

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cityscape

Menurut Edison Paulus (2011 : 78-80) Cityscape fotografi adalah memotret keindahan sudut-sudut perkotaan dan suasananya yang khas. Kondisi geografi tiap kota berbeda satu sama lainnya, hal ini bisa dimanfaatkan oleh seorang fotografer untuk mencari ciri khas yang unik dari tiap kota untuk dijadikan suatu gambar yang menarik dan mengagumkan.

Pemotretan cityscape dilakukan untuk mendapatkan suatu gambar yang berkaitan dengan identitas suatu daerah yang menarik untuk dinikmati dalam sebuah foto. Suasana malam, sore, atau pagi yang berbeda dari setiap kota, lampu-lampu kota di malam hari, pemandangan kota sore atau pagi hari, dan detail dari keindahan kota itu sendiri bisa menjadi pilihan untuk pemotretan cityscape.

Pemotretan cityscape meliputi pemotretan suasana kota dengan gedung-gedung yang menjulang, lampu-lampu kota, sunset dan sunrise. Pemandangan kota (cityscape) cenderung tampak sedikit formal. Garis, bentuk, dan warna-warni modern sangat dominan dalam pemandangan perkotaan. Karena itu, sebaiknya justru memanfaatkan garis, bentuk, dan warna-warni tersebut secara maksimum untuk menghasilkan foto panorama kota yang kuat. Foto hamparan pemandangan kota dengan lensa sudut lebar pada siang hari maupun di kala senja yang dramatis bisa menggambarkan kota. Namun detail bangunan, pojok jalanan justru dapat menangkap nuansa khas dari kota tersebut dengan lebih akrab.

Menurut Peter Cope (2006 : 53-55) cityscape fotografi adalah fotografi landscape yang di bertujuan untuk mengambil objek dalam lingkungan perkotaan di mana bangunan, jembatan, jalan, menara dan bentuk struktur serupa lainnya yang berbeda pandang membentuk menjadi penampilan baru.

2.2 Kota Palembang

Kota Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan. Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatera setelah Kota Medan. Kota Palembang memiliki luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1,7 juta orang dengan kepadatan penduduk 4.800 per km². Diprediksikan pada tahun 2030 mendatang kota ini akan dihuni 2,5 Juta orang. Sejarah kota Palembang pernah menjadi ibu kota kerajaan bahari budha terbesar di Asia Tenggara pada saat itu, Kerajaan Sriwijaya yang mendominasi Nusantara dan Semenanjung Malaya pada abad ke-9 juga membuat kota ini dikenal dengan julukan “Bumi Sriwijaya”.

2.3 Fotografi

Fotografi menurut Yannes Irwan Mahendra (2010 : 2-3) Fotografi secara umum baru dikenal sekitar 150 tahun lalu. Fotografi berasal dari 2 kata yaitu Photo yang berarti cahaya dan *Graph* yang berarti tulisan / lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis dengan menggunakan media cahaya. Istilah umum dari foto yaitu proses atau metode untuk menghasilkan gambar foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Salah satu alat yang dapat untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

Kamera adalah sebuah alat yang berfungsi merekam cahaya ke dalam film pada kamera analog, atau merekam cahaya ke dalam memory card pada kamera digital. Foto tidak sekedar kertas yang bergambar. Foto dapat memberikan ungkapan cerita atau perasaan kita terhadap orang lain. Dengan foto kita dapat menceritakan suatu kejadian yang telah berlangsung dan yang kita alami. Dengan foto, kita juga dapat memberikan suatu informasi kepada orang lain, seperti keindahan alam, kejadian peristiwa, dll. Sekarang fotografi telah menjadi sarana komunikasi yang sangat kuat dan sebagai sarana ekspresi visual yang menyentuh kehidupan manusia dalam banyak hal.

2.4 Konsep

Bahri (2008:30) menyatakan bahwa pengertian konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa).

