

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

1. Tinjauan Umum Pertambangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pertambangan berkaitan dengan pekerjaan/kegiatan yang mengambil material dan bahan-bahan lainnya dari dalam bumi. Pertambangan adalah sebagian atau seluruh tahapan kegiatan dalam rangka penelitian, pengelolaan dan pengusahaan mineral atau batubara yang meliputi penyelidikan umum, eksplorasi, studi kelayakan, konstruksi, penambangan, pengolahan dan pemurnian, pengangkutan dan penjualan. Beberapa lokasi sungai pertambangan yang dikerjakan oleh para penambang terdapat di sungai Gendol, Petung, Kuning dan Woro. Sungai-sungai tersebut menjadi tempat yang banyak dituju oleh para penambang karena banyaknya sumber daya alam berupa pasir dan batu.

2. Penambangan Material Pasir

Penambangan pasir adalah suatu kegiatan ekstraksi (penggalian), pengolahan, penggunaan dan penjualan bahan galian (mineral, batubara, panas bumi, minyak dan gas bumi). Penambangan pasir dapat dipahami sebagai pengangkutan material yang menggunakan teknik manual dengan tangan atau teknik modern yaitu dengan mesin. Penambangan pasir menurut definisinya adalah penggalian di bawah tanah, di darat atau di saluran air bawah tanah untuk tujuan mengekstraksi mineral non-logam (pasir). Para penambang tradisional dan modern melakukan penambangan yang dikerjakan 4 orang hingga 6 orang, tergantung seberapa banyak muatan yang akan di isi.

II.2 Analisa Objek dan Target Audiens

1. Analisa Objek

Uraian analisis objek perancangan menggunakan metode 5W+1H dilakukan sebagai acuan untuk dapat mengerjakan karya fotografi esai dan membatasi ruang lingkup hal-hal diluar data objek :

a. *What* (apa)

Kondisi apa yang terjadi dengan para penambang material di lereng Gunung Merapi di Yogyakarta?

Sulitnya mencari area lahan untuk ditambang serta terbatasnya material sehingga penambang menggunakan area lahan perkebunan dengan memanfaatkan area tambang untuk mencari material pasir dan batu.

b. *Why* (mengapa)

Mengapa dibuat perancangan tugas akhir mengenai penambangan material oleh penduduk sekitar lereng Gunung Merapi di Yogyakarta?

Penulis ingin memperlihatkan kerasnya pencari pasir/batu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya disaat kondisi pandemi seperti ini.

c. *When* (kapan)

Kapan pembuatan karya esai fotografi ini akan dilaksanakan?

Pembuatan karya foto esai ini akan dilaksanakan saat judul proposal telah disetujui oleh dosen pembimbing disemester 9 (ganjil) dan pembuatan foto esai dilaksanakan pada pagi – sore hari dibeberapa sungai yang berada dicangkringan, Sleman, Yogyakarta.

d. *Where* (dimana)

Dimana lokasi penambangan material yang akan menjadi objek dari perancangan karya esai fotografi ini?

Lokasi objek dari perancangan esai fotografi pertambangan di beberapa sungai yang berhulu di gunung merapi seperti kali gendol.

e. *Who* (siapa)

Siapa yang akan menjadi target audiens dari perancangan tugas akhir karya esai fotografi ini?

Yang akan menjadi objek adalah penambang material manual (masyarakat) maupun modern, serta para sopir yang membeli material dengan alat modern.

f. *How* (bagaimana)

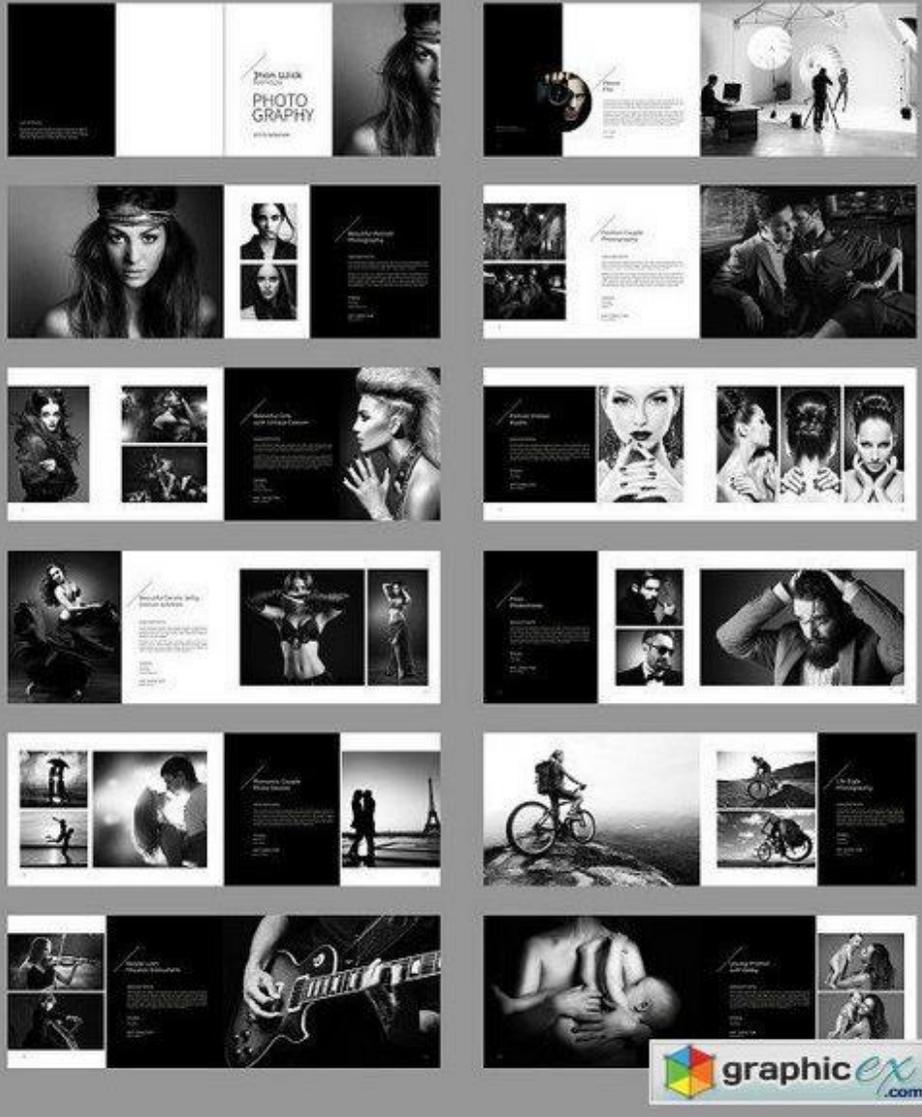
Bagaimana karya esai fotografi dengan objek penambang material di lereng Gunung Merapi akan dibuat?

