

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Landasan Teori Tentang Fotografi

2.1.1. Pengertian dan Sejarah Fotografi

Menurut Daly, Fotografi adalah kata yang berasal dari bahasa Yunani, *Fos* yang berarti cahaya dan *Grafo* yang berarti melukis atau menulis. Apabila digabung, maka fotografi berarti adalah suatu proses “menangkap” gambar dan “menggambarkannya” pada film yang peka cahaya untuk kemudian dicetak dan menjadi lembaran gambar atau yang dikenal sebagai foto. Namun saat ini fotografi sudah mengalami perkembangan yang pesat semenjak memasuki era revolusi *digital* (dikutip dalam Siswanto 11).

Arbain Rambey memaparkan bahwa fotografi secara umum baru dikenal sekitar 150 tahun lalu. Ini adalah fotografi yang menyangkut teknologi. Namun permasalahan gambar dua dimensi yang dihasilkan dari peran cahaya, sejarah fotografi sangatlah panjang. Dari yang bisa dicatat, setidaknya “fotografi” sudah tercatat sebelum Masehi (par. 1).

Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport terbitan University of New Mexico Press tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 sebelum Masehi, seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang, maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Pada abad ke-10 Masehi, seorang Arab bernama Ibn Al-Haitham menemukan fenomena yang sama pada tenda miliknya yang berlubang (Rambey, par. 2).

Foto pertama dibuat pada tahun 1826 dan sejak itu teknologi fotografi terus dikembangkan untuk menghasilkan kamera yang lebih kecil dan lebih baik. Perkembangan ini semakin memuncak dengan penemuan kamera digital sebagai sebuah revolusi digital, loncatan dari film ke digital pada abad ini (Kim 8).

Foto pertama ini dibuat oleh Niepce, dengan cara melapisi pelat logam dengan sebuah senyawa buatan. Pelat logam itu lalu disinari dengan kamera *obscura* sampai beberapa jam sampai tercipta gambar. Metode ini sulit diterima

orang karena lama penyinaran dengan kamera obscura bisa sampai tiga hari. (Rambey, par. 11). Menurut Webster New World Italian Dictionary, kamera obscura berasal dari bahasa Italia, yaitu *camera* yang artinya kamar dan *obscura* yang artinya gelap. Kamera ini memproyeksikan gambar dari suatu pemandangan luar ruang dalam suatu kamar gelap, yang dipusatkan melalui suatu lubang kecil pada dinding, untuk menghasilkan gambar pada dinding yang berseberangan. (Siswanto 13).

Pada tahun 1827, seseorang bernama Daguerre mendekati Niepce untuk menyempurnakan temuan itu. Dan dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang lalu disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, Helios adalah matahari dan graphos adalah menulis (Rambey, par. 13).

Semeninggalnya Niepce pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri hingga enam tahun kemudian hasil kerjanya diumumkan ke seluruh dunia. Fotografi berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apapun kemudian bisa dipakai, tidak semata cahaya matahari. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi (par. 14).

Cahaya yang dinamai sinar-X kemudian membuat fotografi menjadi berguna dalam bidang kedokteran. Pada tahun tahun 1901, seorang peneliti bernama Conrad Rontgen menemukan pemanfaatan sinar-X untuk pemotretan tembus pandang. Temuannya ini lalu mendapat hadiah nobel dan peralatan yang dipakai kemudian dinamai peralatan rontgen (par. 17)

Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (blits) kemudian juga menggiring fotografi ke beberapa ranah lain. Pada tahun 1940, Dr. Harold Edgerton yang dibantu Gjon Mili menemukan lampu yang bisa menyala-mati berkali-kali dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang lalu disebut lampu strobe ini berguna untuk mengamati gerakan cepat. Foto atlet loncat indah yang sedang bersalto, misalnya, bisa difoto dengan strobe sehingga menghasilkan rangkaian gambar pada sebuah bingkai gambar saja (par. 19).

Demikian pula penemuan film inframerah yang membantu berbagai penelitian. Kabut yang tidak tembus oleh cahaya biasa bisa tembus oleh sinar

inframerah. Sehingga, fotografi inframerah ini banyak digunakan untuk pemotretan udara ke daerah-daerah yang banyak tertutup kabut (par. 21).

Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi ke dunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto ke dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto ke dalam gambar tangan. Dan surat kabar pertama yang memuat gambar sebagai berita adalah *The Daily Graphic* pada 16 April 1877. Gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran. Kemudian ditemukanlah proses cetak half tone pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar (par. 23).

Foto pertama di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown yang muncul di surat kabar *New York Daily Graphic* di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto itu adalah karya Henry J. Newton (par. 25).

Banyak cabang kemajuan fotografi yang terjadi, tetapi banyak yang mati di tengah jalan. Foto Polaroid yang ditemukan Edwin Land, sudah tidak dilirik orang lagi karena kini foto digital juga sudah nyaris langsung jadi. Juga temuan seperti format film APSS (tahun 1996) yang langsung mati suri karena teknologi digital langsung masuk menggeser semuanya (par. 26).

Di Indonesia, fotografi masuk sejak seratus lima puluh tahun lalu dan mulai berkembang pesat sejak tahun 1930. Pada masa Perang Dunia II, fotografi di Indonesia berhenti berkembang. Tetapi pada tahun 1960, fotografi di Indonesia mulai berkembang kembali terutama pada akhir dasawarsa ini di mana peralatan yang ada di pasaran sudah canggih dan modern (Siswanto 13).