Konsep dalam fotografi adalah ide dasar yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya foto yang indah dan bercerita sesuai dengan maksud dan tujuannya. Ide bisa terjadi tiba-tiba ataupun dengan pemikiran yang dipersiapkan dengan matang. Untuk menghasilkan foto yang mempunyai konsep yang bagus perlu adanya jam terbang dan pengalaman yang tidak sedikit.

2.5 Proses

Proses adalah serangkaian tahap kegiatan mulai dari menentukan sasaran sampai tercapainya tujuan. (S. Handyaningrat, 1988:20).

Menurut JS Badudu dan Sutan M Zain dalam kamus Bahasa Indonesia, proses adalah jalannya suatu peristiwa dari awal sampai akhir atau masih berjalan tentang suatu perbuatan, pekerjaan dan tindakan. (JS Badudu dan Sutan M. Zain 1996;1092).

2.6 Buku

Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, di lubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. (*Ensiklopedia Indonesia (1980, hlm. 538)*).

Menurut H.G. Andriese dkk menyebutkan buku merupakan “informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. (H.G. Andriese dkk, 1964:48)

2.7 Teknik Dasar Fotografi

Teknik-teknik dasar pemotretan adalah suatu hal yang harus dikuasai agar dapat menghasilkan foto yang baik, kriteria foto yang baik sebenarnya berbeda-beda bagi setiap orang, namun ada sebuah kesamaan pendapat yang dapat dijadikan acuan. Foto yang baik memiliki ketajaman gambar (fokus) dan pencahayaan (eksposure) yang tepat.

Menurut Zaslina Zainudin (2012 : 79-84) Berikut uraian teknik dasar fotografi tersebut:

1. Fokus

Fokus adalah kegiatan mengatur ketajaman objek foto, dilakukan dengan memutar ring fokus pada lensa sehingga terlihat pada jendela bidik objek yang semula kurang jelas menjadi jelas (fokus). Foto dikatakan fokus bila objek terlihat tajam/jelas dan memiliki garis-garis yang tegas (tidak kabur).

2. Proses Pencahayaan (Eksposure)

Hal paling penting yang harus diperhatikan dalam melakukan pemotretan adalah unsur pencahayaan. Proses pencahayaan (ekposure) menyangkut perpaduan beberapa hal, yaitu besarnya bukaan diafragma, kecepatan rana dan kepekaan film (ISO). Ketiga hal tersebut menentukan keberhasilan fotografer dalam mendapatkan film yang tercahayai normal, yaitu cahaya yang masuk ke film sesuai dengan yang dibutuhkan objek, tidak kelebihan cahaya (over exposed) atau kekurangan cahaya (under exposed).

Seperti yang dijelaskan oleh Laurie Excell (2012 : 38-50), bahwa untuk menghasilkan foto yang bagus harus memahami segitiga eksposur meliputi :

1 . Iso (Kepekaan Sensor)

Iso adalah tingkat sensitivitas sensor pada cahaya. Semakin rendah ISO yang digunakan (200, 100, dan seterusnya) semakin banyak cahaya yang dibutuhkan untuk membuat eksposur yang tepat. Saat terdapat cukup banyak cahaya sehingga anda dapat menggunakan ISO rendah, maka detail pada foto tampak bagus dengan noise rendah. Anda bisa dengan mudah mengubah setting ISO pada tiap frame. Iso tinggi (800,1600, dan seterusnya) dalam hal ini memberikan fleksibilitas saat harus memotret dalam kondisi low light. Anda dapat memotret dengan kecepatan

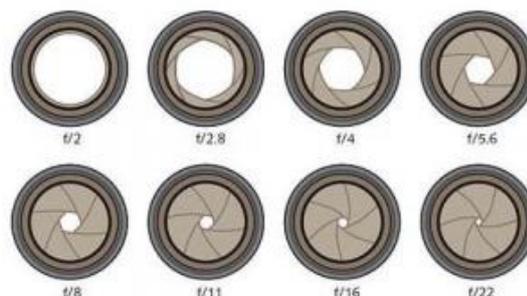
tinggi atau diafragma kecil setelah ISO yang anda pasang pada angka lebih besar. Hasil dari penggunaan ISO tinggi adalah noise (bintikbintik kasar pada foto).