Perancangan karya esai fotografi dibuat *human interest* dengan memperlihatkan aktivitas pertambangan serta memperlihatkan bagaimana penambang manual menggali material tersebut.

2. Target Audiens

- a. Pria dan wanita berusia 17-35 tahun yang menyukai dunia fotografi.
- b. Siswa/mahasiswa dan pekerja yang memiliki minat dalam fotografi dan tertarik dengan fenomena sosial. Orang yang bersifat terbuka dengan hal – hal baru dapat menjadi sasaran karena pemikiran mereka yang lebih luas.
- c. Pecinta genre fotografi *human interest*.
- d. Masyarakat yang gemar melihat atau membaca karya buku fotografi.
- e. Masyarakat yang tinggal di Indonesia, khususnya masyarakat Yogyakarta agar lebih mengenal dan sadar terhadap fenomena sosial yang dialami dalam kota mereka.

FULL PAGES



Gambar 03: Layout Buku

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/472174342185656139/>

2. Feed Instagram



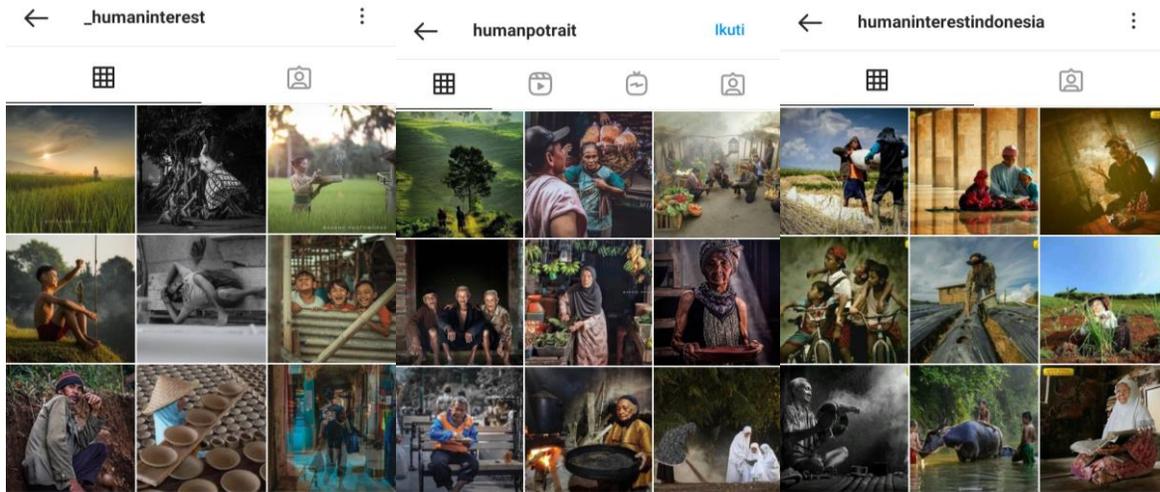
Gambar 04: Menampilkan foto disaat sedang bekerja dengan teknik long shot Karya dari @capturingphoto_ & @fredychilia

Sumber : https://www.instagram.com/_humaninterest/



Gambar 05 : foto menampilkan raut wajah dengan teknik close up Karya dari @angwanto, @pandebangli_19 & @athfiram

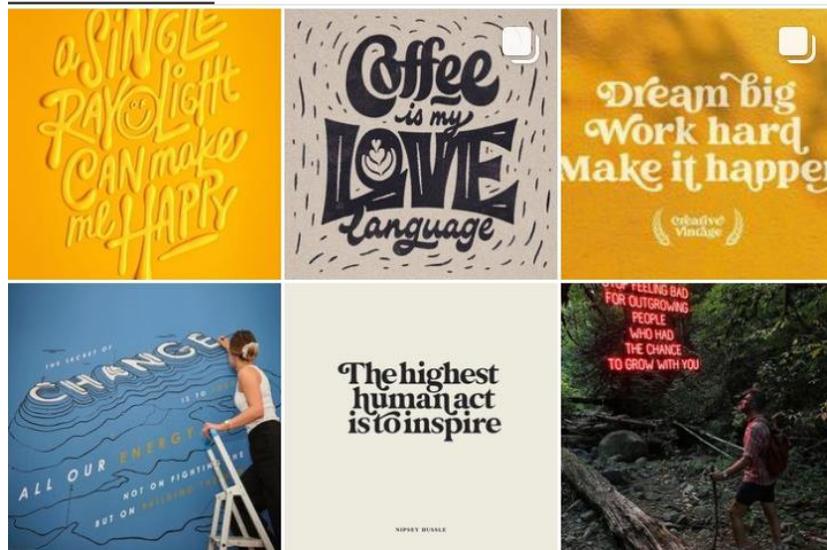
Sumber: https://www.instagram.com/_humaninterest/ dan <https://www.instagram.com/p/CNbaootDVmL/>



Gambar 06 : Feed Photo Instagram yang tertata minimalist karya Instagram @humaninterest

Sumber : https://www.instagram.com/_humaninterest/

<https://www.instagram.com/p/CNbaootDVmL/>



Gambar 07 : Feed layout, font dan warna dari instagram @typespire\

Sumber : www.instagram.com/typespire

II.4 Landasan Teori

a. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005: 39). Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

b. Desain Komunikasi Visual

1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari manusia. Desain komunikasi visual merupakan representasi sosial budaya masyarakat dan salah satu manifestasi budaya berupa produk nilai-nilai yang diterapkan pada suatu waktu tertentu. Budaya yang dimaksud adalah bukan budaya yang berisi kumpulan sisa-sisa bentuk, warna, dan gerakan masa lalu yang saat ini dikagumi sebagai benda asing, terlepas dari orang-orang yang memandangnya.

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi daya kreatif, yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi visual melalui pengolahan elemen desain grafis yang dibentuk oleh gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan tata letak. Semua ini dilakukan dalam rangka menyampaikan pesan visual, audible dan visual kepada target audiens yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai bagian dari seni terapan yang mempelajari perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatif dimulai dengan mengidentifikasi masalah komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, mengumpulkan konsep kreatif

berdasarkan karakteristik tujuan yang targetkan, hingga menentukan desain akhir tampilan untuk mendukung pencapaian tampilan yang fungsional, persuasif, artistik, estetik. desain dan komunikasi komunikasi verbal-visual. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi visual atau komunikasi) untuk menghasilkan desain baru di antara desain-desain baru (Tinarbuko, 1998: 66).

