

BAB II
TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN WISATA
EDUKASI FOTOGRAFI DI KOTA BANDUNG

2.1 Wisata Edukasi

2.1.1. Pengertian Wisata Edukasi

Wisata pada umumnya adalah kegiatan perjalanan seorang individu atau sekelompok individu mengunjungi suatu tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan diri, atau untuk mengamati keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi tanpa batas waktu. Wisata dapat disimpulkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), Wisata merupakan kegiatan bepergian yang dilakukan bersama-sama, yang pada akhirnya akan memperoleh hal-hal baru, dari tempat wisata yang pada saat itu dikunjungi.

Wisata edukasi menurut Ritchie (2003) merupakan kegiatan pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan mancanegara maupun domestik yang melakukan cuti dan melakukan perjalanan untuk pembelajaran dan pendidikan sebagai tujuan utama.

Wisata edukasi adalah suatu program yang dilakukan oleh peserta kegiatan wisata dan melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Rodger, 1998).

Wisata edukasi merupakan gabungan dari dua kata yaitu wisata dan edukasi, Edukasi merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris education yang artinya pendidikan. Secara etimologi edukasi berasal dari kata latin yaitu educare yang artinya memunculkan, membawa, dan melahirkan. Wisata edukasi disebut juga sebagai edutourism yang dapat disimpulkan wisatawan di suatu tempat melakukan program wisata secara berkelompok bertujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berhubungan langsung dengan tempat atau lokasi yang mereka akan kunjungi.

2.1.2. Jenis-Jenis Wisata Edukasi

Wisata edukasi terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan bidang edukasi di antaranya yaitu wisata edukasi ilmu pengetahuan / *science*, wisata edukasi olahraga / *sport*, wisata edukasi budaya / *culture*, wisata edukasi agrobisnis.

Berikut penjelasan mengenai jenis-jenis wisata edukasi :

1. Wisata Edukasi ilmu pengetahuan / *Science*

Wisata edukasi ini berdasarkan ilmu pengetahuan, yang didalamnya mempunyai banyak hal yang menakjubkan yang berkaitan langsung dengan ilmu pengetahuan.

2. Wisata Edukasi Olahraga / *Sport*

Wisata edukasi ini berdasarkan Pendidikan olahraga jasmani yang terkait langsung dengan fisik.

3. Wisata Edukasi budaya / *Culture*

Wisata edukasi ini didasarkan pada Pendidikan kebudayaan yang berkaitan langsung dengan adat istiadat, seni dan juga kebudayaan yang lainnya.

4. Wisata Edukasi Agrobisnis

Wisata edukasi ini didasarkan pada Pendidikan agro atau biasa disebut dengan bagian bisnis dari suatu perusahaan, contohnya yaitu peternakan dan pertanian.

Wisata edukasi ilmu pengetahuan / *science* yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dapat mendukung perancangan interior wisata edukasi fotografi.

2.1.3. Manfaat Wisata Edukasi

Wisata edukasi ini mempunyai beberapa manfaat untuk pengunjung yaitu :

1. Menumbuhkan minat belajar pengunjung terhadap edukasi yang diberikan wisata edukasi tersebut.
2. Menambah wawasan ilmu pengetahuan pengunjung secara nyata terhadap apa yang telah diberikan wisata edukasi tersebut.

3. Mendapatkan informasi dan pengetahuan yang lebih luas terhadap pengunjung dari apa yang telah diberikan wisata edukasi tersebut.

2.2 Edukasi

Edukasi adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI). Edukasi dapat disimpulkan sebuah keinginan untuk mengembangkan diri melalui proses pendidikan.

2.2.1 Pengertian Wisata Edukasi

1. Edukasi Formal

Edukasi formal merupakan sebuah proses pembelajaran umum yang diselenggarakan di sekolah / tempat pendidikan yang resmi dan ada peraturan yang berlaku serta peraturan tersebut harus ditaati oleh pelaksana pembelajaran tersebut.

2. Edukasi Non Formal

Edukasi non formal merupakan sebuah jalur pendidikan diluar dari pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berstruktur dan berjenjang. Edukasi non formal contohnya seperti lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, serta lembaga sejenisnya.

3. Edukasi Informal

Edukasi informal merupakan jalur pendidikan yang didapat melalui lingkungan sekitar seperti keluarga, kerabat, dll. dalam edukasi informal terdapat proses pembelajaran yang mandiri dan dilakukan atas dasar kemauan sendiri.

2.2.2 Pengertian Wisata Edukasi

Menurut Uno (2011, 17) metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Berdasarkan strategi pengorganisasian

Jenis metode pembelajaran yang secara khusus memanfaatkan cara pembelajaran agar lebih efektif dan

berdampak pada peserta didik. Strategi pengorganisasian mengacu pada suatu Tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, dan format lainnya yang setingkat. Terdapat dua jenis strategi, yaitu :

- a. Strategi Mikro yang mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berada kisaran satu konsep, prosedur, atau prinsip.
- b. Strategi Makro yang mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep, prosedur, atau prinsip.

2. Berdasarkan penyampaian pembelajaran

Jenis metode pembelajaran yang fokus pada penyusunan strategi penyampaian pembelajaran yang biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai alat utamanya. Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan lebih efektif dan efisien. Media juga digunakan untuk merangsang respons dan masukan lebih dari peserta didik sehingga media pembelajaran merupakan bidang utama dari jenis metode ini. Terdapat lima prinsip yang harus diperhatikan untuk membuat media pembelajaran sebagai strategi penyampaian pembelajaran, yaitu :

- a. Tingkat kecermatan dalam menggambarkan sesuatu.
- b. Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan.
- c. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki.
- d. Tingkat motivasi yang dapat ditimbulkan.
- e. Tingkat biaya yang diperlukan.

3. Berdasarkan strategi pengelolaan pembelajaran.

Jenis metode yang secara khusus mengatur interaksi antara peserta didik dan metode pembelajaran lainnya. Metode ini berkaitan dengan pengambilan keputusan mengenai penyampaian mana yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran. Jenis metode pembelajaran ini juga diklasifikasikan dengan :

a. Berdasarkan pemberian informasi

Contohnya seperti : metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, dan metode ceramah plus.

b. Berdasarkan pemecahan masalah

Contohnya seperti : metode diskusi kelompok, metode diskusi kelompok kecil, metode forum debat, metode *symposium*.

c. Berdasarkan penugasan

Contohnya seperti : metode latihan, metode penugasan, metode permainan (*role playing*, sosiodrama, simulasi), metode kelompok kerja (*workshop*) Metode studi kasus, metode karya wisata.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode yang dipakai pada perancangan interior wisata edukasi ini berdasarkan strategi pengelolaan pembelajaran yaitu seperti pemberian informasi dan penugasan. Berdasarkan pemberian informasi metode yang dipakai adalah metode ceramah plus yang merupakan gabungan dari beberapa metode seperti metode ceramah dan metode demonstrasi, sedangkan metode yang dipakai berdasarkan penugasan yang dapat dipakai yaitu metode permainan dan metode kerja kelompok.

2.3 Media Edukasi

2.3.1 Pengertian Media Edukasi

Menurut Musfiqon (2012: 28) media dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam memahami materi pembelajaran yang sengaja digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada siswa baik berupa fisik maupun non fisik agar terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Secara singkat media edukasi ini sebagai alat untuk membantu seseorang dalam proses pembelajaran.

2.3.2 Media Interaktif

Media interaktif yaitu sebuah layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespons tindakan dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio. Media interaktif juga dapat berupa sebagai produk yang dapat lebih menarik perhatian dalam hal pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:51), Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.

2.4 Seni

Seni yaitu segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang memiliki faktor keindahan serta bisa membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. bersumber pada definisi ini seni merupakan produk keindahan, di mana manusia berupaya menghasilkan sesuatu yang indah serta bisa bawa kesenangan. Seni berasal dari kata “Sani” yang berasal bahasa *Sansekerta* yang mempunyai makna persembahan ataupun pemujaan, kata tersebut berkaitan erat dengan upacara keagamaan yang disebut kesenian. Sementara itu seni menurut Drs. Popo Iskandar adalah hasil ungkapan emosi yang ingin disampaikan kepada orang lain dalam kesadaran hidup bermasyarakat/berkelompok. Seni terbagi menjadi 5 yaitu seni musik, seni rupa, seni sastra, seni drama dan seni budaya.

2.4.1 Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang menggunakan media yang dapat dirasakan dengan mata, dirasakan atau diraba dengan indera peraba. Menurut La Mery seni rupa merupakan penglihatan ekspresi secara simbolis dalam wujud dan bentuk yang lebih tinggi dan akan lebih indah yang dinetralkan menjadi sebuah wujud indah sebagai bentuk ekspresi diri dan emosi. Menurut Charles Batteaux, seni terbagi menjadi dua jenis yaitu seni murni / fine art dan seni terapan / applied art.

a. Seni Rupa Terapan

Seni rupa terapan adalah karya seni yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan mengandung nilai fungsional tertentu di samping nilai seninya. Seni terapan diciptakan sebagai ekspresi keindahan yang memperhatikan aspek praktis dari apa yang diciptakan.

b. Seni Rupa Murni

Seni rupa murni adalah seni yang diciptakan khusus untuk kenikmatan estetis dan artistik tanpa mencampurkan dengan fungsi tertentu. Ekspresi seniman lebih leluasa dimasukkan dalam karya, karena tidak ada syarat khusus yang membatasinya. Seni murni kemudian dibagi lagi menjadi tiga jenis dalam perkembangannya.

1. Seni Rupa

Seni rupa dibagi menjadi tiga jenis menurut media atau bentuknya:

- a. dua dimensi (menggambar, melukis, fotografi, kaligrafi).
- b. Tiga dimensi (ukiran dan ukiran, kayu, yang dapat menggunakan bahan yang berbeda), batu, kaca, tanah liat, logam atau plastik).
- c. seni elektronik (seni komputer, video abstrak, seni web, fotografi, tampilan cahaya, kartun atau komik, film dan video digital).

2. Seni musik

meliputi seni musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan pantun. Musik memiliki banyak genre seperti *blues*, *indie*, klasik, *rock*, *soul*, *gospel*, *jazz*, dan *country*.

3. Seni Pertunjukan

Seni Pertunjukan adalah kombinasi seni visual dan aural di mana, sebagai lawan dari seni murni, seniman menggunakan suara atau gerakan tubuh mereka dalam kaitannya dengan objek lain untuk menyampaikan ekspresi artistik. Bentuk seni yang digunakan Seniman yang berani menggunakan cat, kanvas, atau berbagai bahan untuk membuat objek seni fisik atau statis, seni pertunjukan mencakup banyak disiplin ilmu yang berbeda, tetapi semuanya dimaksudkan untuk ditampilkan di depan penonton langsung.