Dari pembahasan tersebut intinya adalah:

- a. ISO rendah memiliki kualitas baik, memerlukan cahaya lebih banyak atau diafragma lebih besar, atau shutter speed lebih lambat.
- b. ISO tinggi menghasilkan noise lebih banyak memerlukan banyak cahaya yang tidak terlalu banyak atau shutter speed lebih cepat.

2. Diafragma

Diafragma adalah ukuran bukaan pada lensa yang membuat cahaya diterima oleh sensor.



Gambar 2.1 Ilustrasi Diafragma

Diafragma juga disebut sebagai elemen utama yang mengatur *depth of field* (ruang tajam). Semakin kecil angka ($f/5.6, f/4, f/2.8$) maka semakin besar pintu diafragma membuka, semakin lebar bukaannya, semakin besar intensitas cahaya yang masuk, diafragma yang besar menciptakan ruang tajam yang sempit namun menghasilkan shutter speed yang lebih cepat. Sebaliknya semakin besar angka ($f/11, f/16, f/22, \text{dst}$) semakin kecil bukaan diafragma, semakin sedikit cahaya memasuki sensor, hal ini mengakibatkan rendahnya *shutter speed*. Diafragma kecil ini (angka besar) menciptakan ruang tajam yang luas. *Depth of field* adalah area didalam frame yang tampil dengan ketajaman yang cukup.

c. *Shutter Speed* (kecepatan)

Shutter speed adalah waktu yang diberikan kepada cahaya untuk mencapai sensor melalui diafragma. Shutter speed dengan kecepatan tinggi ($1/125, 1/250, \text{dst}$) membutuhkan banyak cahaya, bukaan besar, ISO tinggi.

Shutter speed dengan kecepatan rendah atau lambat (10, 20, dst) diperoleh dalam kondisi low light, bukaan kecil ISO rendah

Tabel 2.1. Tipe Pencahayaan Menurut Waktu

Waktu	Keadaan Pencahayaan	Karakter Pencahayaan
Jam 5	Fajar	Warna pink, cahaya sangat halus serta kabut tipis akan tampil khususnya pada pemandangan (sungai,gung,Kota-kota).
Jam 6	Matahari Terbit	Pencahayaan dengan nuansa keemasan.
Jam 10-14	Tengah Hari	Sangat cocok untuk pemotretan monumen dan arsitektur, detail akan nampak.
Jam 14-16	Sore Hari	Nuansa langit akan biru, khususnya dengan filter polarisasi.
Jam 16-18	Senja	Cahaya akan hangat, cocok untuk memotret pemandangan karena akan memperkaya saturasi warna, khususnya satu jam menjelang sunset
Jam 18-19	Petang	Langit akan nampak ungu atau jingga dan lampu-lampu akan memperkaya nuansa langit.

2.8 Elemen Komposisi Dalam Fotografi

Menurut Laurie Excell (2012 : 77) bahwa “Komposisi adalah susunan elemen dalam suatu foto sehingga kehadirannya dapat memperkuat kesan objek utama dalam suatu foto. Memikirkan suatu komposisi dan bergerak menemukan posisi yang tepat, itulah kuncinya”. Memilih elemen yang akan digunakan dan mengkomposisikan adalah keputusan anda. Garis dan bentuk adalah elemen yang penting dalam komposisi. Garis menarik mata pengamat ke dalam atau ke luar frame. Mereka memberikan arah sebuah kurva tampil berkelok pada suatu frame, menggiring mata pemirsa lebih dalam lagi memasuki frame, sementara garis lurus menggiring secara langsung. Bentuk adalah hasil penggabungan dari beberapa garis yang menghasilkan lingkaran, segitiga, segi empat, dan seterusnya.

Seperti halnya garis, bentuk juga memberikan kesan dinamis, baik itu berupa lingkaran, segi empat, persegi, dan lain-lain.