2. *Layout*

Menurut Rustan (2017: 1) “*Layout* dapat digambarkan sebagai desain elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang disampaikan”. Lebih lanjut (Poulin, 2018: 58) mengatakan bahwa “*Layout* yang harmonis dan dinamis Desain komposisi terdiri dari kombinasi bidang (atau modul) terus menerus yang diisi dengan teks dan diaktifkan oleh gambar yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, mewakili *layout* komposisi yang harmonis dan dinamis. terdiri dari kombinasi kolom yang diisi dengan teks dan bidang gambar aktif (spasi). Menurut Rustan (2017: 7) “Prinsip dasar *layout* juga merupakan prinsip dasar desain grafis, yang meliputi: a) urutan, b) penekanan, c) keseimbangan, d) kedekatan. (2017:28) mengatakan “*Layout* memiliki banyak elemen, yang memiliki peran berbeda dalam pembangunan *layout* secara keseluruhan”. Elemen desain dibagi menjadi elemen teks dan elemen visual.

3. *Font*

Kata *font* berasal dari Perancis yang berarti *Fonte*. *Font* adalah file dengan ekstensi TTF (*True Style Font*) atau OTF (*Open Style Font*) yang berisi huruf digital, angka, simbol, tanda baca, dan lainnya yang dirancang dengan peralatan atau perangkat lunak khusus seperti *FontLab Studio*, *Glyph* atau *FontCreator*. Pada mulanya, istilah *font* digunakan untuk merujuk pada kumpulan karakter metalik dari *font* dengan ukuran dan gaya yang sama. Saat ini *font* tersebut digunakan pada perangkat digital seperti PC (*personal computer*), laptop, gadget, dll. Contoh *font* populer saat ini yaitu *Arial.ttf*,

Calibri.ttf, Helvetica.ttf, Times New Roman.ttf, dan banyak lagi. Perancang *font* sering disebut sebagai *desainer font*. *Desainer font* sering bekerja secara individu atau untuk perusahaan *font* yang dikenal sebagai *type foundry*.

c. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah selembarnya kertas yang diisi oleh tulisan tangan yang berjilid, namun ada pula yang tidak ada tulisan tangan atau kosong. Kata buku berasal dari *biblio*, *bibliotec* dan *bibliotecha* yang artinya perpustakaan, buku (Wiji, 2014). Dapat dikatakan sebagai buku adalah Batasan untuk menerbitkan buku dan mempunyai jumlah minimal 49 halaman. Sehingga buku tersebut dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran (Wiji, 2017).

Menurut Vivian (2008) disebutkan dalam bukunya, buku adalah sarana yang paling penting untuk generasi mendatang agar dapat menanamkan dan menerapkan nilai-nilai sosial terhadap generasi sebelumnya. Sedangkan Wiji mengatakan mengenai buku Ensiklopedia Indonesia (1980) yang memuat segala tulisan dan gambar yang dituangkan dalam bentuk selebaran papyrus lontar, perkamen, dan selebaran kertas yang dijilid. Tulisan dan gambar yang disajikan dalam bentuk buku membuat suatu buku memiliki aspek. Menurut Wiji (2004), ada tiga aspek dari buku, yaitu : aspek karya, aspek informasi dan aspek pengetahuan, yaitu:

1) Aspek karya

Buku dapat dilihat melalui aspek fisik, sehingga menjadi tempat bagi penulis untuk menuangkan ide atau gagasan.

2) Aspek Informasi

Memberikan informasi dalam bahasa yang mudah di mengerti agar pembaca dapat mengetahuinya.

3) Aspek Pengetahuan

Penulisan buku dalam aspek pengetahuan ditulis berdasarkan kemampuan intelektual penulis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang menjadi sumber pengetahuan dan pengaruh kepada pembaca.

Menurut Rustan (Rustan, 2009) dalam bukunya mengatakan jika buku merupakan sarana informasi yang sangat luas. Oleh karena itu, buku mempunyai jenis yang banyak. Dalam buku yang disebutkan ada beberapa jenis buku, yaitu : buku dongeng, komik, novel, majalah, dan buku tebal seperti kamus, dll. Sedangkan menurut Vivian (Vivian, 2008) jenis buku dibagi menjadi dua jenis yang paling utama, yaitu *trade books*, teks, dan referensi. *Trade books* adalah buku umum yang dibagi menjadi 2 macam, yaitu : fiksi dan nonfiksi; yang artinya di dalam teks dan di dalam referensi tersebut merupakan buku pembelajaran.

d. Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana perancang banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (*publishing*) dan periklanan (*advertising*). Keduanya mempunyai tugas dan kemampuan yang hampir sama. Menurut Margaret Donegan dari majalah GQ, dalam menerbitkan sebuah majalah/buku lebih mengutamakan kemampuan untuk bercerita yang baik dan bisa kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan sebuah majalah/buku lebih mengutamakan kemampuan untuk menjual produk yang dipromosikan tersebut (Cotton, 1990: 80).

Orang yang mengambil gambar dengan alat rekam visual berupa gambar beku di sebut fotografer, melalui gambar/foto mereka menciptakan media berkomunikasi. Kriteria fotografer untuk meminta publikasi juga berbeda dengan iklan. Dalam proses penerbitan, fotografer harus benar-benar kreatif dalam 'bercerita', karena foto yang mereka ambil harus bisa 'bercerita' dan mendukung berita yang dipublikasikan. Dalam periklanan, fotografer harus kreatif, jeli, dan memiliki keahlian untuk memvisualisasikan. Misalnya, jika seorang penerbit ingin menerbitkan berita

mengenai perampokan, fotografer harus mencoba mengambil gambar yang dapat mendukung berita tersebut, misalnya suasana di sekitar tempat itu, peristiwa, korban, saksi dan lain-lain. Jika perusahaan iklan ingin mengiklankan suatu parfum wanita maka harus terlihat elegan dan manis, fotografer harus dapat mengambil foto yang menunjukkan keanggunan dan kelembutan dari parfum tersebut, misalnya dengan latar belakang yang bersih dengan warna-warna pastel yang mengagumkan.

Dari uraian di atas penulis akan menceritakan kepada masyarakat tentang aktifitas Penambang material sisa erupsi Gunung Merapi di kawasan Cangkringan, Sleman, Yogyakarta yang akan di tuangkan dalam bentuk fotografi yang akan dicetak pada sebuah buku, yang nantinya diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap masyarakat luas tentang kehidupan penambang.

Kutipan dari pernyataan fotografer jurnalistik dunia yaitu James Nachtwey: “Saya sedang mengerjakan sebuah cerita yang perlu diketahui seluruh dunia tentang kisah saya, saya ingin berbagi dengan Anda untuk membantu saya memecahkan masalah ini dengan memberikan bukti spektakuler tentang kekuatan fotografi sebagai media informasi di era digital.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menyadari bahwa fotografi dapat menangkap isu-isu sosial yang sedang terjadi dan berdampak besar pada perubahan.