2.4.2 Jenis-jenis Seni Rupa Murni

1. Desain

Seni desain adalah jenis karya yang mencakup perancangan gambar sampai benda pakai yang diterapkan untuk kebutuhan sehari-hari. Jenis karya ini mungkin hanya bisa dijumpai pada sang pencipta atau orang yang membuat sebuah karya terapan tersebut. Contoh jenis seni terapan desain antara lain, desain produk, desain brosur, desain kemasan, dan sebagainya.

2. Arsitektur

Arsitektur adalah salah satu seni terapan untuk merancang sebuah bangunan tertentu, baik secara estetis maupun fungsinya, selain itu bangunan atau monumen-monumen bersejarah di Indonesia juga menunjukkan seni terapan.

3. Kriya terapan

Seni terapan berbentuk kriya adalah bentuk karya seni yang dibuat dengan keterampilan dan kerajinan tangan yang memerlukan keahlian khusus untuk membuatnya.

4. Pakaian

Seni pakaian adalah karya seni yang digunakan untuk menutupi tubuh manusia, Di Indonesia sendiri, terdapat baju/pakaian yang mencari ciri khas Indonesia yaitu batik yang mana telah menjadi pakaian adat nusantara dan telah terdaftar di UNESCO.

2.4.3 Jenis-jenis Seni Rupa Murni

1. Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar.

2. Seni Grafis

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak.

Tiap Salinan karya dikenal sebagai impression. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik.

3. Seni Patung

Seni patung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau mencetak patung tersebut.

4. Seni Instalasi

Seni instalasi adalah seni yang memasang, menyatukan, dan membuat konstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Biasanya makna dalam persoalan - persoalan sosial-politik dan hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep seni instalasi ini.

5. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu, biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

6. Seni Keramik

Seni Keramik adalah cabang seni rupa yang mengolah material keramik untuk membuat karya seni dari yang bersifat tradisional sampai kontemporer. Selain itu dibedakan pula kegiatan seni keramik berdasarkan prinsip fungsionalitas dan produksinya.

7. Seni Film

Film sering disebut 'sinema' gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk dan figur palsu) dengan kamera, atau oleh animasi.

8. Seni Koreografi

Koreografi (atau 'rancangan tari', berasal dari bahasa Yunani "xopeia", "tari" dan "ypaon", "menulis") disebut juga sebagai komposisi tari merupakan seni membuat/merancang struktur ataupun

alur sehingga menjadi suatu pola gerakan - gerakan. Istilah komposisi tari bisa juga berarti navigasi atau koneksi atas struktur pergerakan. Hasil atas suatu pola gerakan terstruktur itu disebut pula sebagai koreografi. Orang yang merancang koreografi disebut sebagai koreografer.

9. Seni Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Inggris yaitu photography yang diambil dari bahasa Yunani dari kata "Fos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

2.5 Seni Fotografi

2.5.1 Pengertian Seni Fotografi

Seni fotografi merupakan suatu seni melukis dengan cahaya, jadi faktor cahaya merupakan unsur terpenting dalam seni fotografi, untuk melakukan suatu pemotretan diperlukannya cahaya. Baik cahaya yang tampak seperti pemotretan biasa atau dengan sinar merah atau sinar x untuk rontgen. Alat yang paling populer untuk menangkap cahaya gambar adalah kamera.

Prinsip fotografi menurut Liantoni, (2022 : 1) adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkapan cahaya. Pada dasarnya tujuan dan hakikat fotografi adalah komunikasi. Suatu karya fotografi dapat disebut memiliki nilai komunikasi ketika dalam penampilan subjeknya digunakan sebagai medium penyampaian pesan atau merupakan ide yang terekspresikan kepada yang melihatnya sehingga terjalin suatu kontak pemahaman makna. Dalam hal ini karya foto tersebut juga dapat dikatakan sebagai medium yang memiliki nilai guna fungsional dan sekaligus sebagai instrumen karena dijadikan alat dalam proses komunikasi penyampaian pesan/ide sang pencipta karya foto.

Secara singkatnya fotografi adalah kegiatan melukis dengan cahaya yang menggunakan bantuan alat yang disebut kamera. Kamera adalah sebuah alat yang berfungsi untuk merekam cahaya ke dalam film pada kamera analog, lalu kamera berfungsi sebagai alat perekam cahaya ke dalam kartu memori pada kamera digital.

2.5.2 Jenis – jenis Fotografi

Jenis-Jenis Fotografi Di dunia fotografi juga memiliki beragam jenis foto yang biasa digunakan oleh fotografer untuk berbagai kepentingan, yaitu :

1. Fotografi jurnalistik
2. Fotografi still life
3. Fotografi Potret
4. Fotografi Periklanan
5. Fotografi Abstrak
6. Fotografi Pernikahan
7. Fotografi Busana
8. Fotografi Makanan
9. Fotografi Seni Rupa
10. Fotografi Lanskap
11. Fotografi Kehidupan Liar
12. Fotografi Jalanan
13. Fotografi Bawah Air
14. Fotografi inframerah
15. Fotografi Makro
16. Fotografi Mikro
17. Fotografi Arsitektur
18. Fotografi Olahraga
19. Fotografi Aerial / Udara
20. Fotografi Angkasa
21. Fotografi Malam

Terdapat 21 jenis-jenis fotografi namun yang menjadi fokus dalam Perancangan wisata edukasi ini adalah fotografi Fesyen dan fotografi potret, berikut merupakan pengertiannya :

1. Fotografi *Fashion* / Busana

Fotografi *fashion* menurut Kamus Fotografi "*Fashion Photography* adalah sebuah cabang fotografi profesional yang mengkhususkan pada foto dibidang busana dan perlengkapannya. Seorang fotografer *fashion* harus mampu memadukan busana dengan modelnya menjadi satu gambar / foto yang harmonis. Bidang fotografi, bidang fotografi ini semakin marak seiring dengan perkembangan media cetak yang semakin maju" (Nugroho,2006 : 250-251).

Fotografi fashion merupakan jenis fotografi yang ditujukan untuk menampilkan pakaian dan barang fashion lainnya. Fotografi ini memanfaatkan majalah untuk iklan, majalah yang sering dijadikan iklan fotografi fashion yaitu antara lain Vogue, Vanity Fair, dan Allure. Seiring berkembangnya zaman fotografi fashion telah mengembangkan estetikanya yang mana pakaian dan mode diperkuat dengan adanya kesan eksotis dan aksesoris.

2. Fotografi Potret

Fotografi potret adalah foto yang menampilkan objek unsur utamanya adalah manusia yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan (Karyadi, 2017). Fotografi potret merupakan salah satu jenis fotografi yang dapat menggambarkan rasa dari objek yang di foto, fotografi potret ini berkembang pada awal penemuan fotografi sebagai media baru pada abad XIX.

Fotografi potret merupakan salah satu jenis fotografi yang telah sangat dikenal oleh masyarakat dan merupakan salah satu jenis yang mendominasi pada bidang fotografi. Penciptaan Fotografi potret adalah dengan menggunakan wajah seseorang sebagai objek fotonya, meskipun begitu foto potret bukan hanya sekedar foto karena harus dipertimbangkan segi artistiknya. Foto potret merupakan jendela bagi

suasana jiwa yang ada di dalam individu yang di jadikan subjek sebagai foto.

2.6 Teknik Fotografi

a. Teknik Dasar Fotografi

Teknik dasar pemotretan menurut Prasetyo (2012 : 42) 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 atau fokus dan pencahayaan yang tepat.

1. Fokus

Focusing adalah kegiatan mengatur ketajaman objek foto yang dilakukan dengan memutar ring fokus pada lensa sehingga objek dapat terlihat jelas pada bidik objek yang semula buram menjadi jelas atau fokus.

2. Exposure / Pencahayaan

Exposure atau pencahayaan ini merupakan proses dicahayainya film pada kamera, dalam hal ini cahaya yang diterima objek harus cukup sehingga dapat terekam dalam film kamera. Proses pencahayaan ini memiliki keterkaitan pada beberapa hal yaitu bukaan diafragma (Apperture), kecepatan rana (Shutter Speed) dan kepekaan film (ISO).

3. Diafragma (Apperture)

Diafragma berfungsi sebagai jendela pada lensa yang mengendalikan sedikit atau banyaknya cahaya yang melewati lensa. Ukuran besar diafragma dilambangkan dengan f/angka, angka yang tertera pada lensa : 1,4 ; 2 ; 2,8 ; 4 ; 5,6 ; 8 ; 11 ; 16 ; 22. Angka-angka tersebut menunjukkan besar kecilnya bukaan diafragma pada lensa. Semakin besar angka diafragma, semakin kecil bukaan diafragma, sehingga cahaya yang masuk semakin sedikit.

4. Shutter Speed (Kecepatan Rana)

Kecepatan rana adalah cepat atau lambatnya rana bekerja membuka lalu menutup kembali. Kecepatan rana mengendalikan lama cahaya mengenai film. Cara kerja rana mirip seperti jendela, rana berada di depan bidang film dan selalu tertutup, jika shutter release ditekan maka rana akan membuka dan menutup kembali sehingga cahaya dapat masuk dan menyinari film. Ukuran kecepatan rana dihitung dalam satuan per detik yaitu sebagai berikut : 1 ; 2 ; 4 ; 8 ; 15 ; 30 ; 60 ; 125 ; 250 ; 500 ; 1000 ; 2000. Semakin besar angkanya berarti semakin cepat rana membuka dan menutup maka semakin sedikit cahaya yang masuk, dan sebaliknya.

5. ISO

ISO adalah pengaturan kamera yang mencerahkan atau menggelapkan foto. Makin kecil satuan film (semakin rendah ISO), maka film kurang peka cahaya sehingga semakin banyak cahaya yang dibutuhkan untuk menyinari film tersebut, dan sebaliknya semakin tinggi ISO maka film semakin peka terhadap cahaya sehingga makin sedikit cahaya yang dibutuhkan untuk menyinari film tersebut.

b. Teknik Pencahayaan

Peranan cahaya dalam fotografi sangat penting untuk menunjang hasil foto yang baik, seorang fotografer harus memperhatikan kualitas cahaya, arah cahaya, dan efek cahaya yang dihasilkan dari sumber pencahayaan. Cahaya terbagi menjadi dua yaitu cahaya alam / matahari dan cahaya buatan / *artificial*. Berikut adalah arah penjelasan mengenai arah cahaya :

1. *Front Light* (Pencahayaan dari Arah Depan)

Sumber cahaya yang terletak di depan objek foto, pencahayaan ini akan menghasilkan foto yang relatif tanpa bayangan.

