memotret manusia
- High Angle* : berbeda dengan *bird eye*, meski kita sama-sama berada pada posisi lebih tinggi dari obyek foto. Misalnya memotret sawah dari atas bukit.
- Eye Level* : Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang.
- Low Angle* : Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. Misalnya motret gedung bertingkat.
- Frog Eye* : Sudut penglihatan sebatas mata katak. Pada posisi ini kamera berada di dasar bawah, hampir sejajar dengan tanah

dan tidak dihadapkan ke atas. Biasanya memotret seperti ini dilakukan dalam peperangan dan untuk memotret flora dan fauna.

Selain tersebut di atas, merencanakan konsep dan obyek apa yang akan diambil sebelum memotret juga bisa membantu memudahkan mengatur komposisi foto, karena sudah terbayang sebelumnya ingin membuat foto seperti apa.

e. Pencahayaan

Cahaya di sekitar kita dihasilkan oleh berbagai jenis sumber cahaya. Pada siang hari ada sumber cahaya alami berupa matahari. Sedangkan pada malam hari ada sumber cahaya buatan berupa lampu. Masing-masing sumber cahaya ini cara kerja dan efek yang berbeda. Kemampuan untuk mengenali karakter masing-masing sumber cahaya dan cara mengendalikannya akan memaksimalkan foto yang dihasilkan.

Beberapa referensi melakukan pembagian berdasarkan ketersediaanya, *ambient* dan *artificial*. *Ambient light* atau sering disebut dengan *available light*, adalah pencahayaan yang sudah ada pada suatu lingkungan tanpa campur tangan fotografer. Contoh yang paling lazim adalah matahari dan lampu penerangan jalan. Pada umumnya jenis cahaya ini merupakan *countinous light*, dengan pengecualian hanya untuk petir. Cara mengendalikan cahaya jenis ini adalah dengan pengaturan tidak langsung yaitu pemilihan lokasi dan waktu, penggunaan *light modifier* seperti *diffuser* dan *reflector* serta pengaturan pada kamera. Sedangkan *artificial light* adalah pencahayaan yang dipersiapkan khusus untuk pemotretan. Contoh paling umum adalah *flash built in* pada kamera. Bentuk dari *artificial light* bisa berupa *countinous light* seperti lampu sorot atau bisa juga *strobe* seperti lampu *flash*. Setelan *artificial light* bisa diatur sesuai kebutuhan diantaranya adalah posisi, sudut dan intensitas pencahayaan.

Lampu *flash* modern bahkan memiliki fitur cerdas untuk mengatur power secara otomatis dengan membaca jumlah cahaya yang melalui lensa kamera, yang sering disebut sebagai TTL (*Through the lens*).

B. Fotografi Fashion

Fotografi komersial bertujuan untuk kepentingan komersial, atau mendapatkan keuntungan secara materi. Dalam hal ini fotografi komersial digunakan sebagai media promosi produk Eiger dan Cozmeed, untuk dikenalkan kepada masyarakat agar tertarik pada produk-produk tersebut, atau secara tidak langsung membantu menjual produk tersebut.

Fotografi komersial juga digunakan sebagai “jembatan” antara klien dengan konsumen. Seorang fotografer dituntut harus mampu menerjemahkan keinginan klien kepada konsumen melalui media foto, agar pesan klien tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Fotografi dapat dapat dimanfaatkan menjadi medium komunikasi, manakala dimanfaatkan karena nilai *reliability* tampilannya sebagai elemen ilustrasi desain grafis iklan cetak. Penampilan yang realistis suatu produk, tentu akan lebih meyakinkan dan dianggap memiliki nilai persuasif untuk dapat mempengaruhi konsumen. Dengan kata lain karya fotografi lebih komunikatif secara visual dibandingkan dengan penampilan media yang lain (Soedjono.2007 : 14).