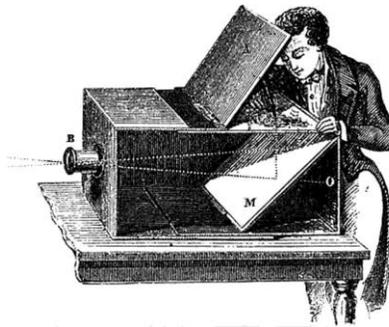
e. Fotografi

1) Sejarah Fotografi

Sejarah fotografi dimulai pada abad ke-19 tahun 1839. Fotografi dinyatakan kemajuan teknologi oleh Prancis. Pada waktu itu, teknik dua dimensi sudah dibuat permanen dari sudut pandang mata. Sejarah fotografi dimulai jauh sebelum Masehi. Pada abad ke-5 SM seorang pria bernama Mo Ti mengamati sebuah fenomena. Jika pada dinding ruangan gelap memiliki lubang, maka melalui lubang tersebut pandangan dapat dipantulkan kembali. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena *Camera Obscura*.

Berabad-abad kemudian, banyak yang mengakui dan mengamati fenomena ini, salah satunya yaitu Aristoteles pada abad ke-3 SM dan ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM. Pada tahun 1558, ilmuwan Italia bernama Giambattista della Porta mengungkapkan bahwa "*camera obscura*" pada sebuah kotak yang dapat membantu pelukis untuk menangkap bayangan sebuah lukisan dari objeknya.

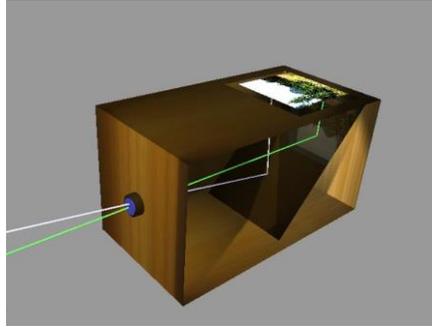
Nama camera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler menciptakan desain kamera portabel yang dipasang sebagai tenda dan menamai perangkatnya dengan *Camera Obscura*. Di dalam tenda sangat gelap kecuali terdapat cahaya kecil yang dapat ditangkap oleh lensa tersebut yang membentuk gambar situasi di luar tenda di atas selembar kertas.



Gambar 08. Seniman pada abad-19 menggunakan kamera obscura untuk membuat sketsa

Sumber : <https://kelasfotografi.files.wordpress.com/>

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh seorang ilmuwan Italia yaitu Angelo Sala pada awal abad ke-17 dengan menggunakan sinar matahari untuk merekam beberapa kata pada pelat chloride perak. Namun ia gagal mempertahankannya secara permanen. Sekitar tahun 1800, Thomas Wedgwood, yang berasal dari Inggris bereksperimen dengan mengambil gambar positif dari kamera dengan lensa obscura, dan hasilnya sangat mengecewakan. Humphrey Davy melakukan eksperimen lebih lanjut dengan chloride perak, tetapi mengalami nasib yang sama, meskipun ia berhasil memotret melalui kamera obscura tanpa lensa.



Gambar 09: Gambar 3D kamera obscura

Sumber : <https://kelasfotografi.files.wordpress.com/>

Akhirnya, pada tahun 1824, seorang ahli litografi dari Prancis yaitu Joseph Nicéphore Niepce (1765-1833). Ia mengekspose situasi dari jendela kamar tidurnya setelah delapan jam dengan menggunakan proses yang disebut heliogravure (proses ini mirip dengan litografi). Pada pelat logam yang dilapisi aspal, ia berhasil memotret gambar yang sedikit buram dan berhasil untuk mempertahankan gambarnya secara permanen. Ia melanjutkan eksperimennya hingga tahun 1826, yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto tersebut sekarang disimpan di University of Texas di Austin, AS.



Gambar 10 "View from the Window at Le Gras" foto pertama yang berhasil dicetak meskipun masih tampak kabur, dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce

Sumber: <https://kelasfotografi.files.wordpress.com/>

Penelitian terus berlangsung hingga 19 Agustus 1839. Perancang panggung opera dan juga pelukis, Louis-Jacques Mande 'Daguerre (1787-1851) dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil mengambil foto yang

sebenarnya, yaitu sebuah gambar permanen pada sebuah pelat tembaga perak yang dilapisi dengan larutan yodium yang disinari selama satu setengah jam dengan cahaya langsung menggunakan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut daguerreotype. Pada bulan Januari 1839, Daguerre ingin mematenkan temuannya pada tahun. Namun, pemerintah Perancis mengutarakan bahwa temuan tersebut dibagikan secara gratis untuk seluruh dunia.

Fotografi berkembang sangat cepat saat itu. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi melalui pembuatan dan penjualan roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dunia fotografi melalui penyempurnaan lensa, shutter, film, dan kertas foto. Pada tahun 1950, prisma (SLR) digunakan untuk memudahkan pemotretan dengan kamera SLR. Jepang pun mulai memasuki dunia fotografi dengan memproduksi kamera Nikon dan diikuti oleh Canon. Pada tahun 1972, kamera Polaroid yang ditemukan oleh Edwin Land dirilis. Kamera Polaroid mampu mengambil gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film. Kemajuan teknologi telah berkontribusi pada kemajuan fotografi dengan sangat pesat. Di masa lalu, kamera dengan ukuran tenda hanya bisa menghasilkan gambar buram, sedangkan kamera digital yang seukuran dompet dapat mengambil foto yang sangat tajam pada seukuran koran.

2) Definisi Fotografi

Fotografi adalah salah satu cara berkomunikasi dengan menggunakan gambar sebagai medianya. Tidak seperti dengan kata-kata yang diungkapkan dalam teks atau ucapan tanpa gambar, fotografi adalah bentuk komunikasi yang dapat dipahami oleh dunia karena ada gambar yang mudah dipahami. Fotografi diambil dari bahasa Yunani "*Fos*" dan "*Grafo*". Yang berarti cahaya dan lukisan atau tulisan. Fotografi adalah seni, ilmu, dan praktik menciptakan gambar dengan merekam menggunakan film atau secara elektronik melalui sensor gambar. Di Indonesia, fotografi adalah seni atau proses pengambilan foto dengan memancarkan cahaya pada film. (Hidayatul Aiini, halaman 7).

Michael Langford, menjelaskan bahwa fotografi adalah perpaduan antara imajinasi dengan desain visual. Jadi fotografi bukan hanya mengambil gambar semata, tapi juga menata objek yang ada di dalamnya mencapai nilai yang estetik. (Mpit,2018, paragraph 9).

3) Teknik Pengambilan Gambar

Teknik adalah suatu cara yang pelaksanaannya melalui beberapa proses tahapan. Untuk menggunakan teknik dasar fotografi juga harus diperhatikan dalam memotret karya foto. Karena untuk mendapatkan karya foto yang bagus, fotografer juga harus memahami teknik dasar fotografi yang benar. Dalam sebuah foto yang bagus, maka harus memiliki ketajaman fokus gambar dan eksposur yang benar.