Saat ini fotografi bisa diklasifikasikan dengan berbagai cara mulai menurut peralatannya, metode pengambilannya, hingga menurut subyek fotonya. Ditinjau dari subyek fotonya, fotografi ini terbagi menjadi *sport and action*, *photo-journalism / documentary*, *portraiture*, *weddings*, *landscapes*, *architecture*, *built studio sets*, *studio still lifes*, *natural history*, *aerial subjects*, *nights skies*. (Langford, *Langford's Advanced x*).

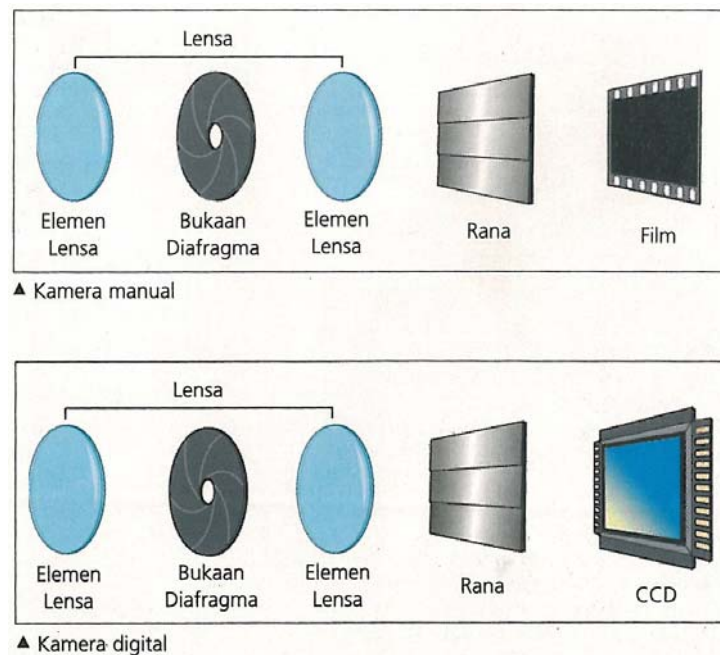
2.1.2. Fotografi Pre-Wedding

Pre-wedding adalah kata dalam bahasa Inggris yang artinya pra pernikahan (Google Translate, par. 1). Fotografi *pre-wedding* adalah pemotretan

yang dilakukan sekitar tiga bulan sebelum hari pernikahan, umumnya diambil di luar ruangan dengan cahaya alami yang memberikan kesan natural (Noblett, par. 2).

2.1.3. Alat dan Perlengkapan Fotografi

Fotografi bekerja dengan cara pembentukan gambar melalui cahaya. Cahaya melewati lensa, dan bentukan cahaya tersebut direkam secara permanen secara *chemical* yang artinya menggunakan film, larutan kimia dan pemrosesan kamar gelap atau secara *digital* yang menggunakan sensor elektrik, penyimpanan dan pemrosesan data dan print out melalui computer. (Langford, *Langford's Basic* 3). Prinsip mendasar yang membedakan pengambilan gambar dengan kamera film dan kamera digital adalah media penangkap bayangan. Kamera film menggunakan film dan kamera digital menggunakan sensor (CCD atau CMOS).



Gambar 2.1. Perbandingan kamera film / manual dengan kamera digital.

Sumber: Kim (2004, p. 8)

2.1.3.1. Kamera

Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Nama ini didapat dari *Camera Obscura* yang berarti ruang gelap. Kamera merupakan suatu

alat untuk membentuk dan merekam bayangan potret pada lembaran film (“Camera Lens”, par. 1).

Nugroho dalam bukunya yang berjudul *Kamus Fotografi* menjelaskan bahwa kamera merekam melalui cara kerja optik, yaitu memasukkan cahaya dengan bantuan lensa sehingga terbentuklah gambar seperti yang tampak pada jendela bidik permukaan film. Banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera dikendalikan melalui kecepatan rana atau *shutter speed* dan bukaan diafragma (*aperture*). Dengan kedua pengaturan itu, hanya cahaya yang diperlukan yang masuk ke permukaan film sehingga bisa mendapat hasil yang diharapkan. (dikutip dalam Wirawan, 17).

Berdasarkan media penangkap cahaya nya, kamera yang ada saat ini adalah kamera film, kamera polaroid dan kamera digital. Kamera film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran silver halide yang menempel pada pita ini sangat sensitive terhadap cahaya. Saat pemrosesan cuci film, silver halida yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tanggal dan larut bersama cairan pengembang (*developer*).

Kamera film yang digunakan adalah dimulai dari jenis 35 milimeter. Kamera ini populer karena keserbagunaan dan kecepatannya saat memotret serta kamera ini berukuran kecil, kompak dan tidak mencolok. Berdasarkan ukurannya, film memiliki ukuran *small format* (35mm), *medium format* (100-120mm), dan *large format*. Angka menunjukkan panjang diagonal film nya. Setiap jenis ukuran film membutuhkan kamera yang berbeda.

Film berdasarkan jenis bahan dan kesensitifannya ada film hitam putih, film warna, film positif, film negatif, film daylight, film tungsten dan film infra merah (film yang sensitif terhadap panas yang dipantulkan permukaan obyek).