Fotografi *fashion* adalah salah satu *genre* fotografi yang menekankan pada produk busana dan aksesorisnya. Fotografi *fashion* akan terasa kurang elegan jika pakaian yang dikenakan adalah pakaian sehari-hari. Selain itu juga dalam fotografi *fashion* akan lebih maksimal jika menggunakan model yang memiliki performa fisik yang baik (Abdi, 2012 : 29). Meskipun intinya adalah menarik orang untuk melihat busananya. Ketertarikan orang akhirnya membeli busana atau tidak pun tergantung individu.

Menurut wawancara dengan fotografer *fashion*, Darius Manihuruk tanggal 8 September 2012. Pengertian *fashion* editorial adalah fotografi *fashion* yang biasa digunakan untuk produk-produk yang sudah dikenal di masyarakat. Foto yang dihasilkan biasanya lebih dari satu, namun secara isi dan konsep masih ada benang merah dan kesatuan ceritanya.

C. Tips Dasar Fotografi Petualangan

Memotret aksi petualangan merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi sosok petualang itu sendiri. Kegiatan petualangan sudah tak asing lagi bagi sebagian besar masyarakat di negeri ini. Berbagai macam jenis aktifitas petualangan bisa dinikmati, mulai dari mendaki gunung, arung jeram, panjat tebing, susur goa bahkan hingga penyelaman dunia dalam laut. Setiap jenis aktifitas petualangan tersebut akan menghasilkan sebuah aksi yang menantang untuk diabadikan oleh seorang fotografer petualangan. Menurut Oki Lutfi (2013), dalam foto petualangan, ada target yang masih relevan diterapkan, yaitu semakin ekstrim aksi - semakin tinggi pula nilai kekuatan fotonya. Hal inilah yang menyebabkan banyak momen harus didapat lewat usaha keras. Tantangan lainnya, petualangan umumnya dilakukan di wilayah yang tidak kita akrabi dan berbeda dengan lingkungan keseharian kita. Sehingga kita perlu mempersiapkan diri sebaik-baiknya untuk menghadapi berbagai kemungkinan yang terjadi.

Beberapa tips dasar yang perlu dipersiapkan melakukan fotografi petualangan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jenis petualangan

Dengan menentukan jenis petualangan apa yang akan dilakukan, maka akan menentukan pula jenis tempat, perlengkapan, persiapan teknis, pembiayaan dan aksi apa yang akan terjadi disana nantinya.

2. Mencari Informasi tempat yang akan Dituju /Lokasi Petualangan

Dengan mengetahui tempat yang akan dituju, akan memudahkan mengetahui kondisi medan atau jalur yang akan dilalui selain itu, dengan info tersebut juga akan mengetahui hal-hal apa yang perlu dibawa dan dipersiapkan untuk melalui jalur yang akan ditempuh. Selain itu, juga mengetahui informasi perijinan masuk kawasan, informasi transportasi, jarak tempuh, adat istiadat sekitar, estimasi biaya baik untuk perbekalan logistik dan biaya lainnya.

3. Olahraga

Olahraga sangat penting untuk dilakukan sebelum melakukan kegiatan alam bebas, hal tersebut dianjurkan karena dengan melakukan olahraga kondisi tubuh akan lebih fit, serta membuat tubuh dan stamina lebih kuat. Tubuh dan stamina yang kuat tersebut sangat mendukung dalam melakukan kegiatan, walaupun harus membawa beban yang cukup berat. Memotret petualangan menuntut kita menjadi ‘fotografer dua gardan’ karena selama perjalanan seringkali menemui kondisi alam yang tidak menentu yang berbeda dengan kondisi lingkungan keseharian kita. Kita tahu memotret itu sendiri aktivitas yang butuh konsentrasi tinggi, terlebih jika kita dibebani hal lain selain urusan memotret. Contohnya bagaimana mengatur perlengkapan dan perbekalan selama perjalanan, bagaimana mengamankan diri, atau bagaimana mencari cara menangkap momen di tempat yang sulit dijangkau. Tentunya sebuah pekerjaan yang menguras tenaga dan konsentrasi. Stamina yang baik akan membantu performa saat memotret di lapangan. Tak jarang pergerakan sang fotografer akan lebih sering dan aktif dibandingkan petualang/pendaki lainnya.