2. *Side Light* (Pencahayaan dari Arah Samping)

Sumber cahaya ini diletakan di samping kiri atau kanan objek foto, pencahayaan ini memiliki efek untuk menonjolkan permukaan atau tektur objek.

3. *Top Light* (Pencahayaan dari Arah Atas)

Sumber pencahayaan ini di tempatkan di atas objek, penhayaan ini memberikan efek dramatis.

4. *Bottom Light* (Pencahayaan dari Arah Bawah)

Sumber pencahayaan ini di letakan di bawah objek foto, pencahayaan ini di gunakan sebagai fill-in light atau sebagai cahaya pengisi untuk mengurangi kontras dari main light atau cahaya utama.

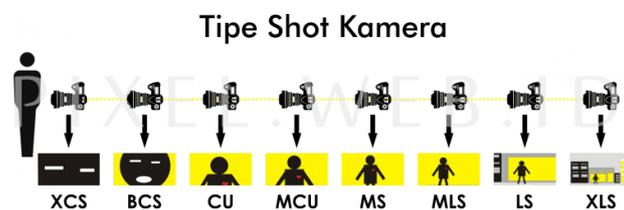
5. *Back Light* (Pencahayaan dari Arah Belakang)

Sumber pencahayaan ini diletakan di belakang dari objek yang di pantulkan atau langsung mengenai objek foto, pencahayaan ini menghasilkan efek secara umum berupa siluet atau objek foto dikelilingi oleh cahaya / Rim Light.

b. Teknik Pengambilan Foto

Menurut Liantoni (2022 : 27) dijelaskan bahwa ada berbagai macam teknik pengambilan foto seperti berdasarkan jarak (Shot Camera) dan sudut pandang kamera (Angle Camera). Berikut penjelasan mengenai pengambilan foto :

1. Teknik Berdasarkan Jarak Kamera (*Shot Camera*)



Gambar 2.1 Tipe Shot Kamera

(Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>)

- *Extreme Long Shot* (XLS)

Extreme Long Shot (XLS) adalah teknik pengambilan gambar yang menampilkan area disekitar objek secara luas

bahkan sangat luas dibandingkan teknik pengambilan gambar lainnya.

- *Long Shot (LS)*

Long Shot (LS) merupakan teknik pengambilan gambar dari jarak jauh, seperti pada objek manusia long shot dapat menampilkan 2-3 orang dengan menampilkan seluruh badan. Long Shot dapat menampilkan Area disekitar objek dan lebih sempit dibandingkan dengan Extreme Long Shot, Long Shot berfungsi untuk menyampaikan interaksi objek dengan area sekitar secara lebih leluasa daripada Extreme Long Shot.

- *Medium Long Shot (MLS)*

Medium Long Shot (MLS) merupakan sebuah teknik dalam pengambilan gambar dengan lebih sedikit atau lebih sempit dibandingkan dengan teknik Long Shot. Pada objek manusia hanya sebagian anggota tubuh atau $\frac{3}{4}$ badan manusia dimulai dari lutut hingga ke atas kepala.

- *Medium Shot*

Medium Shot (MS) merupakan sebuah teknik dalam pengambilan gambar yang hanya mengambil beberapa bagian secara detail, pada objek manusia Medium shot mengambil setengah badan atau hanya sebatas pinggang hingga atas kepala. Pengambilan gambar ini berfungsi dalam menampilkan detail bagian tubuh dengan lebih jelas dibandingkan dengan pengambilan gambar sebelumnya dengan bidikan kamera menengah yang menampilkan lebih sedikit area disekitar objek.

- *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up merupakan teknik shot antara Close Up dengan Medium Shot, pada objek manusia Medium Close Up akan mengambil area sebatas dada hingga atas kepala, dapat dikatakan juga medium close up mengambil gambar

dengan bidikan kamera jarak menengah yang mencakup area yang lebih sempit.

- Close Up

Close Up merupakan sebuah teknik Shot yang menampilkan gambar lebih dekat kepada objek manusia sebatas bahu hingga atas kepala, teknik ini berfungsi untuk menampilkan identifikasi karakter atau ekspresi wajah seseorang.

- Big Close Up

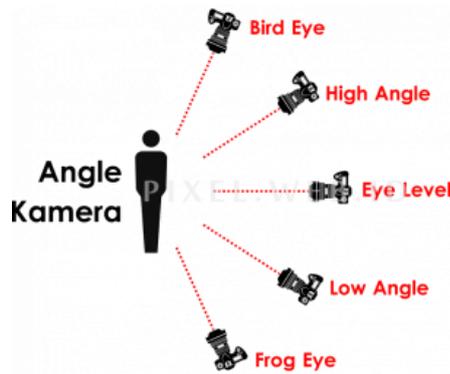
Big Close Up merupakan teknik pengambilan foto yang hanya mengambil bagian area wajah secara lebih detail pada objek manusia tanpa menghiraukan bagian wajah sedikit terpotong, agar ekspresi wajah dapat ter ekspos lebih jelas untuk di tampilkan.

Big Close Up memiliki cakupan areayang lebih sempit dari pada Close Up yang berfungsi untuk menampilkan efek yang dramatis, dengan bidikan kamera jarak dekat mampu memperlihatkan kerutan wajah secara lebih jelas.

- Extreme Close Up

Extreme Close Up merupakan teknik yang hanya mengambil gambar secara lebih lebih terpusat pada satu area saja dengan lebih detai dari pada teknik yang sebelumnya. Teknik Extreme Close Up menggunakan bidikan kamera jarak dekat atau bisa dikatakan sangat dekat karena cakupan area frame hanya berfokus pada bagian tertentu.

2. Teknik Berdasarkan Sudut Pandang Kamera (*Angle Camera*)



Gambar 2.2 Sudut Kamera

(Sumber: <https://www.pixel.web.id/angle-kamera/>)

- Frog Eye View

Frog eye merupakan sudut pandang kamera dari bawah, kamera berposisi di atas tanah seperti mata katak memandang, teknik ini berfungsi dalam memperlihatkan perspektif gambar dari bawah agar posisi objek terlihat lebih besar dan jelas.

- Low Angle

Low angle merupakan teknik pengambilan foto dengan sudut pandang kamera lebih rendah dari ketinggian objek atau bahkan dibawah objek. Low Angle berfungsi untuk menghasilkan kesan megah pada objek gedung dan tangguh pada objek manusia.

- Eye Level Angle

Eye Level merupakan teknik pengambilan foto dengan sudut pandang kamera yang tingginya sejajar dengan tinggi objek layaknya seperti mata memandang. Teknik ini berfungsi dalam menyampaikan kesan perspektif foto yang lebih realistis seperti pada umumnya sudut pandang manusia.

- High Angle

High Angle merupakan teknik pengambilan foto dengan sudut pandang yang lebih tinggi dari objek dengan posisi kamera menunduk mengarah pada objek.

- Bird Eye Angle

Bird Eye Angle Merupakan Teknik pengambilan foto dengan sudut pandang kamera yang lebih tinggi dari pada objek seperti mata burung dengan lusa jangkauan dan area fokus yang lebih luas dari pada High Angle.

2.7 Sejarah Fotografi

2.7.1 Sejarah Fotografi Dunia

Sejarah fotografi tidak akan lepas dari penemuan kamera dan film. Dengan penemuan film, kita dapat mereproduksi gambar, dan proses pencahayaan film tersebut terjadi di dalam kamera. Prinsip kerja kamera telah ditemukan sejak zaman Aristoteles, berikut merupakan lini masa dari sejarah perkembangan fotografi dunia.

2.7.2 Sejarah Fotografi Dunia



Gambar 2.3 Sejarah Fotografi (Abad 5SM - 1685)

(Sumber: Buku *The history of photography*)

Gambar diatas merupakan lini masa sejarah perkembangan fotografi yang bermula pada abad ke- 5 sebelum Masehi sampai tahun 1452 yang dilakukan oleh beberapa tokoh, berikut adalah uraian mengenai lini masa sejarah perkembangan fotografi :

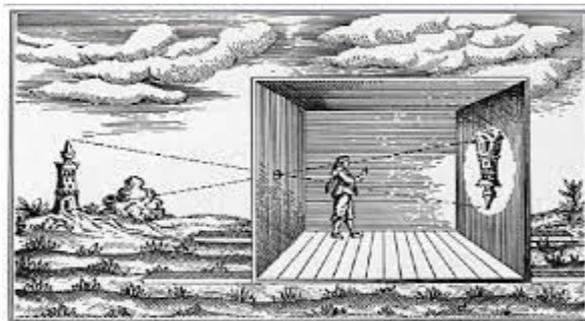
1. Abad ke-5 sebelum Masehi

Pada abad ke-5 sebelum Masehi seorang pria bernama Mo zi mengamati suatu gejala terhadap ruangan gelap tanpa cahaya yang terdapat lubang kecil, kemudian ia menemukan bahwa lubang kecil tersebut dapat merefleksikan pemandangan di luar dinding ruangan yang gelap, gambar yang dihasilkan berputar 180 derajat.

2. Abad ke-3 sebelum Masehi.

Pada tahun 384 – 322 sebelum Masehi, Aristoteles mengembangkan temuan Mo Ti ini dan menemukan hukum dari penemuan tersebut yang disebut fenomena obscura, yang artinya ruangan gelap.

3. Abad ke- 10



Gambar 2.4 Kamera Berbentuk Ruang

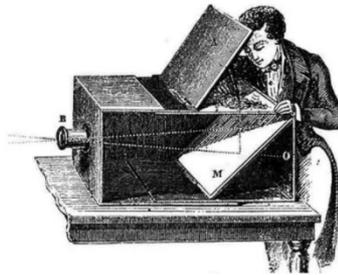
(Sumber: <https://lensandframe.wordpress.com/2014/12/08/camera-obscura/>)

Pada akhir abad ke- 10 seorang ilmuwan muslim yang bernama Ibnu Al-Haitam berhasil menemukan kamera, yang masih berbentuk sebuah ruangan yang gelap yang terdapat lubang kecil untuk cahaya masuk dan Ibnu al-Haitsam abad ke-10 M terus mencoba membuat perangkat yang sekarang disebut kamera.

4. Tahun 1452

Pada tahun ini seorang ilmuwan bernama Leonardo Da Vinci mendeskripsikan prinsip kerja obscura dalam Codeks Atlantikus lalu kamera ini sangat populer di Eropa yang dipakai oleh seniman untuk membantu melukis.