Menurut Edison Paulus (2011: 21), teknik dasar fotografi dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Fokus

Fokus adalah keadaan di mana objek yang kita potret jelas dan tajam. Langkah memperbesar subjek yang kita rekam pada umumnya dikenal sebagai pemfokusan, atau memotret subjek agar tampak jelas dan fokus. Langkah-langkah pemfokusan meliputi:

1. Fokus manual

Fokus manual dicapai dengan memutar cincin fokus pada badan lensa saat mata kita mengarah melalui jendela bidik (jendela bidik layar). Jika subjek yang kita lihat melalui jendela bidik jelas dan fokus, ini menunjukkan bahwa subjek yang kita coba foto berada dalam fokus. Selanjutnya kita tekan *shutter* (pelepas rana) dan kemudian berubah menjadi foto.

2. *Autofocus*

Untuk mengambil gambar menggunakan *autofocus* tidak terlalu sulit. Yang harus kita lakukan adalah membidik subjek di jendela bidik sementara dengan menekan tombol rana setengah. Hingga berbunyi "bip" pada kamera yang berarti subjek yang akan kita foto berada dalam fokus. *Kemudian* tekan tombol rana dan itu akan menjadi foto.

b) *Angle* Foto

Angle dalam fotografi merupakan sudut pengambilan gambar yang menekankan posisi kamera pada suasana tertentu dalam membidik objek. *Angle* ini hendak menghasilkan potret-potret yang berbeda. Apabila suatu objek lebih menarik bila difoto dengan *low angle*, belum pasti menarik bila dipotret dengan *angle* yang lain. Terdapat 5 macam sudut pengambilan foto (*angle*) yang secara umum digunakan pada fotografi, adalah :

1. *Eye Level*

Sudut pandang ini merupakan sudut pandang ataupun *angle* yang digunakan secara umum. Pada *angle* ini lensa kamera dibidik sejajar dengan besar objek. Posisi serta arah kamera tertuju kepada objek yang akan dipotret seperti mata kita yang tertuju dengan satu objek. Pengambilan *angle* ini mayoritas digunakan untuk memotret manusia serta aktifitasnya (*Human interest*).

2. *Low Angle*

Pada sudut pengambilan gambar ini, posisi kamera lebih rendah dari objek. *Low angle* umumnya digunakan untuk menampilkan kesan mewah, megah serta tangguh. Sudut pandang pemotretan ini kerap pula diterapkan pada fotografi *cityscape*, contohnya pada gambar gedung-gedung pencakar langit.

3. *High Angle*

Angle ini digunakan dalam menangkap kesan luas dari objek yang akan difoto. Pada *angle* ini posisi kamera lebih besar dari objek, sehingga dapat memberikan kesan kecil dari objek yang difoto. Dengan *angle* ini kita dapat memasukkan elemen-elemen pendukung komposisi ke dalam *frame*. Pelaksanaan *high angle* dapat pula diterapkan pada gambar panorama alam (*landscape*).

4. *Bird Eye View*

Kita dapat memperoleh hasil yang berbeda dengan mengambil gambar dari titik ketinggian. Dalam sudut pemotretan ini, posisi objek terletak di dasar ataupun lebih rendah dari kita berdiri. Dari sudut pandang ini, kita mempunyai sudut pandang yang sangat luas, tercantum pula perspektif objek serta hubungannya dengan benda/objek di sekelilingnya.

5. *Frog Eye View*

Pada pemotretan dengan *angle* ini kamera diluruskan dengan tanah. *Angle* ini umumnya digunakan kepada objek yang letaknya di atas tanah. Untuk dapat memotret dengan sudut pandang ini terkadang juru foto biasa berbaring di tanah, agar menciptakan gambar yang baik dan bagus.

Pada intinya sudut pengambilan foto (*angle*) dalam fotografi merupakan kreatifitas fotografer. Butuh kreatifitas serta ketelitian oleh fotografer dalam memandang objek, agar menciptakan gambar yang baik dan bagus.

c) Proses Pencahayaan (*Exposure*)

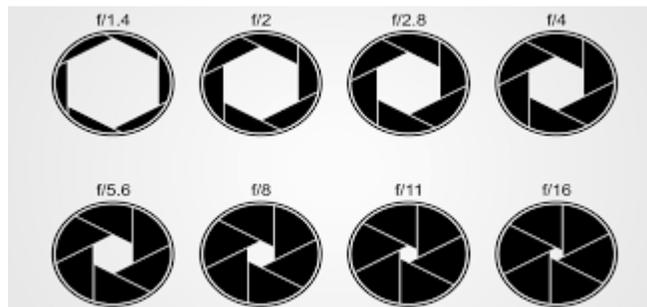
Exposure adalah kombinasi waktu dan intensitas cahaya dari yang dibutuhkan kamera untuk mengambil hasil yang baik. Dengan menggunakan rana dan bukaan bertujuan untuk mengontrol bagaimana

cahaya masuk ke kamera. Pencahayaan atau *eksposure* ini cukup memainkan peran penting dalam pemotretan. *Eksposure* juga merupakan teknik yang menggabungkan jumlah cahaya yang masuk melalui lensa dengan waktu yang dibutuhkan sensor atau film yang bertujuan untuk mendapatkan gambar yang bagus pada film atau sensor. Berhati-hatilah untuk tidak mengekspos terlalu banyak atau kurang mengekspos.

Menurut Edison Paulus (2011:23), proses *eksposure* melibatkan tiga hal yang sangat penting, yaitu:

1. Diafragma (*aperture*)

Diafragma (*aperture*) adalah bilah lensa yang digunakan untuk melakukan banyak atau sedikitnya (besar atau kecil) Cahaya masuk melalui lensa. Ukuran besar kecilnya cahaya ditandai dengan huruf "f". angka diafragma dapat ditemukan pada bodi lensa. Semakin kecil angka ($f / 5.6$, $f / 4$, $f / 2.8$), semakin besar diafragma terbuka, semakin lebar bukaannya,



Gambar 11

Sumber: <https://tsale.2021onlines.com/content?c=diafragma%20kamera&id=2>

semakin besar intensitas cahaya yang masuk. diafragma besar menciptakan ruang tajam sempit, namun menghasilkan *shutter speed* yang cepat. Sedangkan semakin tinggi angka ($f / 11$, $f / 16$, $f / 22$) maka semakin kecil diafragma terbuka. Semakin sedikit cahaya yang masuk ke sensor, maka akan berakibat

pada kecepatan rana yang lebih rendah. Diafragma yang kecil dapat menciptakan ruang yang besar dan tajam. Diafragma juga dikenal sebagai elemen utama yang mengatur *depth of field (DOF)*. *Depth of field* adalah area dalam frame yang tampak cukup tajam.