Garis dapat menggiring mata pemirsa kepada suatu bentuk, memberikan makna pada foto. Pola adalah garis atau bentuk yang berulang-ulang yang menjadi fondasi bagi suatu foto.

1. Garis

Garis ada di hampir setiap objek serta gambar. Dengan adanya garis akan membuat nyaman bagi mata yang memandang. Garis menggiring mata pengamat memasuki frame menuju objek (leading lines). Saat sebuah foto dikomposisikan dengan indah, leading lines-nya menuntun pandangan sesuai komposisi tersebut. Garis panduan tersebut bisa saja tampil menonjol sehingga menciptakan jalur yang tegas pada objek, atau tampil halus dan tidak terlalu jelas. Seperti :

a. Garis Lurus

Garis lurus membawa kesan, keras, tegas, dan terkadang statis. Garis lurus pada foto bisa tampil secara horizontal maupun vertikal. Garis Horizontal memberikan kesan tenang, statis stabilitas, tenang, permanen dan kokoh. Contoh paling jelas dari garis horizontal adalah garis cakrawala yang membagi langit dan daratan (atau lautan), garis cakrawala (horison) seperti kaki bagi tubuh: kuat, kokoh, pondasi.

Hindari penggunaan garis horizontal tepat ditengah-tengah foto anda karena bisa menimbulkan kesan kaku dan mati pada sebuah foto. Kadang garis-garis membagi foto dalam beberapa bagian, membuat mata pemirsa melihat kedalam tiap bagian. Sebaliknya garis vertikal memberikan kesan tinggi dan tegas (misanya gedung bertingkat). Hindari meletakkan garis vertikal secara kaku ditengah-tengah foto sehingga membagi foto menjadi 2 bagian. Saat membuat komposisi yang tegas dengan garis lurus-lurus, memposisikan kamera di tengah-tengah komposisi agar foto tampak simetris.

b. Garis Diagonal

Garis diagonal memberikan kesan adanya jarak dan posisi yang agak sulit ditangkap selain itu juga mempertegas unsur prespektif pada foto.

Garis diagonal menciptakan elemen grafis saat saling berkait. Garis diagonal akan melahirkan efek kedalaman atau tiga dimensi dalam sebuah foto.

c. Garis Lengkung atau Kurva

Garis kurva menciptakan jalur berkelok yang miring mata pengamat memasuki foto menuju objek tertentu. Kurva adalah garis yang lebih fleksibel. Kurva menuntun mata pemirsa melalui jalurnya yang membuat suatu foto tampak indah.

2. Bentuk

Bentuk adalah hasil penggabungan dari beberapa garis yang menghasilkan lingkaran, segitiga, segi empat, dst. Bentuk menjadi salah satu kunci penting menariknya suatu foto. Bentuk kotak persegi, balok, bola yang bulat dapat hadir dengan berkesan melalui pencahayaan yang tepat. Perlu diingat bahwa pencahayaan dari samping dan saat matahari rendah di pagi atau sore akan membawa efek bentuk paling kuat.

3. Pola

Pola adalah elemen grafis yang berulang-ulang tampil dalam frame. Garis atau bentuk yang berulang akan membentuk pola. Pola sebenarnya terkait erat dengan bentuk. Pola yang berulang, bentuk geometris yang unik dengan perpaduan lengkung dan garis kadang dapat menarik perhatian pemirsa.

Dengan pola yang diatur sedemikian rupa, maka akan membentuk persepsi dan kesan tersendiri. Terkadang suatu pola akan menampilkan kesan abstrak.

4. Tekstur

Tekstur menjadi bagian yang penting dari suatu foto. Keberadaan tekstur sebenarnya terpengaruh dari arah pencahayaan, sering kali timbul akibat pencahayaan arah samping (rendah). Tekstur memberikan gambaran permukaan objek. Tekstur halus, kasar, licin menimbulkan kesan tersendiri bagi suatu objek saat difoto. Tekstur memberikan kesan pengalaman bagi pemirsa dan memperkuat realisme pada foto.

5. Warna

Warna memainkan peran penting dalam fotografi. Warna dapat menimbulkan reaksi seperti rasa damai, takut, senang, kemarahan, kesedihan, dan sebagainya.