Kamera polaroid adalah kamera yang memakai lembaran polaroid yang langsung memberikan gambar positif sehingga pemotret tidak perlu melakukan proses cuci cetak film (“Kamera”, par. 14).

Kamera digital adalah kamera yang dapat bekerja tanpa menggunakan film. (“Kamera”, par. 19). Langford menyebutkan, saat ini banyak produsen

kamera film sudah menghentikan produksi kamera film nya untuk berkonsentrasi pada pengembangan kamera dengan sistem digital. Pasar juga telah berkembang semakin luas, dengan pengenalan kamera digital oleh perusahaan yang dahulunya tidak berkecukupan di bidang kamera melainkan video dan elektronik. Akibatnya jenis dan fitur kamera berkembang pesat dari yang sebelumnya. Perkembangan ini dapat membuat bingung konsumen mengenai kamera mana yang harus mereka pilih (*Langford's Advanced 26*).

Kamera digital lebih mudah diklasifikasikan dibanding dengan kamera film, karena perbedaan sensornya. Bagaimanapun juga, kamera digital bisa diletakkan pada kategori yang luas berdasarkan market yang mereka tuju berdasarkan kecanggihannya fitur dan harga peralatannya. Peralatan kamera bisa dibagi sebagai berikut.

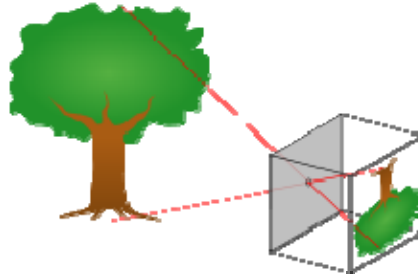


Gambar 2.2. Tipe digital kamera (a) ultra-compact; (b) high-end compact
(c) bridge; (d) DSLR; (e) medium-format digital camera system

Sumber: Langford (*Langford's Advanced 2011*, p. 26)

2.1.3.2. Lensa

Lensa kamera adalah lensa optic atau susunan lensa yang dipasangkan dengan badan kamera, untuk membuat gambaran pada media film atau digital (“Camera Lens”, par.1). Lensa bekerja seperti prinsip kamera lubang jarum.



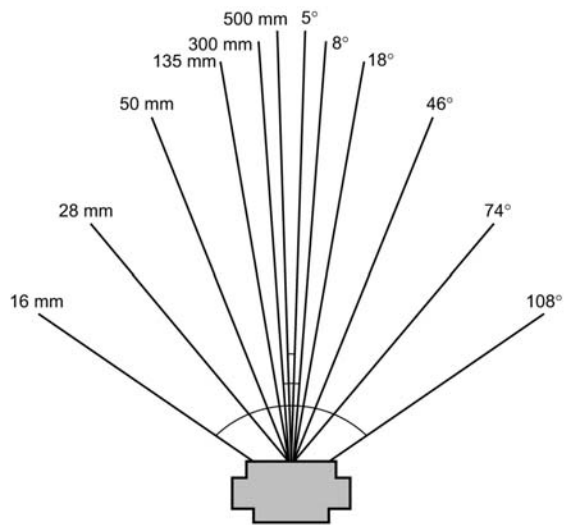
Gambar 2.3. Prinsip Kerja Kamera Lubang Jarum (“Camera Lens”, par. 2)

Dua parameter utama sebuah lensa adalah *focal length* (panjang fokus) dan *aperture* (diafragma). Menurut panjang fokusnya, lensa dibagi menjadi lensa sudut lebar, normal dan tele.

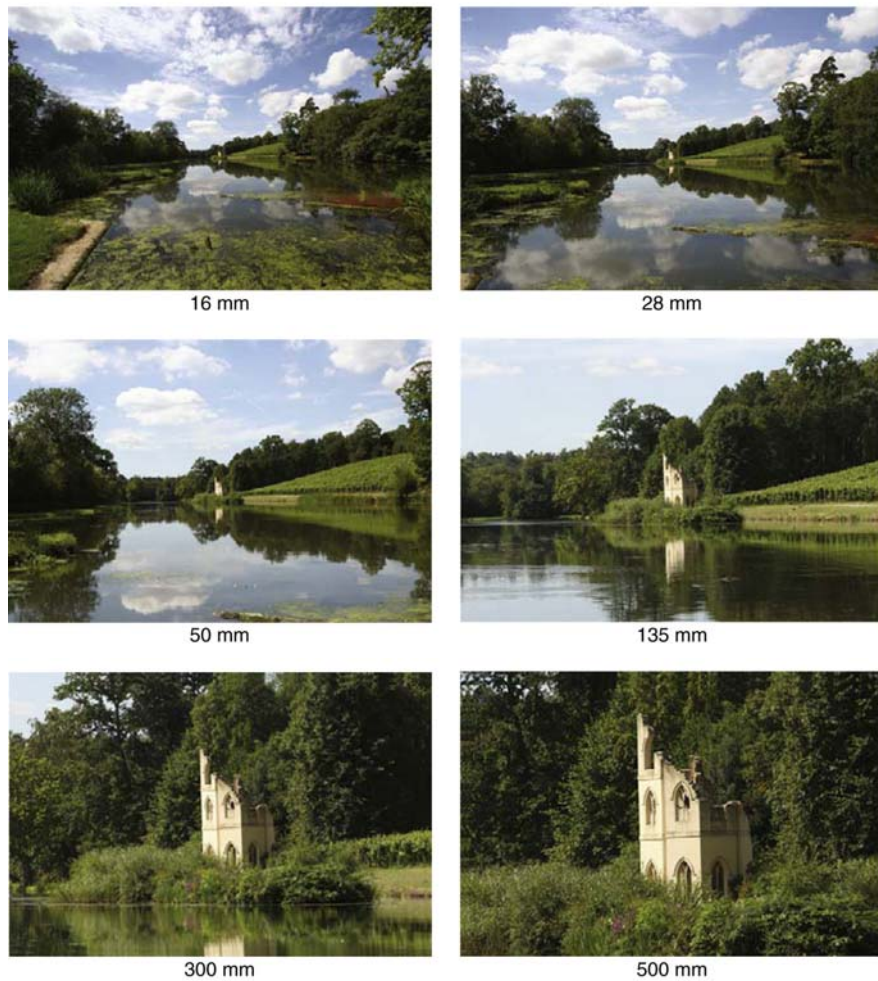
Lensa normal adalah lensa yang memiliki *focal length* antara 40mm hingga 55mm. 50mm adalah bentuk lensa normal yang paling umum. Jenis lensa ini memiliki sudut pandang yang menyerupai mata manusia, sehingga gambar yang dihasilkan akan minim distorsi (Atherton, 61). Sudut pandang yang dihasilkan adalah sekitar 50° .