2. Kecepatan rana (*Shutter Speed*)

Kecepatan rana (*Shutter Speed*) adalah seberapa cepat rana membuka dan menutup. Kecepatan rana juga beroperasi untuk mengontrol berapa lama rana cahaya insiden menyerang film atau sensor. Rana terletak di badan kamera dan menghadap ke film atau sensor, yang berfungsi seperti jendela yang selalu tertutup saat rana tidak ditekan untuk melindungi kamera, film, dan sensor cahaya. Sensor membuka dan menutup saat kecepatan rana ditekan. Kecepatan rana cepat (1/125, 1/250, dll) membutuhkan banyak cahaya, bukaan besar, dan ISO tinggi. Kecepatan rana lambat (10, 20, dll) dicapai dalam kondisi cahaya rendah, bukaan yang kecil, dan nilai ISO yang rendah.

3. ISO (Kepekaan film atau sensor)

Kepekaan ukuran film atau sensor menyatakan seberapa sensitif film atau sensor itu terhadap cahaya. Ukuran dan kepekaan film atau sensor dalam satuan ISO (*International Standardization Organization*). Contoh iso yaitu sebagai berikut : 1. ISO rendah : 50, 100 2. ISO sedang : 200, 320 3. ISO tinggi : 400, 800, 1600, dst. Efek dari ISO yang terlihat pada foto adalah semakin tinggi ISO yang dipakai, maka semakin banyak grain (butiran) atau lebih dikenal dengan noise akan tampak pada hasil foto. ISO rendah dan sedang memiliki kualitas yang baik, memerlukan cahaya lebih banyak atau

diafragma lebih besar, dan *shutter speed* lebih lambat. Sedangkan ISO tinggi menghasilkan noise lebih banyak, memerlukan cahaya yang tidak terlalu banyak, atau *shutter speed* lebih cepat.

f. *Human Interest*

Menurut Nugroho, *human interest* adalah foto yang menunjukkan kehidupan sehari-hari yang tidak mengandung unsur berita yang hangat, akan tetapi mengandung pesan kemanusiaan yang mendalam, bagi pemirsa atau penikmat foto akan tersentuh dan tergerak ketika melihatnya.

Sementara itu, menurut Soelarko *human interest* dalam ranah fotografi adalah jika sebuah karya fotografi lebih menekankan aspek cerita daripada aspek keindahan visual. Sebuah cerita yang penuh makna dan dapat menyampaikan pesan kepada pengamatnya, maka mereka yang peka terhadap ceritanya akan tersentuh dan tergerak hatinya. Dalam pandangan Soelarko, dapat dibayangkan bahwa nilai foto dari *human interest* dapat lebih ditekankan pada aspek di balik apa yang tampak (tersirat) dari pada aspek yang terlihat. Ciri-ciri fotografi *human interest* dapat dilihat dan dipertimbangkan dari berbagai hal, antara lain:

1. Selalu berhubungan dengan manusia
2. Tak lekang oleh waktu
3. Menggugah perasaan bagi yang melihatnya
4. Mempunyai nilai-nilai kemanusiaan
5. Adanya interaksi sosial dan ekspresi emosional

Kriteria Fotografi *Human Interest*:

- a. Kemampuan foto untuk menyentuh perasaan khalayak umum. Yang menampilkan sisi kemanusiaan yang dapat menggugah perasaan bagi yang melihatnya.

b. Kealamian foto.

Foto *human interest* yang baik harus diambil se-natural mungkin, sehingga tidak ada kesan yang dibuat-buat.

c. Warna yang dramatis

Karena berkesinambungan dengan sisi kemanusiaan dan mempunyai tujuan untuk menyentuh perasaan banyak orang, maka warna foto yang dipakai dibuat sederhana, *soft*, dan lebih sedikit warna (hitam putih, kekuningan, atau kecoklatan).

g. Fotografi Esai

Fotografi Esai menurut Erik Prasetya dalam bukunya (Surya, 1996), esai fotografi dan karya penulisan esai adalah sama. Namun yang membedakan kedua karya tersebut adalah medianya. Sebuah esai muncul dari fenomena yang terjadi dalam kenyataan ketika esai itu dibuat. Esai dimaksudkan adalah untuk menarik minat orang dan juga untuk mengungkapkan pendapat orang tentang fenomena tersebut. Esai tidak untuk menyelesaikan fenomena tetapi hanya untuk menggambarkan keadaan dan kondisi yang terkait dengan fenomena tersebut. Sebuah esai bisa objektif atau subjektif karena sifat alami dari esai tersebut.

Esai foto dapat berisi teks untuk mendukung foto tetapi tidak harus ditautkan ke teks. Oleh karena itu, kekuatan dari foto-foto tersebut harus mampu memberikan pemahaman kepada yang melihatnya tentang apa yang terkandung dalam foto tersebut. Foto-foto ini tidak selalu merupakan rangkaian tetapi mungkin juga tidak memiliki alur waktu. Akan tetapi Foto-foto ini dapat saling memperkuat pada subjek yang dituju. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, esai foto harus dapat menangkap minat dan opini dari audiens, oleh karena itu esai foto harus dapat menyampaikan pesan dari foto tersebut. Yang harus diperhatikan adalah pilihan tata letak gambar, sudut pandang, warna cetak, ukuran cetak dan pemilihan gambar harus dipertimbangkan. Subjek foto yang dipilih sangat lah

bebas baik itu makhluk hidup ataupun benda mati, karena tidak ada batasan pada pemilihan objek. Foto pertama menjadi penentu apakah karya foto esai kita menarik atau tidak.

Foto pertama direkomendasikan untuk menampilkan foto yang menarik karena foto pertama adalah dimana cerita foto tersebut akan dimulai, foto pertama dapat menentukan apakah penglihat akan terus fokus pada karya tersebut atau tidak. Namun, gambar-gambar berikutnya harus dapat disatukan sehingga pemirsa fokusnya tidak terpecah. Pada Gambar yang terakhir tidak harus besar, tetapi bisa juga kecil. Gambar terakhir adalah akhir dari cerita yang diceritakan. Jika pesan berhasil diterima, maka akan muncul pendapat dan pandangan audiens mengenai masalah yang diangkat oleh penulis karya tersebut.

Menurut KBBI, esai adalah prosa yang membahas suatu masalah dari sudut pandang pribadi penulisnya. Oleh karena itu, esai foto adalah karya prosa yang menggunakan fotografi sebagai media komunikasi, yang sifatnya subjektif.

Kobre (2004: 145) menjelaskan bahwa fotografi adalah foto pertama yang harus mampu menangkap perhatian penonton agar penonton tetap mengikuti alur atau tema yang dibuat. Esai foto harus memiliki tema utama yang merupakan cerita utama dari karya yang dilakukan. Maitland Edey dari Kobre mengatakan esai foto yang bagus adalah yang berhubungan dengan kehidupan orang, apakah itu yang dihadapi orang atau cobaan dan kesengsaraan yang harus dilalui oleh seseorang.