Memahami warna dan kesan yang ditimbulkannya dapat membantu anda membuat konsep yang baik sehingga foto anda dapat menyampaikan reaksi kepada pengamat sesuai keinginan. Warna-warna yang ditampilkan lewat fotografi membawa kesan-kesan tertentu pada pemirsa.

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” (keseerasian warna) sebuah foto terutama pada foto – foto “pictorial” (Foto yang menonjolkan unsur keindahan).

Karena dapat mempengaruhi jiwa manusia. Hubungan antara warna dengan perasaan :

- a. Merah : Power, energi, kehangatan, cinta, agresif, bahaya
- b. Kuning : Optimis, harapan, filosofi
- c. Orange : Energi, keseimbangan, kehangatan
- d. Biru : Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan
- e. Hijau : Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan
- f. Cokelat : Tanah/bumi, realitability, daya tahan
- g. Abu-abu : Intelek, masa depan, kesederhanaan, kesedihan
- h. Hitam : Power, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan.

2.9 Penerapan Komposisi Fotografi

Dengan mempelajari elemen-elemen komposisi diatas, berikut ini adalah penerapan komposisi dalam pemotretan:

1. Format Vertikal atau Horizontal

Mengabadikan sebuah foto secara vertikal atau horizontal ini bergantung pada elemen apa saja yang ingin anda masukan atau keluarkan dari frame. Tidak ada yang benar atau yang salah, ini berhubungan dengan selera dan apa yang hendak disampaikan kepada pengamat. Pemotretan dengan orientasi vertikal (portrait) untuk menampilkan kesan tinggi pada foto. Sedangkan pemotretan dengan orientasi horizontal (landscape) memberikan kesan luas pada foto.

2. Rule Of Third

Bayangkan ada garis-garis panduan yang membentuk sembilan buah empat persegi panjang yang sama besar pada sebuah gambar. Elemen-elemen gambar yang muncul di sudut-sudut persegi panjang pusat yang akan mendapat daya tarik maksimum. Pada aturan umum fotografi, sepertiga bagian adalah teknik dimana kita menempatkan objek pada sepertiga bagian bidang foto. Hal ini sangat berbeda dengan yang umum dilakukan dimana kita selalu menempatkan objek di tengah-tengah bidang foto.

3. Dimensi

Meskipun foto bercerita dua dimensi, yang artinya semua terekam diatas satu bidang. Namun, sebenarnya foto dapat dibuat terkesan memiliki kedalaman, seolah-olah dimensi ketiga. Unsur utama membentuk dimensi adalah jarak, Dimensi dapat terbentuk apabila adanya jarak, jika kita menampilkan suatu objek dalam suatu dimensi maka akan terbentuk jarak dalam setiap elemennya. Untuk membuat suatu dimensi diperlukan adanya permainan ruang tajam, permainan gelap terang dan garis.

4. Sudut Pengambilan Gambar (*Angle Of View*)

Salah satu unsur yang membangun sebuah komposisi foto adalah sudut pengambilan objek. Sudut pengambilan objek ini sangat ditentukan oleh tujuan pemotretan.

Maka dari itu jika kita mendapatkan satu moment dan ingin mendapatkan hasil yang terbaik, jangan pernah takut untuk memotret dari berbagai sudut pandang.

Dalam fotografi dikenal 3 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu:

a. *Bird Eye View* (Mata Burung)

Sudut pengambilan gambar ini, posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri. Biasanya sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang dilakukan objek, elemen apa saja yang ada disekitar objek, dan pemberian kesan perbandingan antara overview (keseluruhan) lingkungan dengan POI (*Point Of Interest*).

b. *Eye Level View* (Mata Normal)

Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar atau sama seperti mata memandang. Biasanya digunakan untuk menghasilkan

kesan menyeluruh dan merata terhadap background sebuah objek, menonjolkan sisi ekspresif dari sebuah objek dan biasanya sudut pemotretan ini juga dimaksudkan untuk memosisikan kamera sejajar dengan mata objek yang lebih rendah dari pada kita misalnya: anak – anak.

c. *Frog Eye View* (Mata Katak)

Pemotretan dilakukan dari bawah. Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. Sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk memotret arsitektur sebuah bangunan agar terkesan kokoh, megah dan menjulang.