Lensa sudut lebar adalah lensa dengan *focal length* lebih pendek dibanding lensa normal. Lensa ini memiliki sudut pandang yang luas, di atas 60° .

Lensa tele adalah lensa dengan *focal length* di atas 50mm. Lensa ini memiliki cakupan sudut pandang yang lebih sempit dibandingkan dengan lensa normal.

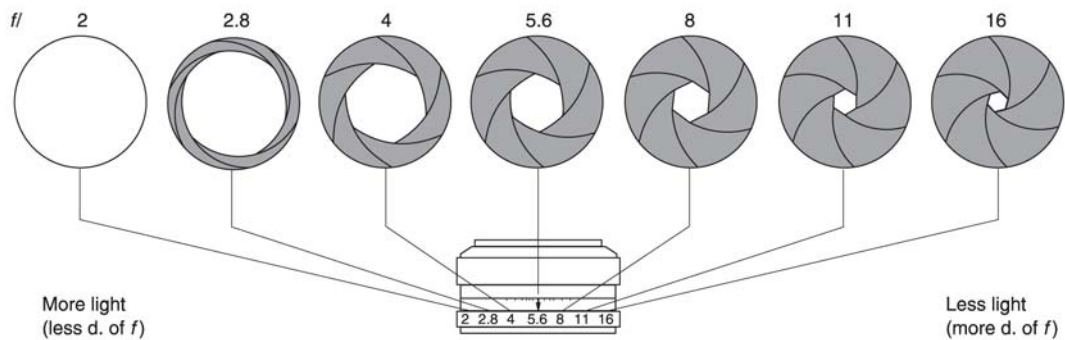


Gambar 2.4. Sudut pandang yang dihasilkan berbagai *focal length* (Langford, *Langford's Basic* 93)



Gambar 2.5. Hasil pemotretan dengan bermacam *focal length* pada kamera *small format* (Langford, *Langford's Basic*, 93)

Aperture atau diafragma adalah komponen yang terdapat di bagian belakang lensa, umumnya terdiri dari lima hingga delapan lempengan logam yang tersusun dan dapat membuka lebih lebar atau lebih sempit. Diafragma ini berfungsi untuk mengatur jumlah volume cahaya yang masuk, serta menentukan *Depth of Field* (DoF). DoF adalah jarak antara subyek yang paling dekat dan yang paling jauh, yang dapat muncul di fokus tajam sebuah foto (“Kamera SLR”, par 9).



Gambar 2.6. Ilustrasi besar bukaan diafragma
(Langford, *Langford's Basic* 51)



Gambar 2.7. Gambar kiri dihasilkan oleh diafragma f/2.8, gambar kanan dihasilkan diafragma f/16 (Langford, *Langford's Basic* 54)

2.1.3.3. Rana (*Shutter*)

Rana atau *Shutter* adalah sebuah ‘gerbang’ di dalam kamera’ (Gambar 2.1). Rana terdiri dari tirai logam depan dan belakang. Rana dioperasikan oleh tombol pelepas rana (*shutter button* atau umum disingkat *shutter*). Ketika tombol ditekan, tirai bagian depan membuka untuk mengekspos sensor agar terkena

cahaya, dan sesaat kemudian tirai bagian belakang menutup. Jarak waktu antara membukanya tirai depan dan menutupnya tirai belakang ini mengakibatkan sensor menjadi terekspos cahaya sekian waktu dan menghasilkan sebuah gambar. Jarak waktu umumnya sangat singkat seperti 1/60 detik, 1/500 detik dan sebagainya. Namun terkadang diperlukan waktu yang lebih lama hingga beberapa detik. Bukaan rana yang lama diperlukan untuk membuat efek yang menarik jika dipadukan dengan tripod. Efek yang disebut *blurring* ini umumnya digunakan untuk mendapatkan gambar air mancur hingga gerakan mobil di malam hari. (Atherton 20-22)

2.1.3.4. Tripod

Nugroho dalam bukunya Kamus Fotografi menyebutkan bahwa tripod adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyangga kamera yang berbentuk kaki tiga, yang dapat diatur tinggi-rendahnya sesuai keinginan. Bisa digunakan untuk membantu mengatasi goyang saat melakukan pemotretan yang menggunakan kecepatan rana rendah atau menggunakan kecepatan B (*bulb*) sehingga kedudukan kamera tetap stabil dan pemotretan terhindar dari goyang (dikutip dalam Wirawan, 20).