5. Tahun 1558



Gambar 2.5 Kamera Kotak

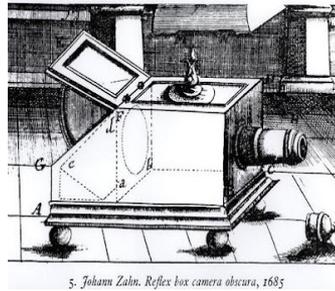
(Sumber: https://www.ica.org/sites/default/files/WG_2003_PAAG-care-of-photographs_EN.pdf)

Pada tahun 1558, sebuah kotak yang kamera dibuat untuk membantu para pelukis menangkap bayangan dalam lukisan mereka. Pada tahun 1568, seorang seniman bernama Daniello Barbaro bereksperimen dengan lensa sederhana untuk mempertajam proyeksi gambar yang dipantulkan dari lubang kecil. Eksperimen menyimpulkan bahwa mengubah ukuran aperatur dapat memengaruhi ketajaman foto.

6. Tahun 1611

Johannes Kepler menamai kameranya kamera Obscura, desain kamera ini seperti tenda yang didalamnya tidak terdapat cahaya dan terdapat juga sebuah lubang kecil yang berfungsi sebagai alat untuk merefleksikan bayangan ke selembar kertas.

7. Tahun 1685



Gambar 2.6 Reflex Box Camera Obscura

(Sumber: <https://www.saintd.co/2018/07/sejarah-kamera.html>)

Pada tahun ini kamera ringkas ditemukan oleh Johann Zahn sehingga pada tahun ini bentuk kamera tidak lagi berbentuk sebagai ruangan gelap, dikembangkan oleh Johann Zahn kamera ini memiliki lensa yang dapat diatur maju mundur dengan diafragma dan cermin untuk melihat objek lebih jelas. yang dapat diatur maju mundur dengan diafragma dan cermin untuk melihat objek



Gambar 2.7 Sejarah Kamera (1824 – 1942)

(Sumber: Buku *The history of photography*)

8. Tahun 1824

Seorang Seniman Prancis bernama Joseph Nicéphore Niépce berhasil membuat gambar permanen, Eksperimen itu dilakukan lagi pada tahun 1826, dan dianggap sebagai titik awal fotografi.

9. Tahun 1851

Seorang pelukis Prancis bernama Louis Jacques Mandes Daguerre mampu mengambil foto, yang merupakan gambar permanen pada pelat tembaga-perak yang dilapisi dengan lapisan yodium. Gambar permanen dapat diperoleh dari piring yang dicuci dengan garam. Penemuan ini menandai tonggak penting baru dalam penemuan fotografi. Prancis berhasil membuat rekor dua dimensi dalam format permanen.

10. Tahun 1880

Pada tahun ini ditemukannya film kamera hitam putih oleh George Eastman dan ia juga mendirikan perusahaan film kodak. Dan pada tahun yang sama Kodak merilis Kamera pertama berfilm.

11. Tahun 1936 dan Tahun 1942

Pada tahun ini di temukan film negatif pertama oleh seorang ilmuwan dari kodak yang dinamakan kodak chrome, dan pada tahun 1942 kodak mengeluarkan film berwarna pertama.

2.7.3 Sejarah Perkembangan Fotografi di Indonesia

Sejarah fotografi di Indonesia dimulai pada tahun 1857, pada saat 2 orang juru foto Woodbury dan Page membuka sebuah studio foto di Harmonie, Batavia. Masuknya fotografi ke Indonesia tepat 18 tahun setelah Daguerre mengumumkan hasil penelitiannya yang kemudian disebut-sebut sebagai awal perkembangan fotografi komersial.

1. Abad Ke-18

Kassian Cephas, lahir di Yogyakarta, 15 Januari 1845 diakui sebagai fotografer pertama Indonesia. Fotografer lainnya yang ada di Indonesia sebagian adalah keturunan Belanda. Kassian Cephas yang tinggal dan punya studio di Yogyakarta juga merupakan “pemotret resmi” Kraton Yogyakarta.

2. Abad Ke-19

Ansel Adam seorang *fine art photographer* Amerika terbesar dari abad ke-19. Ansel adam tidak hanya dihargai dari karya foto-fotonya saja, juga dari dedikasinya dalam dunia pendidikan fotografi. Ansel bersama Fred Archer pada 1940-an memperkenalkan suatu metode yang dikenal dengan nama *zone system (ZS)*. Metode temuan Ansel ini secara umum adalah proses terencana dalam pembuatan foto, mulai dari pravisualisasi kemudian menghitung pencahayaan secara tepat sampai memproses film secara akurat. Hasil akhirnya adalah foto negatif yang prima sebagai fondasi utama membuat cetakan foto yang berkualitas juga maksimal. Era reformasi yang dimulai pada tahun 1998 di Indonesia telah membawa dampak yang besar bagi segala aspek di masyarakat.

2.8 Tokoh Yang Berpengaruh Dalam Perkembangan Fotografi

Pada perkembangan fotografi yang terjadi dalam sejarah tidak akan lepas dari tokoh-tokoh penting yang berperan penting dan berhasil dalam perkembangan fotografi, berikut adalah tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan fotografi :

2.8.1. Tokoh Fotografi Dunia

1. Thomas Wedgwood

Pada tahun 1802 di Inggris Thomas Wedgwood menemukan suatu metoda untuk memindahkan gambar atau lukisan yang terdapat pada sebidang kaca dengan cahaya, keatas permukaan kulit yang dibuatnya peka lebih dahulu dengan perak nitrat atau perak chloride. Thomas Wedgwood berekperimen dengan perak nitrat dan dia mengoleskan perak nitrat ke selemba kertas dan potongan kulit yang diregangkan, dia membuat gambar dengan melakukan pencetakan kontak foto lalu meletakkan sebuah benda diatasnya dan siluet dari benda tersebut tergambar diatas kulit yang di renggangkan tersebut.

2. Joseph Nicéphore Niépce (1765 – 1833)

Di Prancis Joseph Nicéphore Niépce melakukan berbagai percobaan dengan kamera obscura, begitu pula dengan macam – macam bahan kimia, dalam tahun 1816 dia berhasil membuat gambar negatif dengan cahaya di atas kertas yang dibuatnya peka lebih dahulu dengan perak chloride. Kemudian dalam tahun 1822 dia melumarkan larutan aspal dalam minyak lavender ke atas sebidang pelat yang terbuat dari campuran timah hitam dan timah putih dengan menggunakan teknik heliograf yang dibuat pada tahun 1827 dengan bantuan kamera obscura.

Untuk membuat heliograf, Niépce melarutkan bitumen yang peka terhadap cahaya ke dalam minyak lavender dan mengoleskan lapisan tipis di atas pelat timah yang dipoles. Dia memasukkan pelat itu ke dalam kamera obscura dan meletakkannya di dekat jendela di ruang kerjanya di lantai dua. Setelah beberapa hari terpapar sinar matahari, pelat tersebut menghasilkan kesan halaman, bangunan luar, dan pepohonan di luar. Menulis tentang prosesnya pada bulan Desember 1827, Niépce mengakui bahwa itu memerlukan perbaikan lebih lanjut, tetapi tetap merupakan "langkah pertama yang tidak pasti ke arah yang sama sekali baru".

3. Louis Jacques Mande Daguerre

Daguerre menemukan daguerreotype yang merupakan cara untuk mencetak foto dengan memanfaatkan lempengan tembaga berlapis perak, lalu kemudian lempengan itu diberi diasapi dengan uap yodium yang bertujuan agar lempengan tersebut lebih sensitif terhadap cahaya yang kemudian di pasang ke kamera, dan seiring banyaknya cahaya yang masuk ke kamera cahaya itu kemudian membentuk bayangan foto. Daguerreotype lebih unggul dalam hal detail namun untuk masalah produksi foto masih kalah dengan calotype.

4. William Hendry Fox Talbot

Time life-books, 1970 menyebutkan pada masa Deguerre, di Inggris William Hendry Fox Talbot giat melakukan percobaan menggunakan bahan – bahan kimia yang sensitif terhadap cahaya yang bermediakan kertas, yang kemudian dia menemukan sebuah metode yang disebutnya Calotype yang diambil dari bahasa Yunani talos yang memiliki arti indah dan typos yang memiliki arti impressi. Calotype memiliki cara kerja yang berbeda dari penemuan terdahulunya. Berikut merupakan cara kerja dari temuan William Hendry Fox Talbot :

1. Kertas yang dilapisi oleh larutan silver nitrat dan poltassium iodide yang bereaksi menjadi silver iodide yang di tambah kepekaannya dengan larutan gallic acid dan silver nitrat.
2. Kemudian dilakukan pemotretan lalu munculnya gambar laten
3. Lalu gambar laten dikembangkan dengan larutan perak gallo nitrat
4. Dipanaskan dengan api sekitar 1-2 menit, kemudian gambar laten berubah menjadi tampak.
5. Dari proses yang sebelumnya dihasilkannya gambar negatif yang kemudian diperbaiki dengan potassium bromide.
6. Kemudian dibilas dengan air
7. Hasilnya berupa kertas negatif.
8. Untuk mengubah menjadi positif kertas negatif di tumpuk pada *photogenic* kertas gambar, yang ditimpa oleh kaca transparan, kemudian disinari dibawah sinar matahari, dan menghasilkan gambar positif yang dapat diperbanyak dengan jumlah yang tidak terhingga.

5. George Eastman (1854-1932)

Penemuan George Eastman adalah menemukan film pada kamera, dan dia juga menemukan sistem pelat kering dengan menyelimuti permukaan kaca dengan gelatin yang mengandung emulsi foto atau bahan peka cahaya. Ketika tahun 1888 dia

memasarkan kamera Box dengan merek Kodak yang mudah cara menggunakannya, terjadilah suatu revolusi dalam bidang fotografi kamera analog, yang memiliki cara untuk mencetak dan mencuci film itu sendiri, berikut uraiannya menurut jarvis, 2022 :

1. Untuk mencuci rol film sendiri terdapat beberapa peralatan yang harus kita siapkan diantaranya yaitu :
 - a. Developing kit merupakan bahan kimia untuk proses pencucian (developer, bleach, dan fixer)
 - b. Film picker.
 - c. Termometer sarung tangan.
 - d. Gelas ukur.
 - e. Penghitung waktu atau stopwatch.
 - f. Wadah bersih.
 - g. Gunting
 - h. Changing bag
 - i. Develop tank
2. Tahap selanjutnya adalah siapkan developing kit dan siapkan juga suhu developing kit.
3. Lalu tahap selanjutnya adalah mengeluarkan lidah film dari canister atau tempat rol film dengan menggunakan film picker. Setelah itu gulung rol film kedalam rel develop tank dan lakukan proses ini di dalam changing bag karena film tidak boleh terpapar oleh cahaya.
4. Lalu masuk ke tahap proses pencucian film, pada tahap ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu :
 - a. Tahap pertama adalah pre wash, dengan memasukkan film ke dalam develop tank dan air yang harus dalam suhu 38 derajat. Proses ini adalah tahapan untuk membilas klise dari debu atau kotoran dan lakukan selama kurang lebih 1 menit.
 - b. Tahap kedua adalah developing film yang bisa dilakukan dengan menyiapkan timer untuk menghitung durasi selama pencucian rol film. tuangkan cairan developer kedalam

tangki dan aduk rol film selama 10 menit. Kemudian bilas selama 1 menit. Setelah itu masukan cairan bleach kedalam tangki develop dan aduk rol film selama 4 menit dan kemudian bilas selama 1 menit. Setelah itu masukan cairan fixer dan aduk selama 5 menit.