5. Perspektif

Perspektif adalah perubahan bentuk, ukuran, dan kedalaman bidang yang relatif akibat perbedaan cara pandang antara objek dan kamera. Perbedaan tersebut terjadi karena ada pergeseran posisi dalam melihat sesuatu dari sudut pandang, jarak, dan ketinggian yang tidak sama. Secara sederhana, perspektif adalah cara pandang terhadap suatu objek. Karena itu, pergeseran posisi fotografer sedikit saja memberi perspektif yang berbeda. Penerjemahan perspektif berkaitan erat dengan gambar dua dimensi. Perspektif dalam fotografi mengikuti beberapa kaidah dimensi ruang. Perbedaan sudut pengambilan memberi kesan dan perspektif yang berbeda. Selain itu, perspektif dipengaruhi titik fokus lensa yang digunakan. Artinya, lensa wide (focal length pendek) memberi perspektif yang berbeda dengan lensa tele (focal length panjang). Lensa wide memberi tampilan elemen di depan lensa tampak lebih besar dari pada area di depan lensa. Fenomena tersebut disebut distorsi. Distorsi mengubah skala sesungguhnya sekaligus mengubah perspektif. Sesuatu yang diletakkan didepan lensa wide atau superwide menjadi tampak lebih besar. Skala menentukan ukuran relatifnya. Ukuran bentuk menjadi abstrak ketika menggunakan perbedaan focal length lensa.

Skala akan menjadi terkonversi ketika ada distorsi lensa. Sesuatu yang besar bisa menjadi kecil atau sebaliknya. Semua bergantung pada seberapa dekat objek tersebut dengan lensa. Misalnya, orang menjadi kehilangan tingginya ketika berada secara linier di dekat bangunan tinggi.

Dalam konteks dimensi, perspektif dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Perspektif satu titik hilang terjadi ketika garis tampil mengerucut pada satu titik dalam pandangan mata.
- b. Perspektif dua titik hilang terjadi ketika mata dihadapkan dengan kubus datar yang garis vertikal dan horizontalnya paralel terhadap ujung gambar. Perspektif tersebut merupakan garis yang mengerucut menuju ruang pada dua titik.
- c. Perspektif tiga titik hilang merupakan garis yang mengerah konvergen pada dua titik. Itu ditambah satu titik yang terletak di bawah atau diatas pandangan mata.

2.10 Footage

Footage merupakan sekumpulan hasil pengambilan gambar yang mungkin bisa dilakukan sebagai stock shoot pada proses editing dalam videografi.

Footage bukan gambar adegan utama, tetapi bisa diletakan sebagai gambar pendukung (Cecep : 2007, Online).

2.11 Transisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, Online) Transisi merupakan peralihan dari satu keadaan (tempat) ke tempat yang lain pada masa – masa peralihan dari masa pancaroba yang pada umumnya keadaan belum stabil.

Sedangkan Menurut Ari Lesatari Sinaga (2012, Online) Transisi merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua video bertemu secara tumpang tindih. Penempatan transisi video tidak asal –asalan, dalam menggunakan transisi dalam video editing harus mempunyai alasan yang kuat dari transisi tersebut.

2.12 Triangulasi

Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu (Sugiyono, 2007:273).

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data (Sugiyono, 2007:274).

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi.

Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2007:274).

3. Triangulasi Waktu

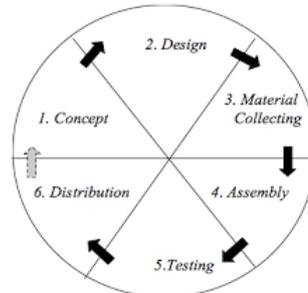
Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel.

Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2007:274).