2.1.3.5. Peralatan *Lighting*

Ada berbagai macam peralatan *lighting* dalam fotografi. Setiap peralatan memiliki karakteristik dan ciri khas masing-masing. Di bawah ini adalah berbagai macam peralatan *lighting* beserta kegunaannya (Adimodel 10)

a. Flash Head

Lampu *flash* standard yang umum digunakan untuk pemotretan. Istilah *standard flash* juga sering disebut dengan *flash strobe*. Lampu ini menghasilkan cahaya yang sesekali memancar, tidak berkesinambungan. Sumber dayanya adalah listrik dan kekuatannya diukur dalam ws (*wattsecond*).

b. Portable Flash Head

Sama seperti lampu *flash* standard, lampu flash ini bersifat sesekali memancar, tetapi portable. Lampu ini dapat dipindah-pindah dengan

mudah, karena tidak membutuhkan sumber daya listrik. Sumber dayanya adalah baterai.

c. Continuous Head

Lampu yang menghasilkan cahaya secara kontinyu (terus menerus). Selain digunakan untuk penerangan video, lampu ini kadang juga digunakan untuk pemotretan biasa.

d. Ring Flash

Lampu yang berbentuk melingkar. Biasanya digunakan untuk pemotretan *close-up* atau *portrait*. Lensa kamera dimasukkan ke dalam bagian yang bolong dari *ringflash*, dan cahaya yang dihasilkan lebih merata ke seluruh wajah sehingga nyaris tidak ada bayangan.

e. Standard Reflector

Merupakan aksesoris standard dari sebuah lampu. Berbentuk bulat dan dilapisi materi berwarna perak di dalamnya. Cahaya yang dihasilkan cukup keras dan terkonsentrasi. *Standard reflector* memiliki ukuran diameter yang berbeda-beda.

f. Backlite Reflector

Reflektor khusus yang digunakan pada lampu yang ditembakkan ke arah *background*. Dengan bentuknya yang elips dapat menghasilkan bayangan cahaya yang lonjong pada *background*.

g. Barn Door

Empat lempengan besi yang dilengkapi engsel sehingga bisa dibuka tutup. Digunakan untuk mengonsentrasikan arah lampu ke bagian-bagian tertentu. Terkadang juga digunakan untuk menghalangi arah lampu ke bagian-bagian tertentu dari subyek.

h. Honeycomb Grid

Grid yang terdiri dari sel-sel berbentuk heksagonal. Digunakan untuk melembutkan cahaya serta untuk lebih mengonsentrasikan arah cahaya.

i. Snoot

Aksesoris berbentuk kerucut dengan lubang kecil di ujungnya. Dipasang pada lampu untuk menghasilkan cahaya yang sangat terkonsentrasi.

j. Projection Snoot

Semacam *snoot* yang memiliki lensa proyeksi di dalamnya. Digunakan untuk memproyeksikan bentuk-bentuk bayangan seperti kisi-kisi, tekstur, dan lain-lain bergantung pada gobo.

k. Gobo

Pelat besi atau plastik yang memiliki gambar-gambar bentuk atau pola tertentu, yang digunakan untuk memproyeksikan cahaya. Biasanya digunakan bersama dengan *projection snoot*.

l. Striplight

Lampu yang bentuknya langsing memanjang. Menghasilkan *outline* yang tajam dan bayangan dengan pinggiran yang halus. Biasa digunakan pada pemotretan fashion dan *still life*.

m. Softbox

Aksesori lampu yang terbuat dari bahan transparan, yang berguna untuk menghaluskan atau melembutkan cahaya. Biasanya sebuah *softbox* memiliki satu atau dua buah lapisan bahan transparan. *Softbox* memiliki beragam bentuk, yang paling banyak digunakan adalah yang berbentuk segi empat.

n. Silver Umbrella

Aksesori lampu berbentuk payung yang digunakan untuk memantulkan cahaya dari lampu. Cahaya yang dihasilkan bersifat menyebar dengan cukup merata. Terdiri dari bahan perak, putih dan transparan. *Umbrella* yang memiliki lapisan dalam berwarna perak digunakan untuk menghasilkan cahaya yang cukup keras dan merata.

o. White Umbrella

Varian dari *umbrella* yang memiliki lapisan dalam berwarna putih. Digunakan untuk menghasilkan cahaya yang lebih halus dan merata.

p. Transparent Umbrella

Varian dari *umbrella* yang memiliki bahan transparan atau tembus pandang. Lampu bias dipantulkan atau ditembakkan langsung ke *umbrella* dan dapat menghasilkan cahaya yang cukup halus. Jika ditembakkan langsung, dapat menghasilkan efek mirip seperti *softbox* tetapi dengan arah yang lebih terkonsentrasi.