4. Kerjasama Tim

Dalam sebuah kegiatan fotografi petualangan. Fotografer merupakan bagian dari tim petualang itu sendiri. Dalam sebuah tim bisa terdiri dari pelaku petualang, fotografer, pemandu, porter dan lain sebagainya. Maka

untuk menghasilkan foto terbaik merupakan hasil dari kerjasama sebuah tim.

5. Mencermati momen sebagai nilai

Nilai dari kekuatan foto petualangan sendiri berasal dari tingkat kesulitan dari kegiatan petualangan, karena dari hal itu akan memunculkan aksi suasana dramatis petualangan tersebut. Berbagai faktor lainnya juga mampu mempengaruhi nilai dari foto petualangan. Selain ekspresi aksi penuh ketegangan menantang saat-saat sulit, suasana riang selama kegiatan petualangan berlangsung juga merupakan nilai lebih tersendiri. Yang perlu dicermati dan disampaikan oleh seorang fotografer petualang adalah semangat petualangan dari para petualang itu sendiri, semangat tak kenal menyerah, menapaki dan menjalani saat-saat sulit pada batas kemampuan petualang tersebut.

6. Peralatan dan perlengkapan cadangan

Memotret pada kondisi lingkungan yang tak bisa diprediksi akan membutuhkan persiapan peralatan dan perlengkapan secara cermat. Memperkirakan berapa lama durasi perjalanan, ketersediaan sumber listrik, mempersiapkan baterai dan memori penyimpanan cadangan atau harus membawa sumber listrik tenaga surya merupakan beberapa tugas lebih dari seorang fotografer petualangan. Menyiapkan dan membawa kamera cadangan merupakan salah satu hal yang sangat penting dari sebuah fotografi petualangan. Kamera cadangan boleh berupa kamera *pocket digital*, kamera *prosumer* ataupun kamera analog, tinggal disesuaikan dengan *budget* yang ada. Sebagai seorang fotografer pasti tidak menginginkan perjalanan tanpa menghasilkan sebuah foto karena kamera mati/rusak terlebih lagi kegiatan petualangan. Membawa tas kamera yang didesain khusus memiliki spesifikasi kegiatan petualangan lebih dianjurkan, karena akan mampu melindungi perlengkapan fotografi dengan lebih baik selama berpetualang.

D. Desain Komunikasi Visual

Menurut De Witt H. Parker (1946), karya seni adalah sarana kehidupan estetik, maka dengan karya seni kemampuan dan pengalaman estetika bertambah kental dan menjadi milik bersama sebagian dari nafas dan jiwa masyarakat. Demikian juga tiap karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa suatu konsep yang harus meliputi keawetan dan komunikasi ungkapan.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2008, h. 118).

Mempelajari prinsip-prinsip desain sama pentingnya dengan mempelajari tata bahasa untuk keperluan penyusunan kalimat. Dalam desain komunikasi visual juga terdapat beberapa *rules* semacam gramatika atau kaidah-kaidah visual untuk mencapai komposisi *layout* yang harmonis (Rakhmat Supriyono, 2010). Akan tetapi, penerapan kaidah-kaidah ini tidak seketat penggunaan *grammar* dalam tata bahasa verbal. Penyusunan elemen-elemen desain lebih mengandalkan kreatifitas dan orisinalitas ide. Bahkan setelah prinsip-prinsip desain ini telah dikuasai, desainer boleh menyimpang atau menabraknya. Desainer bisa menggunakan jurus *break the rule* yaitu suatu terobosan kreatif yang melanggar prinsip-prinsip desain tetapi berhasil merampok perhatian massa. Karena target utama dari desain adalah *look at me*. Penyimpangan ini bertujuan menciptakan ide-ide spektakuler yang tidak disangka-sangka dengan tetap menjaga nilai kemudahan baca.

Adapun teori estetika yang bisa diterapkan dalam ilmu desain komunikasi visual adalah teori estetika dari Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism*. Teori estetika ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kesatuan (*Unity*)

Berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.

2. Kerumitan (*Complexity*)

Benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

3. Kesungguhan (*Intensity*)

Suatu benda estetis harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya, misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar. Asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.