2.13 Metode Pengembangan Multimedia

Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Ke enam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan (Binanto, 2010).

Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tahapan Pengembangan Multimedia

Berikut adalah penjelasan dari Gambar 2.2 :

2.13.1 *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi kemampuan desain.

2.13.2 *Design*

Design (pendesainan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

2.13.3 *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain foto-foto pilihan,

design tampilan layout maupun background untuk keperluan dalam mendesign buku fotografi tersebut sesuai dengan rancangannya.

2.13.4 *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan buku fotografi didasarkan pada tahap *design*. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *material collecting*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

2.13.5 *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuaatan (*assembly*) dengan memperlihatkan design tampilan buku fotografi dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

2.13.6 *Distribution*

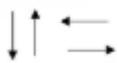
Pada tahap ini, design tampilan buku fotogafi ini akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

2.14 *Flowchart*

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analyst dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

(Adelia dan Setiawan, 2011) *Flowchart* adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program. Oleh karena itu *flowchart* harus bisa merepresentasikan komponen-komponen dalam bahasa pemrograman. Berikut merupakan simbol-simbol *flowchart* beserta fungsinya :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1		Terminal Point Symbol / Simbol Titik Terminal menunjukkan permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu proses.
2		Flow Direction Symbol / Simbol Arus adalah simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain (connecting line). Simbol ini juga berfungsi untuk menunjukkan garis alir dari proses.
3		Processing Symbol / Simbol Proses digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh komputer. Pada bidang industri (proses produksi barang), simbol ini menggambarkan kegiatan inspeksi atau yang biasa dikenal dengan simbol inspeksi
4		Decision Symbol / Simbol Keputusan merupakan simbol yang digunakan untuk memilih proses atau keputusan berdasarkan kondisi yang ada. Simbol ini biasanya ditemui pada flowchart program.
5		Input-Output / Simbol Keluar-Masuk menunjukkan proses input-output yang terjadi tanpa bergantung dari jenis peralatannya.
6		Predefined Process / Simbol Proses Terdefinisi merupakan simbol yang digunakan untuk menunjukkan pelaksanaan suatu bagian prosedur (sub-proses). Dengan kata lain, prosedur yang terinformasi di sini belum detail dan akan

		dirinci di tempat lain
7		Connector (On-page) Simbol ini fungsinya adalah untuk menyederhanakan hubungan antar simbol yang letaknya berjauhan atau rumit bila dihubungkan dengan garis dalam satu halaman
8		Connector (Off-page) Sama seperti on-page connector, hanya saja simbol ini digunakan untuk menghubungkan simbol dalam halaman berbeda. label dari simbol ini dapat menggunakan huruf atau angka
9		Preparation Symbol / Simbol Persiapan merupakan simbol yang digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan di dalam storage.
10		Manual Input Symbol digunakan untuk menunjukkan input data secara manual menggunakan online keyboard.
11		Manual Operation Symbol / Simbol Kegiatan Manual digunakan untuk menunjukkan kegiatan/proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
12		Document Symbol Jika Anda menemukan simbol ini artinya input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas, atau output yang perlu dicetak di atas kertas.
13		Multiple Documents sama seperti document symbol hanya saja dokumen yg digunakan lebih dari satu dalam simbol ini
14		Delay Symbol sesuai dengan namanya digunakan untuk menunjukkan proses delay (menunggu) yang perlu dilakukan. Seperti menunggu surat untuk diarsipkan dll

2.15 Skala Likert

Rensis Likert di tahun 1932 telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala Likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi dan Idris, 2016).

2.16 Software yang di gunakan

Dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini diperlukan *software* editing dan desain untuk mengedit foto serta membuat tampilan desain yang dibutuhkan. Selain itu, diperlukan *software* desain untuk membuat buku fotografi yang akan dibuat sesuai dengan rancangan. *Software* desain ini diantaranya yaitu *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe In Design CS6*.