q. Giant Reflector

Reflektor berbentuk payung berukuran raksasa ini cukup populer digunakan untuk memotret fashion. Ukurannya yang begitu besar mampu menghasilkan cahaya yang lembut merata dan *highlight* yang menarik. Kadang disebut dengan istilah *giant umbrella* atau *para reflector*.

r. Beauty Dish

Aksesori lampu yang biasanya digunakan untuk pemotretan *portrait* atau *beauty*. Dengan *beauty dish*, cahaya akan disebarkan secara merata namun dikonsentrasikan. Kelebihan lain dari *beauty dish* adalah refleksi cahaya yang berbentuk bulat pada mata sang model.

s. Beauty Dish White

Varian dari *beauty dish* yang memiliki lapisan dalam berwarna putih. Cahaya yang dihasilkan lebih lembut jika dibandingkan dengan *beauty dish standard*.

t. Globe

Aksesori ini memberikan penyebaran cahaya 360°, mirip seperti lampu biasa atau lampu jalan. Biasanya digunakan sebagai lampu *background*. *Globe* juga sering disebut dengan istilah "*Chinese lantern*". Kadang dikombinasikan dengan *softbox* untuk memberikan cahaya yang sangat merata dan bayangan yang lembut.

u. Reflector

Aksesori yang digunakan untuk memantulkan cahaya. Tersedia dalam beberapa jenis warna seperti putih, hitam, emas, perak dan sebagainya. Biasa digunakan untuk pemotretan *outdoor*, tetapi terkadang juga sering digunakan pada studio.

v. Filter / Gel

Lembaran plastik yang transparan dan berwarna warni, digunakan untuk memberi warna pada cahaya. Biasanya menggunakan plastic khusus yang tidak rentan terhadap panas.

w. Flash Tube

Inti dari sebuah lampu. Tabung lampu inilah yang menghasilkan cahaya pada lampu.

x. Modelling Lamp

Selain *flash tube*, sebuah *flash* biasanya dilengkapi pula oleh lampu *modelling*. Lampu ini bersifat *continuous* (berkesinambungan), dan digunakan untuk memeriksa arah cahaya sehingga kita bias memperkirakan jatuhnya cahaya pada obyek yang akan difoto.

y. Battery Pack

Baterai eksternal yang digunakan untuk memberi sumber tenaga pada lampu portabel. Biasanya sebuah unit baterai bisa memberi daya satu hingga dua buah lampu hingga sebanyak seratus hingga tiga ratus kilatan lampu, bergantung pada kekuatan baterai tersebut.

z. Light Stand

Kaki yang digunakan untuk meletakkan lampu. Biasanya terdiri dari dua hingga tiga segmen yang bisa dipanjang-pendekkan.

aa. Floor Stand

Varian dari kaki lampu yang ketinggiannya sangat rendah, hamper serendah lantai. Biasanya digunakan untuk menerangi obyek dari bawah.

bb. Boom

Perpanjangan dari kaki lampu yang digunakan untuk menggantung lampu di atas obyek sehingga lampu dapat mengarah ke bawah.

cc. External Flash

Flash yang bisa dipasangkan langsung pada badan kamera. Intensitas cahayanya lumayan keras dan terarah.

dd. Optical Slave

Alat penerima cahaya yang dipasangkan pada *external flash*. Fungsinya untuk memicu atau pmenyalakan *flash*. Sering disebut juga dengan istilah “mata kucing”.

ee. Light Meter

Alat untuk mengukur intensitas cahaya dan menghitung nilai eksposur yang diperlukan.

ff. Radio Trigger

Digunakan untuk memicu atau menyalakan lampu dari jarak jauh tanpa kabel. Unit *master* dipasang pada kamera, sedangkan unit *slave*

dipasangkan pada lampu. Menggunakan gelombang radio. Jarak pemakaiannya cukup jauh, sekitar 10 – 30 meter.

gg. Infrared Trigger

Sama seperti *radio trigger*, gunanya untuk memicu atau menyalakan lampu dari jauh. Tidak menggunakan gelombang radio tetapi menggunakan cahaya infra merah. Setiap lampu studio biasanya sudah memiliki *receiver* infra merah sehingga bisa langsung dipicu oleh *trigger* ini. Jaraknya tidak terlalu jauh, dan agak sulit terdeteksi jika digunakan di luar ruangan.

hh. Lambency

Diffuser atau pelembut cahaya yang dipasangkan pada *external flash*. Gunanya untuk menyebarkan dan melembutkan cahaya. Diciptakan dan dipopulerkan oleh Gary Fong sehingga sering disebut pula sebagai *Gary Fong Lightsphere*.

2.2. Film

2.2.1. *Mise en Scene*

Mise en Scene adalah sebuah ungkapan dalam bahasa Perancis yang merupakan ekspresi untuk mendeskripsikan aspek-aspek desain dalam sebuah produksi film atau teater, yang bertujuan menyampaikan cerita secara visualisasi seni melalui *storyboard*, sinematografi dan desain panggung, dan secara puitis melalui arahan akting (“Mise”, par 1).

Selain kamera, hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembuatan sebuah film berdasarkan *mise en scene* adalah komposisi, setting lokasi, properti, aktor, kostum dan *lighting* (pencahayaan). *Mise en scene* juga meliputi pengaturan posisi dan gerakan aktor di lokasi yang umum disebut *blocking*. Hal ini umumnya diatur secara umum oleh sutradara.