- c. Tahap ketiga yaitu tahap finishing, keluarkan roll film dan jemur hingga kering menggunakan penjepit. Kemudian setelah kering rol film dapat di scan pada mesin scan dan dapat dicetak.

2.8.2. Tokoh Fotografi Indonesia

1. Fajar Kristianto

Fajar Kristianto merupakan fotografer yang berasal dari Depok mempunyai profesi sebagai kepala teknisi di Divisi Tambang Bawah Tanah yang sangat menyukai fotografi. Lokasi tempat Fajar bekerja menghadirkan keterampilan visual terbaiknya. Tambang terbuka dan bawah tanah menawarkan teknologi menarik untuk membingkainya dengan kameranya.

2. Darwis Triadi

Lahir pada tahun 1954, fotografer asal Solo ini sampai dengan sekarang terus eksis di berbagai Pameran, seminar, workshop dan menjadi Dosen Tamu di berbagai Universitas negeri maupun Swasta di Indonesia. Selain itu Darwis Triadi telah menerbitkan beberapa buku mengenai fotografi seperti : Kembang Setaman, Secret Lighting dan Terra Incognita, serta majalah mengenai fotografi yakni Majalah Indonesian Photo.

3. Rio Helmi

Lahir pada tahun 1954 dari seorang ayah diplomat Indonesia dan ibu Turki, fotografer dan penulis Indonesia Rio Helmi telah mengabadikan gambar Asia dan menulis sejak tahun 1978. Karyanya dapat dilihat di majalah, dokumenter, dan lebih dari 20 buku fotografi format besar. Pameran tunggal fotografi diam

Rio telah diadakan di Bali, Jakarta, Madrid, Miyazaki, Palo Alto, San Francisco, dan Sydney, dan karyanya diadakan dalam koleksi pribadi di seluruh dunia termasuk di London, Roma, Boston, Washington dan Tokyo.

4. Agung Krispimandoyo

Saat Agung Krisprimandoyo, memasuki usia 50 tahun ke atas menjadi titik baru untuk merealisasikan sesuatu. Sejak kecil, dia mengaku menggemari fotografi garagara kamera sang ayah. Kini dia sering mendapatkan tawaran untuk sharing ilmu fotografi. Bahkan, direktur Ciputra Group itu sudah meluncurkan sejumlah buku soal fotografi dan beberapa kali melakukan pameran hasil karyanya.

5. Martha Suherman

Lahir pada tahun 1980 Jakarta ini Indonesia terkenal dengan spesialisasinya pada foto landscape. Dia adalah duta kamera Nikon Indonesia dan telah mengambil foto dari tempat-tempat seperti Giza di Mesir, Bangkok, Nusa Penida, dan Osaka. Alumni Universitas Trisakti jurusan desain grafis ini ditampilkan dalam daftar Lima Fotografer Wanita Indonesia yang Menginspirasi yang diterbitkan oleh Majalah Infotografi pada bulan September tahun 2018.

6. Fajar Kristiono

Fajar Kristiono adalah fotografer pranikah dan potret yang tinggal di Bogor, Indonesia. Ia masuk dunia fotografi di awal tahun 2009, lalu mulai membimbing dan mengajar fotografi pada tahun 2010 di lokakarya seluruh Indonesia. Tujuannya adalah berbagi dan mendapatkan pengetahuan dari sesama fotografer. Ia senang membimbing, berbagi pengalaman, dan bertemu dengan orang-orang baru. Ia juga sering menjelajahi tempat-tempat eksotis baru beserta budaya dan seni kulinernya.

Berikut merupakan kumpulan hasil karya foto dari fotografer diatas :

| No. | Foto | Judul | Tahun |
|-----|--|--|-------|
| 1 |  <p data-bbox="443 801 754 943">Gambar 2.8 The highest Platform (Sumber: https://www.bbc.com/indonesia/majalah-43486871)</p> | <p data-bbox="916 456 1198 568">The Highest Platform Fajar Kristianto</p> | 2018 |
| 2. |  <p data-bbox="411 1272 786 1469">Gambar 2.9 Foto Karya Andreas Darwis Triadi (Sumber: https://www.dictio.id/t/bagaimana-karya-karya-fotografi-potret-indonesia-oleh-kassian-cephas-dan-andreas-darwis-triadi/125935)</p> | <p data-bbox="911 994 1206 1099">Selebriti Wanita Andreas Darwis Triadi</p> | 1990 |
| 3. |  <p data-bbox="416 1809 786 1872">Gambar 2.10 Foto Karya Darwis Triadi (Sumber: Instagram Darwis Triadi)</p> | Andreas Darwis Triadi | 2022 |

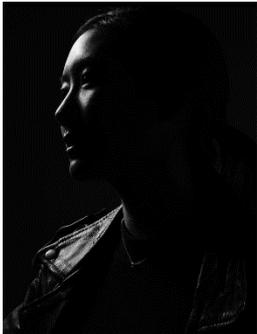
| | | | |
|----|---|--|------|
| 3. |  <p>Gambar 2.11 Foto Karya Rio Helmi (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Penjor-penjor masa galungan di bali timur, yang beberapa desa hiasannya diperbarui pada hari kuningan.</p> <p>Rio Helmi</p> | 1990 |
| 4. |  <p>Gambar 2.12 Foto Karya Rio Helmi (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Seorang penari Hudoq dengan topeng-topeng sakral yang disimpannya, di daerah sungai mahakam bagian tengah.</p> <p>Rio Helmi</p> | 2018 |
| 5. |  <p>Gambar 2.13 Foto Karya Rio Helmi (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Ikon Bunda Maria di gereja orthodox syria dekat kochi kerala, India.</p> <p>Rio Helmi</p> | 1995 |
| 6. |  <p>Gambar 2.14 Foto Karya Rio Helmi (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Para Bhiksu Mongolia di Stadion Ulan Bataar.</p> <p>Rio Helmi</p> | 1995 |

| | | | |
|-----|--|--|------|
| 7. |  <p>Gambar 2.15 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Masjid Nasir Al Mulk terletak di Shiraz Iran.</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |
| 8. |  <p>Gambar 2.16 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Vakil Mosque di Shiraz, Iran</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |
| 9. |  <p>Gambar 2.17 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Acara budaya Mount Hagen, Papua Nugini</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |
| 10. |  <p>Gambar 2.18 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>Jaisalmer, India</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |
| 11. |  <p>Gambar 2.19 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: Majalah Mata, 2021)</p> | <p>jodhpur, Rajasthan, India</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |

| | | | |
|------|--|--|------|
| 12. |  <p>Gambar 2.20 Foto Karya Agung Krisprimandoyo (Sumber: <i>Majalah Mata</i>, 2021)</p> | <p>Sumur Chand Baori di timur Rajasthan, India</p> <p>Agung Krisprimandoyo</p> | 2021 |
| 13. |  <p>Gambar 2.21 Foto Karya Martha Suherman (Sumber: https://fotografiindonesia.com)</p> | <p>Tari Topeng Klana Palimanan</p> <p>Martha Suherman</p> <p>https://fotografiindonesia.com</p> | 2022 |
| 14. |  <p>Gambar 2.22 Foto Karya Foto Karya Martha Suherman (Sumber: https://fotografiindonesia.com)</p> | <p>Tari Betawi</p> <p>Martha Suherman</p> | 2022 |
| 15.. |  <p>Gambar 2.23 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: <i>Instagram Pribadi Fajarkris</i>, 2022)</p> | <p>Barong and Rangda.</p> <p>Fajar Kristianto</p> | 2022 |
| 16. |  <p>Gambar 2.24 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: <i>Instagram Pribadi Fajarkris</i>, 2022)</p> | <p>Window lights. Maria under the window lights of an abandoned building in Oldtown Jakarta</p> <p>Fajar Kristianto</p> | 2022 |
| 17. |  | <p>The Bird Whisperer</p> | 2020 |

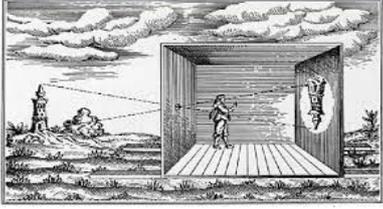
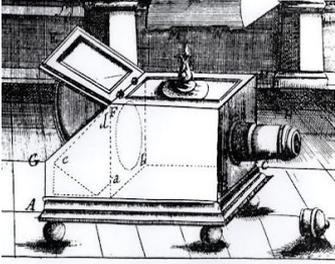
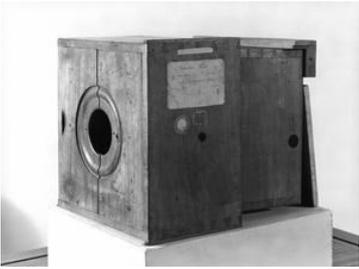
| | | | |
|-----|--|--|------|
| | | Fajar Kristianto | |
| | Gambar 2.25 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2020) | | |
| 18. |  Gambar 2.26 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2021) | Industrial Cinematic Rugged Workwear Fajar Kristianto | 2021 |
| 19. |  Gambar 2.27 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2021) | Lights and Steel Fajar Kristianto | 2021 |
| 20. |  Gambar 2.28 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2021) | Taman Sari Fajar Kristianto | 2021 |
| 21. |  Gambar 2.29 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2021) | Tembagapura Facades Fajar Kristianto | 2021 |
| 22. |  | Under The Spotlight Fajar Kristianto | 2021 |

| | | | |
|-----|--|---|------|
| | Gambar 2.30 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2021) | | |
| 23. |  Gambar 2.31 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2020) | Minivelo! Fajar Kristianto | 2020 |
| 24. |  Gambar 2.32 Foto Karya Fajar Kristianto (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkris, 2020) | Not The Black Swan Fajar Kristianto | 2020 |
| 25. |  Gambar 2.33 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | Captured during Lombok Workshop Fajar Kristiono | 2022 |
| 26. |  Gambar 2.34 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | Amazing Lombok Fajar Kristiono | 2022 |
| 27. |  | Keindahan color of Sense | 2022 |