2.17 Hardware yang di gunakan

2.17.1 Komputer atau Laptop

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata komputer pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmetika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Spesifikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan segala produk multimedia mempunyai kriteria tersendiri, semua tergantung perangkat lunak yang digunakan dalam komputer atau laptop itu. Spesifikasi komputer atau laptop yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini yaitu *Core i5 NVIDIA GeForce 930MX, RAM 4 GB, HDD 1 TB, OS Windows 10*.

2.17.2 Kamera

Sejarah alat perekaman gambar atau kamera untuk film maupun fotografi mempunyai kemiripan. Paduan bidang penangkap gambar berupa pita seluloid yang mengandung emulsi yang bereaksi secara kimia karena cahaya yang disalurkan lensa sesungguhnya sama saja dengan fotografi. Ketika metode perekaman analog ini digantikan digital karena berkembangnya sensor penangkap cahaya, maka revolusi digital dalam film dan fotografi tidak terelakan. Kemudahan orang untuk merekam gambar tanpa tergantung film membuat hampir semua orang tidak kesulitan bisa memotret tanpa proses yang panjang. Kamera SLR analog berubah menjadi DSLR (Digital Single-Lens Reflex). DSLR saat ini berevolusi menjadi kamera hibryd, yang mampu merekam foto dan video sekaligus. Kamera yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu Kamera DSLR. Spesifikasi kamera yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini yaitu Kamera DSLR Canon EOS 700D.

2.17.3 Lensa

Definisi secara umum dari lensa itu ialah alat untuk melengkapi untuk mengambil sebuah gambar dan alat paling vital pada kamera. Tanpa lensa kamera tidak akan menangkap dan merekam gambar. Dalam fotografi, lensa berfungsi untuk memfokuskan cahaya dan mengantarkannya ke dalam badan kamera.

Lensa yang digunakan yaitu Lensa Wide, Lensa Tele, dan Lensa Kit atau standar. Spesifikasi lensa yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini yaitu Lensa Canon 10-18mm, Lensa Tele 70-200mm, dan Lensa Kit 18-55mm.

2.17.4 Memory Card

Memory Card atau kartu memori merupakan sebuah alat (card) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data digital (seperti gambar, audio dan video) pada sebuah gadget seperti kamera digital, PDA dan Handphone.

Ukuran dari kartu memori ini bermacam-macam mulai dari 128 MB sampai 16 GB. Berikut adalah jenis-jenis memory card. Kartu memori adalah sebuah alat penyimpan data digital; seperti gambar digital, berkas digital, suara digital dan video digital. Kartu memori biasanya mempunyai kapasitas ukuran berdasarkan standard bit digital yaitu 16MB, 32MB, 64MB, 128MB, 256MB dan seterusnya kelipatan dua. Spesifikasi memory card yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini yaitu Memory Card Sandisk 32GB.

2.17.5 Tripod

Kaki tiga atau Tripod dalam fotografi, adalah alat stan untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan kokoh. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi *noise* yang ditimbulkan oleh guncangan tangan fotografer. Tripod biasanya dipakai saat melakukan pengambilan gambar di ketinggian. Jika fotografer menggunakan *shutter speed* di angka 1/20 atau lebih lambat atau menggunakan lensa kamera dengan *focal length* lebih dari 200 mm. Spesifikasi tripod yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran buku fotografi ini yaitu Tripod Excell Promoss Ballhead.

2.17.6 Baterai

Baterai adalah sebuah alat yang dapat merubah energi kimia yang disimpannya menjadi energi Listrik yang dapat digunakan oleh suatu perangkat Elektronik. Hampir semua perangkat elektronik yang portabel seperti Kamera, Handphone, Laptop, Flash kamera, dan lain-lain menggunakan Baterai sebagai sumber listriknya. Dengan adanya Baterai, kita tidak perlu menyambungkan kabel listrik untuk dapat mengaktifkan perangkat elektronik kita sehingga dapat dengan mudah dibawa kemana-mana. Dalam kehidupan kita sehari-hari, kita dapat menemui dua jenis Baterai yaitu Baterai yang hanya dapat dipakai sekali saja dan Baterai yang dapat di isi ulang.