Aspek utama dari *Mise en scene* adalah setting lokasi, *lighting*, *space* (ruang), kostum dan akting. Setting lokasi berguna untuk memperjelas emosi dari tokoh, mood dominan dari sebuah film, atau menjelaskan aspek-aspek berkaitan dengan tokoh.

Kekuatan, arah dan kualitas *lighting* memberikan efek bagaimana gambar terekam kamera. Cahaya (dan bayangan) dapat mempertegas tekstur, bentuk jarak, mood, waktu siang atau malam, musim, serta keglamoran. Hal ini mempengaruhi bagaimana warna dihasilkan, serta mempengaruhi fokus utama terhadap elemen tertentu dalam sebuah komposisi.

Ruang mempengaruhi pembacaan sebuah film. Kedalaman, perkiraan, ukuran dan proporsisi sebuah tempat dan obyek dalam film dapat dimanipulasi melalui peletakan kamera dan lensa, *lighting*, setting lokasi, yang menentukan mood atau hubungan antar elemen dalam dunia cerita.

Kostum adalah pakaian yang digunakan oleh tokoh. Menggunakan warna dan desain tertentu. Kostum dalam sebuah film yang naratif digunakan untuk memperjelas karakter atau digunakan untuk menciptakan perbedaan antar karakter.

2.2.2. Jenis *Shot* Film

Dalam dunia industri video, film dan televisi, terdapat beberapa jenis *shot* atau pengambilan gambar, serta pengaturan komposisi. Jenis *shot* yang sering digunakan adalah sebagai berikut (“Shot types” par. 1) :

1. *Wide Shot* : dikenal juga dengan nama *full shot* atau *long shot*. Pengambilan gambar dengan *wide shot* bercirikan dengan terlihatnya model secara utuh, mulai ujung kepala hingga kaki.



Gambar 2.8. *Wide shot* (“Shot types” par. 1)

2. *Mid Shot* : Memperlihatkan beberapa bagian dari subyek dengan lebih jelas, namun tetap memberikan kesan tentang keseluruhan subyek.



Gambar 2.9. *Mid Shot* (“Shot types” par. 1)

3. *Medium Close Up* : Pengambilan gambar antara *mid shot* dan *close up*.



Gambar 2.10. *Medium Close Up* (“Shot types” par. 1)

4. *Close Up* : Memperlihatkan wajah subyek hingga hampir memenuhi layar.



Gambar 2.11. *Close Up* (“Shot types” par. 1)

5. (OSS) *Over the Shoulder Shot* : Melihat dari belakang orang di hadapan subyek



Gambar 2.12. OSS – *Over the Shoulder Shot* (“Shot types” par. 1)

2.2.3. Teknik *Lighting*

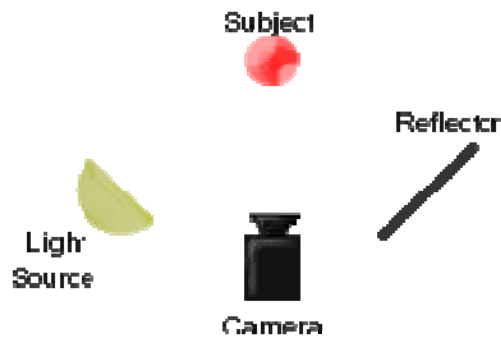
Sesuai dengan *Mise En Scene*, berbagai kombinasi pencahayaan dapat digunakan (“Cinematic”, par 3). Beberapa pencahayaan tersebut adalah :

1. Background lighting: Cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang area syuting.
2. Cameo lighting: Cahaya terarah yang digunakan untuk memberikan aksentuasi pada satu orang pada adegan. Memberikan efek seolah suci dan bersinar. Latar belakang yang digunakan cenderung lebih gelap.
3. Fill light: Diberikan untuk mengurangi kontras pada gambar, serta mengurangi bayangan yang ada.
6. Key lighting: Lampu utama dan yang paling penting. Tujuannya untuk memberikan bentuk dan dimensi dari subyek. Ketiadaannya keylight dapat menghasilkan gambar subyek yang gelap.



Gambar 2.13. *Key Lighting* (“Key Light” par. 1)

7. Rembrandt lighting: Teknik yang mudah dan umum digunakan, dapat dihasilkan hanya dengan menggunakan satu atau dua buah lampu dan sebuah reflektor. Teknik ini sering digunakan karena mampu menghasilkan gambar yang natural dengan sedikit peralatan. Rembrandt lighting menghasilkan cahaya berbentuk segitiga dibawah salah satu mata subyek dan menghasilkan bayangan di sisi wajahnya.



Gambar 2.14. *Rembrandt Lighting* (“Rembrand Lighting” par. 1)

2.2.4. Pengaruh Film

Film memiliki daya tarik pada masyarakat dunia. Hal ini terlihat dari data statistik yang dicantumkan dalam www.boxoffice.com film avatar dapat memperoleh pendapatan kotor dari penjualan tiket domestik sebesar US\$ 760,507,625. Di Indonesia, berdasarkan website www.boxofficemojo.com, penayangan film Hugo selama tanggal 9 hingga 11 Maret berhasil melakukan penjualan senilai US\$ 732,901 dan Ghost Rider, berhasil melakukan penjualan US\$ 1,415,533 selama tanggal 17 hingga 19 Februari.