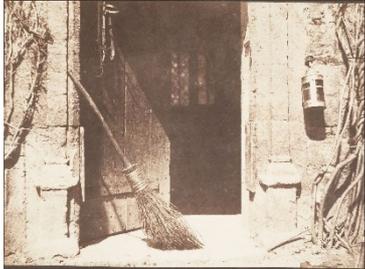
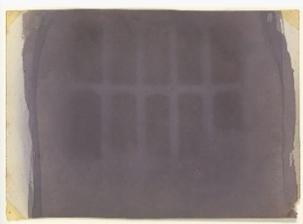
| | | | |
|-----|--|---|------|
| | | Fajar Kristiono | |
| | Gambar 2.35 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | | |
| 28. |  Gambar 2.36 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | STELLA Fajar Kristiono | 2022 |
| 29. |  Gambar 2.37 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | Fun Shooting with Friends Fajar Kristiono | 2022 |
| 30. |  Gambar 2.38 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2022) | JULIA Fajar Kristiono | 2022 |
| 31. |  | Indoor Potrait Photography Fajar Kristiono | 2021 |

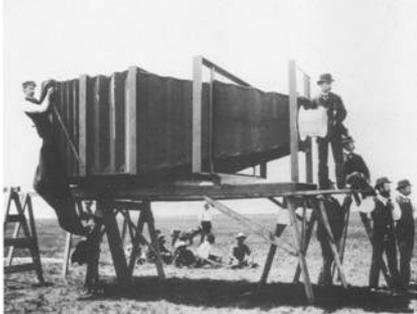
| | | | |
|-----|---|---|------|
| | | | |
| | <p>Gambar 2.39 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2021)</p> | | |
| 32. |  <p>Gambar 2.40 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2021)</p> | <p>Lady In Red Fajar Kristiono</p> | 2021 |
| 33. |  <p>Gambar 2.41 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2021)</p> | <p>Urban Photo Hunt Fajar Kristiono</p> | 2021 |
| 34. |  <p>Gambar 2.42 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2021)</p> | <p>Mewarnai Fajar Kristiono</p> | 2021 |
| 35. |  <p>Gambar 2.43 Foto Karya Fajar Kristiono (Sumber: Instagram Pribadi Fajarkristiono, 2021)</p> | <p>Detail Fajar Kristiono</p> | 2021 |

2.9 Perkembangan Kamera Dari Masa ke Masa

| No | Nama Koleksi | Tahun | Keterangan |
|----|---|----------------|--|
| 1. |  <p>Gambar 2.44 Kamera Obscura (Sumber: https://lensandframe.wordpress.com/2014/12/08/camera-obscura/)</p> | Abad 10 Masehi | Masih berbentuk ruangan yang di temukan oleh Al – Hazen . |
| 2. |  <p><small>5. Johann Zahn. Reflex box camera obscura, 1685</small></p> <p>Gambar 2.45 Kamera Obscura Ringkas (Sumber: https://www.saintd.co/2018/07/sejarah-kamera.html)</p> | Tahun 1685 | Berbentuk ringkas yang pertama kali ditemukan oleh Johann Zahn |
| 3. |  <p>Gambar 2.46 Obscura penemuan Joseph Nicephore (Sumber: https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc41202/)</p> | Tahun 1824 | Kamera obscura ini menggunakan teknik heliography |
| 4. |  | | Foto hasil tangkapan Joseph Nicephore yang |

| | | | |
|----|--|---------------|---|
| | | Tahun 1824 | diberi nama view from The Window at Le Gras |
| | <p>Gambar 2.47 Hasil foto Kamera oleh Joseph Nicephore (Sumber: https://maknawidotcom.wordpress.com/2017/08/11/foto-pertama-dalam-sejarah-dunia/)</p> | | |
| 5. |  <p>Gambar 2.48 Hasil foto Daguerreotype (Sumber: Ermawati, 2017)</p> | Tahun 1824 | Hasil foto Daguerreotype yang berdetail tajam. |
| 6. |  <p>Gambar 2.49 Kamera Daguerreotype (Sumber: https://www.saintd.co/2018/07/sejarah-kamera.html)</p> | Tahun 1837 | Kamera Daguerreotype kamera yang dibuat oleh Louis Daguerre pada tahun 1837 kamera ini memiliki proses fotografi yang lebih praktis dari penemuan sebelumnya. |
| 7. |  | Tahun 1838 | Foto yang dihasilkan oleh daguerreotype yang diberi nama Boulevard Dua Temple |

| | | | |
|-----|---|---------------|--|
| | <p>Gambar 2.50 Hasil foto Kamera Daguerreotype (Sumber: https://p2k.unkris.ac.id/id3/3073-2962/Daguerreotype_216542_p2k-unkris.html)</p> | | |
| 8. |  <p>Gambar 2.51 Kamera Calotype (Sumber: https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co15030/calotype-camera-calotype-camera)</p> | Tahun 1843 | Kamera ini ditemukan oleh William Henry Fox Talbot. |
| 9. |  <p>Gambar 2.52 Hasil foto dari kamera Calotype (Sumber: https://www.metmuseum.org/art/collectio n/search/283068)</p> | Tahun 1844 | Salted paper print dari negatif calotype Karya William Henry Fox Talbot (1843) ini berjudul The Open Door. |
| 10. |  <p>Gambar 2.53 Hasil foto dari Kamera Calotype (Sumber: Ermawati, 2017)</p> | Tahun 1843 | Foto dari hasil kamera Calotype yang berwarna coklat hangat. |
| 11. |  | Tahun 1835 | Foto dari hasil kamera Calotype negatif berwarna coklat hangat karya ini berjudul Latticed Window (1835) |

| | | | |
|-----|---|------------|---|
| | <p>Gambar 2.8 Hasil foto dari Kamaera Calotype (Sumber: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/282004)</p> | | ini merupakan negatif foto pertama di dunia. |
| 12. |  <p>Gambar 2.54 Kamera Mammoth (Sumber: https://designideasdkv1.wordpress.com/2013/01/07/sejarah-fotografi/)</p> | Tahun 1900 | Kamera ini ditemukan oleh George Lawrence yang dibuat untuk perusahaan kereta api Chicago and Alton Railroad Company kereta api buaatannya. |
| 13. |  <p>Gambar 2.55 Kamera Kodak Brownie (Sumber: https://fotografi.lovelybogor.com/brownie-nenek-moyang-kamera-saku/)</p> | Tahun 1900 | Kodak membuat kamera brownie. |
| 14. |  <p>Gambar 2.56 Kamera polaroid pertama (Sumber: Irene, 2013)</p> | Tahun 1937 | Kamera polaroid ditemukan oleh Edwin Herbert Land kamera ini dapat langsung mencetak foto kamera ini disebut sebagai kamera instan. |

| | | | |
|-----|--|---------------|--|
| 15. |  <p>Gambar 2.57 Leica I (Sumber: https://www.diyphotography.net/oscar-barnacks-personal-0-series-1923-leica-breaks-world-record-fetches-over-15-million-at-an-auction/)</p> | Tahun 1925 | Kamera ini ditemukan oleh Oscar Barnack's |
| 16. |  <p>Gambar 2.58 Kamera TLR (Twin Lens Reflex) (Sumber: http://lestari-spss.blogspot.com/2011/09/twin-lens-refleks-tlr.html)</p> | Tahun 1928 | Kamera TLR di kembangkan oleh Franke & Heidecke Rolleiflex, kamera ini memiliki 2 lensa. |
| 17. |  <p>Gambar 2.59 Kamera SLR (Single Lens Reflex) (Sumber: https://blog.unnes.ac.id/hoki/2015/10/27/kamera/)</p> | Tahun 1928 | Kamera Exakta sebagai pelopor kamera SLR 35 mm, kamera ini menggunakan 1 lensa saja. |

| | | | |
|-----|--|------------|---|
| 18. |  <p>Gambar 2.60 Kamera analog Sony Mavica (Sumber: https://blog.unnes.ac.id/hoki/2015/10/27/kamera/)</p> | Tahun 1981 | Kamera ini muncul pertama kali pada tahun 1981, kamera ini mencatat sinyal pixel secara terus menerus, sebagai mesin rekaman video. |
| 19. |  <p>Gambar 2.61 Kamera digital Fuji DS – 1P (Sumber: https://www.digitalkameramuseum.de/en/cameras/item/fujix-ds-1p-3)</p> | Tahun 1988 | Kamera digital pertama dengan gambar yang direkam sebagai file yang menggunakan komputer yang direkam kedalam memori 16 Mb |
| 20. |  <p>Gambar 2.62 Kamera DSLR Nikon D1 (Sumber: https://www.digitalkameramuseum.de/en/cameras/item/nikon-d1)</p> | Tahun 1999 | Kamera ini diproduksi oleh nikon yang mampu menghasilkan gambar beresolusi tinggi. |
| 21. |  | Tahun 2004 | Kamera ini diproduksi oleh perusahaan Epson yang menjadi pelopor kamera mirrorless. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Gambar 2.63 Kamera Mirrorless Epson R D1 (Sumber: https://www.dpreview.com/articles/1924025521/epsonrd1)</p> | | |
|--|--|--|--|

Tabel 2.2 Koleksi Kamera dari masa ke masa

2.10 Fungsi Fotografi Dalam Kehidupan Manusia

Fungsi fotografi pada awalnya digunakan sebagai alat untuk mengabadikan momen-momen penting yang disebut dokumentasi, namun seiring berkembangnya zaman fungsi fotografi telah bergeser dari alat dokumentasi menjadi karya yang mendukung dan melayani kebutuhan industri, Perkembangan dunia fotografi kian pesat dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Fotografi banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti kedokteran, biologi, geografi, antropologi, jurnalistik, seni, periklanan, dan masih banyak bidang-bidang yang lain.

2.11 Perencanaan Perancangan Wisata Edukasi Fotografi di Bandung

Kemunculan perencanaan perancangan ini dikarenakan terdapat permasalahan dalam perancangan wisata edukasi ini, dan dalam perancangan wisata edukasi ini terdapat beberapa fasilitas yang diperuntukkan untuk pengunjung yang diharapkan dapat membawa pengetahuan dan pengalaman yang baru tentang fotografi. Berikut beberapa fasilitas yang akan menjadi perancangan wisata edukasi ini

2.11.1 Area Galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. Galeri juga bisa diartikan sebagai tempat menampung kegiatan visual dalam sebuah ruangan antara seniman dengan masyarakat melalui kegiatan pameran, ruangan digunakan untuk menyajikan hasil karya seni yang memajang aktivitas publik (Dictionary of Architecture and Construction,2005). Area galeri berfungsi sebagai tempat untuk memberikan informasi berbagai macam koleksi dari karya-karya seniman fotografer.

Fungsi galeri :

Galeri mempunyai fungsi sebagai penghubung antar kolektor dengan produsen, berikut merupakan fungsi galeri :

1. Sebagai tempat apresiasi dari karya seni.
2. Untuk mengembangkan sejarah atau barang antik.
3. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya.
4. Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi antara seniman dan pengelola.