Amy Sancetta dalam Horton (1990) mengatakan hal terbaik adalah sesuatu yang tidak pernah Anda pikirkan sebelumnya. Yang dimaksud oleh Amy Sancetta yaitu yang berkaitan dengan subjek foto yang dipilih. Penulis berkesimpulan bahwa esai foto merupakan pemikiran terhadap suatu persoalan yang dianggap penting untuk dibahas agar khalayak umum dapat memikirkan segala hal yang berkaitan dengan masalah yang dikeluarkan oleh si pencipta karya. Tujuan akhir dari penciptaan karya tersebut bukanlah solusi, melainkan diskusi secara terbuka antara individu yang memandang karya tersebut dan bersama mencari solusinya.

h. Foto hitam putih

Fotografi hitam putih Fotografi hitam putih adalah salah satu bidang fotografi yang paling menuntut dan artistik. Definisi sederhananya adalah foto yang diambil hanya dengan dua warna, yaitu hitam dan putih. Namun pada kenyataannya, foto hitam putih memiliki warna yang berbeda-beda, dari hitam menjadi putih. Kelebihan fotografi hitam putih adalah dapat menghasilkan foto-foto peristiwa atau peristiwa yang dramatis, elegan dan abadi dalam kehidupan manusia dan alam. Kebanyakan foto hitam putih digunakan untuk genre street photography, sehingga foto yang dihasilkan akan lebih dramatis dan bergerak jika dilihat (<http://ibo-photography.weebly.com>, 2012).

Menurut John Batdoff dalam Laurie Excell (2012:151) untuk mengambil foto hitam putih yang bagus dan mencolok, perlu menganalisis elemen seperti nada, kontras, garis kuat, pola, bentuk, dan tekstur.

Fotografi hitam putih, tidak sekedar kombinasi monokromatik antara hitam dan putih semata secara visual, namun lebih dari itu foto hitam putih mengandung berbagai kedalaman teknis yang meliputi bagaimana bentuk, tone, tekstur, garis, kontras dan bayangan berkombinasi secara dinamis tanpa takut untuk terganggu oleh warnawarna lainnya. (Bayupramana, 2010)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fotografi hitam putih yaitu suatu foto yg diambil dengan hanya berupa dua warna yaitu hitam dan putih (*monochrome*), yang dalam penciptaanya membutuhkan komposisi elemenelemen seperti tone, kontras, garisgaris yang kuat, motif, bentuk, dan tekstur untuk menghasilkan foto yang dramatis, elegan dan tak lekang oleh waktu dari sebuah peristiwa atau kejadian kehidupan manusia dan alam.

i. Komposisi

Komposisi merupakan unsur yang menentukan nilai estetika yang tinggi dari sebuah karya fotografi. Menurut Charpentier (1993), komposisi adalah suatu cara membagi suatu gambar. Komposisi ditentukan saat objek fotografi diambil. Untuk itu diperlukan penataan unsur-unsur yang mempengaruhi kekuatan gambar. Sehingga objek fotografi dapat tampil sebagai pusat perhatian. Pertama, pengamat foto diarahkan untuk memperhatikan bagian yang menjadi perhatian utama, kemudian fokus memperhatikan kedua (*secondary point*) agar beberapa pesan yang akan kita sampaikan melalui foto tersebut dapat diterima dengan baik. Awalnya, tentukan satu titik pusat yang menjadi fokus perhatian, karena sebuah gambar sebaiknya menceritakan satu cerita agar tidak kehilangan fokus. Dalam menentukan point of interest perlu memperhatikan unsur-unsur pendukung agar lebih mudah menentukan apa yang harus ditekankan. Unsur-unsur yang pendukung komposisi adalah sebagai berikut:

a) Elemen – elemen komposisi

- *Shape* adalah susunan dua dimensi berdasarkan titik, garis lurus, poligon (gabungan garis lurus/terbuka/tertutup) dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran). Tekniknya bisa berupa kontras cahaya yang ekstrim seperti siluet, penyorotan detail objek, termasuk subyek seperti outline dari nada warna tertentu. Objek dapat direkam dari posisi kamera yang berbeda, misalnya di bawah subjek. Manipulasi shape dengan berbagai macam lensa, dari lensa *wide angle* hingga lensa long-focus. Contohnya termasuk foto siluet orang yang berdiri di pantai menyaksikan matahari terbenam, siluet nelayan yang bersiap untuk matahari terbenam di pantai untuk memancing, atau foto piramida dan Sphinx yang menyoroti struktur berbatu di Mesir.
- *Form*, yaitu suatu susunan yang memberikan kesan tiga dimensi, seperti kubus, balok, prisma, dan bola. Dalam fotografi, ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan serta kekuatan warna. Untuk mengambil foto yang

bagus, sebaiknya perlu menangkap cahaya samping pada sudut tertentu dan menghindari cahaya yang frontal.

- Pola adalah susunan kelompok-kelompok serupa yang diulang-ulang untuk mengisi bagian-bagian tertentu dari bingkai foto, sehingga menimbulkan kesan keseragaman. Contohnya adalah foto sekawanan bebek dan tumpukan pot tanah liat.
- Tekstur adalah susunan yang memberi kesan keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, teratur, tidak rata, tajam, halus, dsb). Tekstur akan muncul dari cahaya gelap atau dari bayangan dan kontras yang dihasilkan dari pencahayaan pada saat pemotretan. Cahaya terbaik adalah matahari pagi dan matahari sore langsung, yang merupakan kunci keberhasilan fotografi landscape. Beberapa contohnya adalah *close-up* kembang kol atau tekstur pohon.
- Kontras, disebut juga nada, adalah kesan gelap atau terang yang menentukan suasana/mood, emosi, dan interpretasi suatu gambar. Kontras warna disebabkan oleh warna primer merah, biru, dan kuning atau oleh penempatan warna primer terhadap warna pelengkap seperti hijau, oranye, dan ungu. Meskipun penggunaan warna didasarkan pada pengalaman pribadi, tetapi ada aturan umum bahwa warna yang kuat mengimbangi warna yang lemah. Warna yang berat atau kasar tampak penting dan sedikit aksen sehingga tidak mengubah keseluruhan warna. Misalnya, foto pemandangan tepi danau dengan rumah kayu beraksen warna merah cerah.
- Warna adalah unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan mood foto kita dan memberikan nilai tambah untuk meningkatkan daya tarik. Warna dapat diciptakan melalui opsi pencahayaan dan *exposure*. Sedikit pencahayaan yang kurang akan menghasilkan hasil yang tidak mencolok dan sedikit pencahayaan yang berlebihan atau penggunaan filter warna akan menghasilkan hasil warna yang kontras. Idealnya, sebuah foto memiliki tema dan warna utama, sedangkan tema dan warna lainnya bersifat pendukung.