Selain ditinjau dari tingginya penjualan tiket bioskop, tingginya antusiasme masyarakat Indonesia terhadap film juga nampak pada banyaknya slot film pada stasiun TV nasional. Sebagai contoh, stasiun TV nasional SCTV, menyediakan slot waktu 14.5 jam dalam sehari untuk tayangan film (Jadwal TV Senin 19 Maret 2012). Dimulai dari SCTV Sinema Malam pada pk. 00.30 – 02.30, SCTV Sinema Dini Hari pada pk. 02.30 – 04.00, SCTV FTV Pagi pk. 10.00 – 12.00, SCTV FTV Siang pk. 12.30 – 14.30, FTV Istimewa 17.30 – 19.30, Sinetron “Putih Abu-Abu” pk 19.30-20.30, Sinetron “Cinta Salsabilla” pk. 20.30 – 22.30, dan ditutup dengan SCTV FTV Utama pk.22.30 – 00.30. Stasiun TV

lainnya pada tanggal yang sama adalah, RCTI mengisi slotnya dengan film sebesar 9,5 jam dan Indosiar 12 jam.

2.2.5. Adegan Film

Dalam televisi dan perfilman, adegan, dianggap sebagai sebuah tindakan atau kejadian (*action*) dalam sebuah lokasi, dalam sebuah waktu yang kontinyu. Karena seringnya muncul di film, beberapa jenis adegan telah memperoleh nama-nama, seperti adegan cinta, adegan seks, adegan bugil, adegan mimpi, adegan aksi, adegan pengejaran mobil, adegan tabrakan, dsb. Biasanya ada adegan pembuka dan adegan penutup (“Scene (Film)” par. 1)

Adegan merupakan bagian dari sebuah film. Adegan juga mengacu pada kesinambungan *action*, yang juga terasosiasi pada waktu, tempat dan karakter pemain. Asosiasi ini bisa muncul karena ditunjukkan secara jelas oleh penulis skenario, atau bisa terjadi hanya karena kesimpulan pemikiran penonton. Misalnya, di lokasi yang sama, pengambilan gambar pada waktu yang berbeda dapat membuatnya menjadi beberapa adegan. Demikian juga halnya dengan *action* yang sama di lokasi yang berbeda. Kecuali, mereka terhubung melalui telepon, video, dll, bersama.

2.2.6. Director of Photography

Director of photography (DOP) adalah salah satu kru dalam pembuatan sebuah film. DOP atau sinematografer, bertugas untuk mengatur aspek teknis dari gambar yang diambil. Mulai pencahayaan, pemilihan lensa, komposisi, *exposure* hingga penyaringan gambar. DOP biasanya bekerja dekat dengan sutradara untuk memastikan komposisi estetis pengambilan gambar sesuai dengan cerita yang diinginkan sutradara. (“Cinematographer” par. 12)

Kesuksesan seorang DOP internasional, ditandai dengan penghargaan *Best Cinematographer* yang diberikan oleh lembaga tertentu. The Academy, adalah salah satunya. The Academy memberikan piala penghargaan berupa Piala Oscar. Penghargaan yang diberikan bervariasi, mulai akting, *cinematography*, *directing*, *make up*, *music*, *best picture*, dll. Lembaga ini didirikan tahun 1927 oleh 36 orang paling berpengaruh dalam industri film pada saat itu. Saat ini, anggota kehormatan

The Academy adalah lebih dari 6000 artis dan professional (The Academy, par. 1).

Film-film yang berhasil meraih penghargaan Sinematografi terbaik tahun 2000 – 2011 secara berurutan adalah (“Academy Award” par. 12) :

- a. Crouching Tiger, Hidden Dragon
- b. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- c. Road to Perdition
- d. Master and Commander: The Far Side of the World
- e. The Aviator
- f. Memoirs of a Geisha
- g. Pan’s Labyrinth
- h. There Will Be Blood
- i. Slumdog Millionaire
- j. Avatar
- k. Inception
- l. Hugo

2.3. Analisis Data dan Kesimpulan

Foto *Pre-wedding*, seperti diungkapkan dalam artikel “Pilihan Tema Foto Pre Wedding” dan website Puri Artistik Fotografi, sedang mengalami paritas. Hasil foto yang dihasilkan tiap fotografer banyak mengalami kesamaan.

Hal ini adalah sebuah masalah yang perlu dipecahkan oleh fotografer professional, yang menjadikan fotografi sebuah bisnis. Karena, untuk mencapai bisnis yang sukses diperlukan sebuah inovasi (Gallo xii).

Khoo, menyebutkan bahwa perusahaan tersukses adalah mereka yang menciptakan versi yang lebih baik dari produk/jasa layanan atau menemukan cara yang jauh lebih baik untuk mengelola usaha dibanding dengan kompetitor. Daripada mengembangkan produk yang revolusioner dan berharap menciptakan pasar tersendiri, akan jauh lebih mudah untuk mengambil produk yang sudah ada/biasa-biasa saja lalu memperkenalkannya secara revolusioner (78-79).

Film adalah salah satu hal yang disukai oleh masyarakat dunia dan Indonesia. Sehingga, pendekatan dengan adegan film ini dipilih untuk

diintegrasikan dengan pemotretan *pre-wedding* yang sedang mengalami masa-masa membosankan. Pemotretan akan dilakukan untuk menghasilkan serangkaian foto yang bernuansa layaknya potongan-potongan film.