Macam – Macam Galeri :

Galeri seni dapat dibedakan berdasarkan :

1. Tempat penyelenggaraan, dibedakan menjadi :
 - Traditional Art Gallery, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar atau lorong panjang.
 - Modern Art Gallery, galeri dengan perencanaan ruang secara modern.
2. Sifat kepemilikan galeri, dibedakan menjadi :
 - Private Art Gallery, galeri yang dimiliki oleh perseorangan/pribadi atau kelompok.
 - Public Art Gallery, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.
 - Kombinasi dari kedua galeri di atas.
3. Isi Galeri, dibedakan menjadi :
 - Art Gallery of Primitif Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas dibidang seni primitif.
 - Art Gallery of Classical Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.
 - Art Gallery of Modern Art, galeri yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.

4. Jenis pameran yang diadakan:
 - Pameran Tetap, pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu, hasil karya seni yang dipamerkan dapat tetap maupun bertambah jumlahnya.
 - Pameran Temporer, pameran yang diadakan dengan batas waktu tertentu.
 - Pameran Keliling, pameran yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain.
5. Macam koleksi, dibedakan menjadi:
 - Galeri pribadi, tempat untuk memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri tanpa memamerkan hasil karya seni orang lain dan hasil karya seniman itu tidak diperjualbelikan untuk umum.
 - Galeri umum, galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman, hasil karya para seniman itu diperjualbelikan untuk umum.
 - Galeri kombinasi, merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum, karya seni yang dipamerkan dalam galeri ini ada yang diperjual51 17 Swastika Poppy Sari - 12980 Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta belikan untuk umum, ada pula yang merupakan koleksi pribadi seniman yang tidak diperjualbelikan. Hasil karya seni yang dipamerkan merupakan hasil karya seni dari beberapa seniman.
6. Tingkat dan luas koleksi:
 - Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari lingkungan setempat.
 - Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari tingkat daerah/propinsi/daerah regional I.
 - Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

2.11.2 Auditorium

Auditorium adalah fasilitas bangunan atau ruangan besar yang digunakan sebagai tempat untuk mengadakan pertemuan, pertunjukan, dan sebagainya, dengan jumlah peserta yang banyak. Dalam proses desain sebuah auditorium perlu diperhatikan beberapa batasan seperti kemampuan penangkapan penonton terhadap visual dan juga akustik yang dipertontonkan. Auditorium mempunyai fungsi utamanya yaitu gedung pertunjukan, salah satu persyaratan yang seharusnya dipenuhi selain tata cahaya adalah penataan akustik atau tata suara. Pengolahan tata suara yang baik akan mempertinggi kualitas tampilan pertunjukan dan menciptakan kenyamanan bagi penikmatnya secara umum (Ernst Neufert, buku Data Arsitek Neufert, 1993: 124).

2.11.3 Perpustakaan

Perpustakaan pada perancangan wisata edukasi berfungsi sebagai fasilitas untuk masyarakat akan pengetahuan tentang fotografi, penyediaan perpustakaan agar masyarakat sekitar bisa mendapatkan ilmu dan juga pengetahuan baru. Perpustakaan adalah kumpulan atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan disusun menurut sistem tertentu atau keperluan pemakai (Lasa, 2007:12). Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah tempat untuk mengembangkan informasi dan pengetahuan yang dikelola oleh suatu lembaga pendidikan, sekaligus sebagai sarana edukatif untuk membantu memperlancar cakrawala pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

- Tujuan Perpustakaan

Perpustakaan adalah untuk menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran (Sutarno NS (2006:34). Sedangkan menurut Lasa (2007:14) :

1. Menumbuhkembangkan minat baca dan tulis. Para siswa dan guru dapat memanfaatkan waktu untuk mendapat informasi di perpustakaan. Kebiasaan ini mampu menumbuhkan minat baca mereka yang pada akhirnya dapat menimbulkan minat tulis.

2. Mengenalkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi harus terus diikuti pelajar dan pengajar. Untuk itu perlu proses pengenalan dan penerapan teknologi informasi dari perpustakaan 45.
3. Membiasakan akses informasi secara mandiri. Pelajar perlu didorong dan diarahkan untuk memiliki rasa percaya diri dan mandiri untuk mengakses informasi. Hanya orang yang percaya diri dan mandirilah yang mampu mencapai kemajuan.
4. Memupuk bakat dan minat. Bacaan, tayangan gambar, dan musik di perpustakaan mampu menumbuhkan bakat dan minat seseorang. Fakta dan sejarah membuktikan bahwa keberhasilan seseorang itu tidak ditentukan oleh NEM yang tinggi melainkan melalui pengembangan bakat dan minat.

2.12 Studio Foto

Studio dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat bekerja bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya. Menurut ensiklopedia nasional Indonesia studio foto merupakan ruangan yang dirancang khusus agar mampu ditukar warna dan gambarnya, dalam ruangan ini juga dilengkapi lampu – lampu sorot yang dapat di geser untuk menampilkan efek – efek tertentu.

2.12.1 Ketentuan Studio Foto

Ruangan pada studio foto harus mempunyai luasan yang cukup untuk menampung seluruh kebutuhan dan mencakup bentuk objek secara keseluruhan, tanpa harus menggunakan *wide angle lens*. Hal ini membutuhkan setidaknya minimal 3,6 m antara kamera dengan latar belakang sehingga menyisakan panjang ruangan minimal 4,5 – 5,4 m antara cahaya, kamera, dan fotografer lebar studio setidaknya minimal setengah dari panjang studio dan langit – langit setinggi mungkin.

Pada Aspek pencahayaan dalam studio foto terdapat 3 aspek pencahayaan yaitu :

1. Lampu utama / Main light

Lampu utama merupakan pencahayaan utama yang digunakan studio untuk menerangi objek foto.

2. Fill light

Fill light merupakan cahaya pengisi atau pendukung yang digunakan untuk menambah kesan artistik dalam foto, yang pada umumnya kekuatan cahaya fill light dipastikan lebih kecil dari pada kekuatan main light karena sifatnya yang hanya sebagai pengisi.

3. Rim Light

Rim Light adalah cahaya pembentuk karakter objek yang biasanya digunakan untuk memperlihatkan detail dari objek itu sendiri.

Jenis – jenis Studio Foto

Studio foto berdasarkan ruangnya, dibedakan menjadi 2 yaitu :

1. Studio Foto Indoor

Studio Foto Indoor adalah sebuah ruangan studio yang dilakukakannya pemotretan yang berada di dalam ruangan sebuah bangunan dengan konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan.

2. Studio Foto Outdoor

Studio foto outdoor merupakan sebuah ruangan studi yang segala aktivitas pemotretan dilakukan di ruang terbuka dengan konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami.

2.13 Ruang gelap

Kamar gelap merupakan suatu ruang yang bersifat kedap terhadap cahaya, di dalam kamar tersebut terdapat fasilitas yang dapat mendukung aktivitas di ruangan tersebut untuk proses merekam gambar keatas kertas. Menurut Warner Marrien (2011:36) Menguraikan bahwa kamar gelap dalam sejarahnya digunakan untuk proses hitam- putih. Secara fisik, kamar gelap berarti kamar yang penerangan utamanya hanya menggunakan lampu merah atau biasa disebut sebagai *safety light*.

2.14 Studi Alur Cerita / Storyline

Alur cerita atau storyline menurut (Arbi,2011:52) yang dimaksud adalah alur cerita atau sistematika pameran merupakan sekumpulan dokumen atau blueprint tertulis mengenai apa yang akan dipamerkan. Dokumen ini tidak diartikan secara sempit sebagai outline linear yang sederhana tetapi merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang didalamnya mengandung muatan pembelajaran dan pewarisan nilai.

Alur cerita atau storyline untuk penataan pameran tetap pada museum-museum negeri provinsi di Indonesia adalah alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, dan sejarah (Direktorat Permuseuman, 1998 : 11-2). Storyline tersebut telah dibakukan sejak tahun 1979 dalam sebuah pedoman pembakuan museum umum tingkat provinsi. Pembakuan yang sudah ini hendaknya dapat disesuaikan dengan kondisi kebijakan masing-masing daerah sekarang akan tetapi tetap memperlihatkan semangat persatuan dan konsepsi wawasan nusantara.

Alur cerita ini terbagi menjadi 4 menurut pendekatan untuk konsep alur penyajian yaitu sebagai berikut :

1. Pendekatan kronologis

Pendekatan kronologis ini lebih menekankan pada penyajian koleksi secara kronologi dari waktu ke waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurut atau linear dari fase awal hingga akhir mengikuti alur bergerak pengunjung pada ruang pameran.

2. Pendekatan taksonomik

Pendekatan taksonomik ini lebih menekankan pada penyajian koleksi berdasarkan kesamaan jenis, kualitas, kegunaan, gaya, periode, dan pembuat.

3. Pendekatan tematik

Pendekatan tematik ini lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu di dibandingkan dengan objek yang disajikan.

4. Pendekatan gabungan

Pendekatan gabungan ini merupakan model penyajian materi untuk ruan pameran tetap, yang diupayakan agar pengunjung tidak selalu digiring untuk bergerak secara linear mengikuti alur pengunjung. Pendekatan gabungan ini pengunjung dapat secara bebas menentukan tema pameran yang diinginkan.

2.14 Studi Penggayaan

2.14.1 Retro

Kata 'Retro' sendiri merupakan kependekan dari retrospektif, yaitu kembali ke masa lalu yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyiratkan suatu pergerakan ke arah masa lalu sebagai pergantian suatu kemajuan ke arah masa depan. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995: 839).

Pengertian Retro Menurut Longman Dictionary Of Contemporary English, adalah deliberately using styles of fashion or design from the recent past (Mempertimbangkan penggunaan gaya sebuah trend atau desain dari sesuatu yang telah terjadi baru-baru ini). Berikut merupakan pembagian pembagian retro berdasarkan kurun waktu :

1. Tahun 1920-an dan 1930-an

Desain retro yang masih dipengaruhi dan digerakkan oleh pergerakan modernism serta desain modern lain yang disebut dengan Art – Deco,

2. Tahun 1940-an – 1950-an

Dilatarbelakangi oleh adanya ketegangan dan peperangan. Suasana atau situasi seperti inilah yang digunakan sebagai acuan dalam dekade ini dimana lahir desain modern retro dengan menunjukkan perubahan yang lebih berwarna dari sebelumnya, optimisme dan penuh keceriaan.

3. Tahun 1950-an – 1960-an

Gaya Optical Art (Op Art) dan Pop Art merupakan pencetus sehingga desain modern retro semakin berkembang dan lebih dikenal. "Gaya op" tumbuh dari pergerakan op art, yang dipopulerkan oleh

pelukis inggris Bridget Riley. Para desainer, seperti Joe Colombo, terinspirasi oleh bentuk-bentuk liar namun indah yang populer di era itu. Bentuk-bentuk ini tidak hanya diaplikasikan pada interior hunian tetapi juga pada seluruh bagian hunian termasuk eksteriornya sehingga tercipta tata ruang yang menyatu untuk generasi ‘santai’.