Komposisi yang warnanya terdiri dari tingkat warna yang serupa memberikan foto yang tenang. Unsur pendukung komposisi ini sangat dipengaruhi oleh sumber cahaya berupa cahaya apa adanya seperti cahaya matahari, lampu jalan atau cahaya dari lampu studio. Sumber cahaya dan sudut pencahayaan yang berbeda menghasilkan hasil yang berbeda.

b) JENIS KOMPOSISI

Komposisi yang berbeda dapat dibuat dari objek yang sama. Hasil pemotretan suatu objek dengan sudut pandang dari sisi kiri akan berbeda dengan sisi kanan, juga akan berbeda saat memotret dari sisi atas dan bawah. Perbedaan sudut pengambilan gambar akan membuat hasil gambar berbeda-beda. Ada beberapa jenis komposisi yang bisa digunakan saat memotret objek, antara lain yaitu :

1. Komposisi simetris
2. Komposisi asimetris (tidak simetris)
3. Komposisi sentral
4. Komposisi diagonal
5. Komposisi *vertical*
6. Komposisi *horizontal*

Pedoman Komposisi Ada beberapa pedoman sederhana untuk menentukan komposisi, yaitu :

- 1) Ruang gambar ini terbagi menjadi tiga bagian. Ada vertikal dan *horizontal* dengan garis fiktif. Titik di mana garis berpotongan adalah tempat yang bagus untuk menempatkan objek utama dan tambahan. Foto dengan objek utama di tengah ruangan tidak terlalu menarik untuk dilihat.
- 2) Garis yang sejajar *horizontal* dapat menarik mata untuk keluar dari gambar dan dapat merusak suasana. Cara terbaik adalah menggunakan garis yang sejajar vertikal

- (seperti batang pohon) yang ditarik dari atas ke bawah, asalkan tersebar di lokasi tertentu.
- 3) Garis persilangan membuat mata kan menjurus ke arah sudut. Jika mereka tidak berpotongan, maka mata akan mengarah pada titik-titik dalam gambar yang sebenarnya, yang dapat berpotongan, jika diinginkan. Garis yang paling berhasil dalam komposisi yang baik adalah garis yang berpotongan secara diagonal di foto.
 - 4) Area penting yang tidak boleh berukuran sama. Jangan membagi gambar tepat setengah cakrawala atau kaki langit. Tempatkanlah sedikit di bawah atau dua pertiga di atas. Misalnya, mengambil gambar matahari terbenam dari pantai. Nirmana Vol. 2, No. 1 Januari 2000:48-59 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. [Http://puslit.petra.ac.id/journals /design/54](http://puslit.petra.ac.id/journals/design/54).
 - 5) Arah menemukan cahaya. Area putih atau terang dengan latar belakang gelap lebih menarik daripada area gelap dengan latar belakang terang.
 - 6) Gambar diatur sedemikian rupa sehingga mata tertuju pada fokus utama.
 - 7) Seseorang atau benda yang menunjuk ke arah tertentu yang lebih besar dari belakangnya, sehingga dapat memberikan kesan bahwa orang tersebut sedang melihat atau berjalan menuju suatu tujuan tertentu. Praktik komposisi di lapangan harus dimulai dengan mengasah kepekaan estetika melalui kutipan-kutipan dari karya fotografi yang dikumpulkan. Aktivitas ini dapat ditingkatkan dengan "memotong" bagian foto yang tidak diinginkan.

j. Cahaya

Cahaya adalah hal terpenting dalam fotografi. Karena cahaya adalah faktor terpenting untuk dapat membuat gambar melalui kamera. Tanpa cahaya, gambar tidak akan tercipta. Berikut adalah hal yang perlu diperhatikan tentang cahaya:

1. Cahaya alami

Cahaya alami dalam fotografi memiliki corak spektrum warna yang dapat dihasilkan. Dapat dibandingkan dengan sinar matahari yang tidak konsisten seperti yang kita pikirkan. Misalnya, pada siang hari bagian biru dari spektrum warna lebih dominan yang menghasilkan cahaya dingin yang "cool", dan menghasilkan gambar yang terang dan tajam.

2. Cahaya Buatan

Fotografi cahaya buatan memiliki efek cahaya yang bergantung pada jenis sumber dan cahaya yang digunakan oleh fotografer. Cahaya ini menghasilkan kesan yang hangat, kekuningan dan dapat dicontohkan dengan lampu neon yang menyebar sedikit kehijauan.

3. Cahaya langsung (*direct light*)

Cahaya langsung didefinisikan sebagai cahaya yang langsung mengenai tepat pada subjek, dapat dicontohkan sebagai sinar matahari.

4. Cahaya menyebar

Cahaya menyebar didefinisikan sebagai cahaya yang merambat ke berbagai arah. Dapat dicontohkan cahaya neon, salah satu contoh adalah cahaya difus dalam fotografi.

k. Foto *Editing* dengan *Software Adobe Photoshop*

Aplikasi *Adobe Photoshop* adalah program komputer yang merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengolah gambar/fotografi, yang dapat digunakan untuk mengedit foto agar lebih menarik. Suyati, (2008: 1) Aplikasi *Adobe Photoshop* pada dasarnya adalah aplikasi untuk mengolah gambar, tetapi sering digunakan untuk merubah tampilan suatu objek, seperti teks atau tulisan. *Adobe Photoshop* bukanlah pengolah kata, tetapi dapat digunakan

untuk membuat berbagai efek menarik untuk menyempurnakan tampilan gambar dan teks.

Kaeruddin, (2005: 13) Aplikasi program *adobe photoshop* adalah program yang berorientasikan untuk mengedit, memodifikasi, maupun memanipulasi gambar atau foto, pengaturan warna yang semakin akurat, penggunaan fasilitas efek dan filter yang semakin canggih, dan fasilitas pemodifikasian tipografi teks yang semakin unik dan fantastik.

Agung, (2011: 2) *Adobe Photoshop* merupakan salah satu software mengolah foto atau gambar, dengan Adobe Photoshop kita dapat mempercantik dan memperindah foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek pada foto tersebut, sehingga foto tersebut menjadi menarik. Kelebihan *Adobe Photoshop*: (1) membuat teks dengan efek tertentu, (2) membuat tekstur dan material yang berbeda, (3) mengubah foto dan gambar yang ada, (4) memproses dokumen web. sedangkan kelemahan *Adobe Photoshop* dalam membuat gambar adalah *Adobe Photoshop* hanya dapat digunakan untuk membuat gambar yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi *Photoshop* saat ini, spesifikasi komputer untuk menjalankan program *Adobe Photoshop* juga harus tinggi dan ini pasti akan diimbangi dengan harga yang mahal.

Dasar dari teori editing adalah dimana seseorang melihat satu shot atau gambar yang berlanjut ke shot lainnya, maka gambar tersebut akan terhubung atau berasosiasi menjadi rangkaian gambar yang utuh. Inilah dasar sederhana dari teori editing. Editing foto adalah rencana untuk memilih dan menggabungkan kembali potongan gambar yang diambil oleh editor untuk ditampilkan dalam bentuk modifikasi gambar (Heri, 2011: 47).