4. Tahun 1970-an

Pada tahun ini merupakan puncak dari perkembangan modern retro yang diawali dengan perubahan gaya modernisme yang beralih dari Post – Modernisme yang pertama kali diperkenalkan oleh Charles Jenks.

2.15 Antropometri

Antropometri menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang pengukuran tubuh manusia, digunakan untuk pembuatan desain furnitur yang ergonomis, klasifikasi dan perbandingan antropologi. Pada Wisata edukasi fotografi ini terdapat beberapa sarana fasilitas berupa edukasi, rekreasi, informasi dan juga pembelajaran. Diadakannya fasilitas tersebut dibutuhkan ukuran yang tepat dan juga sesuai dengan antropometri manusia dengan kenyamanan standar ergonomi, agar informasi yang disampaikan dapat diserap dengan maksimal dan pengguna fasilitas dapat menggunakannya dengan nyaman.

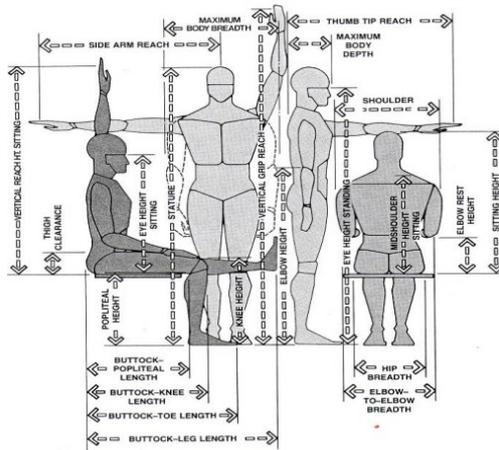
1. Antropometri Pengunjung

| DIMENSI | PRIA | | | | WANITA | | | |
|--|-----------------|------------------|------------------|------|-----------------|------------------|------------------|------|
| | 5 th | 50 th | 95 th | s.d. | 5 th | 50 th | 95 th | s.d. |
| 1. Panjang Telapak Kaki | 230 | 248 | 266 | 11 | 212 | 230 | 248 | 11 |
| 2. Panjang Telapak Lengan Kaki | 165 | 178 | 191 | 8 | 158 | 171 | 184 | 8 |
| 3. Panjang Kaki sampai Jari Kelingking | 186 | 201 | 216 | 9 | 178 | 191 | 204 | 8 |
| 4. Lebar Kaki | 82 | 89 | 96 | 4 | 81 | 88 | 95 | 4 |
| 5. Lebar Tangkai Kaki | 61 | 66 | 71 | 3 | 49 | 54 | 59 | 3 |
| 6. Tinggi Mata Kaki | 61 | 66 | 71 | 3 | 59 | 64 | 69 | 3 |
| 7. Tinggi Bagian Tengah Telapak Kaki | 68 | 75 | 82 | 4 | 64 | 69 | 74 | 3 |
| 8. Jarak Horisontal Tangkai Mata Kaki | 49 | 52 | 55 | 2 | 46 | 49 | 52 | 2 |

Tabel 2.3 Antropometri Pengunjung

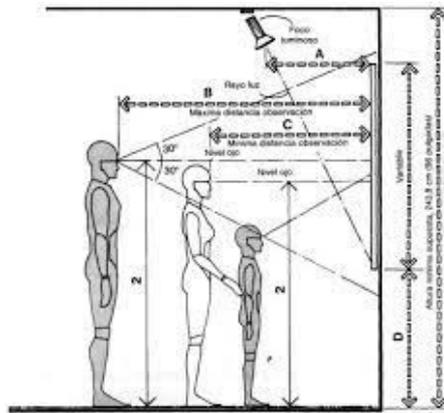
(Source: Buku Human Dimension)

Gambar diatas merupakan tabel rata – rata tubuh manusia.



Gambar 2.64 Antropometri tubuh manusia
 (Sumber: *International Journal of Industrial Ergonomics*)

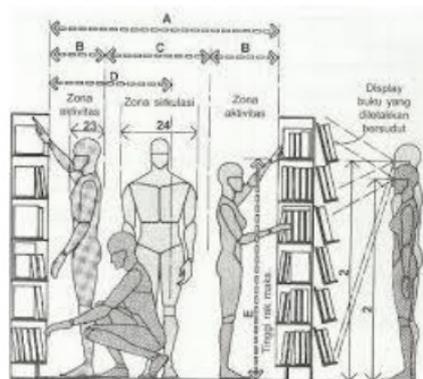
2. Antropometri Pada Galeri dan Mini Museum



Gambar 2.65 Antropometri Pada Galeri dan Mini Museum
 (Sumber: *Buku Human Dimension*)

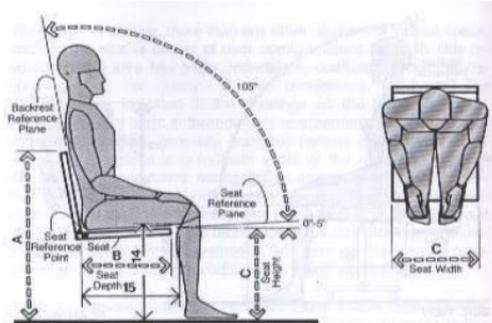
Pada gambar diatas merupakan gambar dari antropometri tinggi dari pajangan display pada museum dan galeri.

3. Antropometri pada Perpustakaan



Gambar 2.66 Antropometri pada Perpustakaan
(Sumber: *Buku Human Dimension*)

Pada gambar diatas merupakan antropometri pada rak buku perpustakaan.



Gambar 2.67 Antropometri duduk
(Sumber: *Buku Human Dimension*)

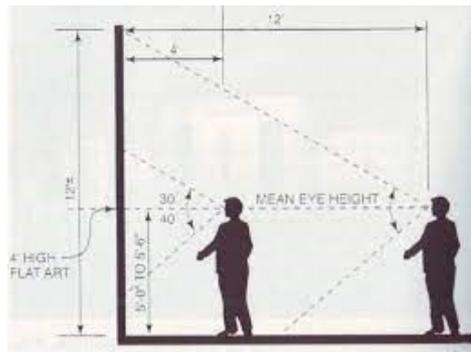
Gambar diatas merupakan gambar antropometri posisi duduk.

2.16 Studi Ruang

2.16.1 Studi Display

Galeri dan ruang pameran merupakan sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, *signage*, dll). Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah di cat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran.

Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri seni baru, namun yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel.



Gambar 2.68 Jarak Pengamatan Pengunjung

(Sumber: <https://jim.usk.ac.id/ArsitekturPWK/article/viewFile/14144/6759>)

2.16.2 Standar penghawaan ruang

Suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik -baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbon dioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah sivitas, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar. (Suptandar, 1982 : 150). Penghawaan terbagi menjadi 2 yaitu :

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami atau ventilasi alami adalah proses pertukaran udara di dalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Sirkulasi udara yang baik di dalam bangunan dapat memberikan kenyamanan. Aliran udara dapat mempercepat proses penguapan di permukaan kulit sehingga dapat memberikan kesejukan bagi penghuni bangunan.

b. Penghawaan Buatan

Sistem penghawaan buatan adalah sistem pengaliran udara dari tempat atau ruang kesuatu tempat yang lainya dengan bantuan alat elektronik. Penggunaan sistem penghawaan buatan menyesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang. Beberapa alternatif sistem penghawaan buatan yaitu :

1. AC / *Air Conditioning*

Sistem penghawaan buatan ini terdapat beberapa jenis diantaranya adalah :

- a. *AC Split*
- b. *AC Central*
- c. *AC Portable*

2. *Dehumidifier* dan *humidifier*

Dehumidifier berfungsi untuk menyerap kelembaban udara yang berlebihan. Sedangkan Humidifier berfungsi meningkatkan kelembaban udara pada ruangan apabila ruangan terlalu kering.

3. *Exhaust fan* dan *Intake Fan*

Exhaust Fan dan *Intake Fan* berfungsi untuk mengeluarkan udara panas keluar bangunan dan digantikan dengan udara segar dari luar bangunan.

2.17 Standar Pencahayaan

Kenyamanan visual dari bangunan dapat dipengaruhi oleh pencahayaan dalam bangunan tersebut, namun pencahayaan juga tidak boleh berlebih agar tidak mengganggu kenyamanan pengguna ruangan. Pencahayaan di dalam ruangan sendiri terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Pencahayaan Alami

Cahaya yang masuk ke dalam suatu ruangan akan dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu desain bukaan (ukuran dan jumlah) serta mekanismenya pada bangunan dan permukaan ruangan dari warna dan tekstur. Pencahayaan alami terbagi lagi menjadi 2 yaitu:

- a. Pencahayaan alami secara langsung
Seperti jendela, genteng kaca, dll.

b. Pencahayaan alami secara tidak langsung

Pencahayaan ini terjadi melalui permainan bidang kaca, dsb.

2. Pencahayaan buatan

Menurut Letchner (2001 : 472) pencahayaan buatan merupakan pencahayaan buatan yang berasal dari sumber cahaya buatan manusia yang disebut dengan lampu atau luminer. Pada kondisi malam hari pencahayaan buatan dibutuhkan, perkembangan teknologi pada sumber cahaya buatan dapat memberikan kualitas pencahayaan buatan yang memenuhi kebutuhan manusia.

Pencahayaan dijelaskan dari buku Neufert (1980 : 144) digunakan secara berbeda di berbagai ruangan atau aktivitas berdasarkan tingkat iluminasi, watt, dan sudut. Wisata edukasi fotografi merupakan tempat publik yang memiliki banyak aktivitas dan pengunjung oleh karena itu tempat ini memerlukan pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan ruangan sehingga dapat dilihat oleh semua orang. Menurut pencahayaan pada interior menurut Kurniawati (2008) dibagi berdasarkan maksud dan fungsinya berikut penjelasannya :

1. Pencahayaan Utama

a. Pencahayaan Umum

Pencahayaan ini menjadi sumber utama pencahayaan utama pada setiap ruangan yang memberikan cahaya ke seluruh area pada suatu ruangan dengan derajat yang sama.

b. Pencahayaan Setempat

Pencahayaan setempat memiliki fungsi yang hampir sama dengan pencahayaan umum untuk memberikan pencahayaan ke seluruh area namun pencahayaan ini telah diatur secara fungsional untuk area tertentu.

2. Pencahayaan Tambahan

a. Pencahayaan Aksent

Pencahayaan aksen digunakan sebuah benda untuk bagian benda yang perlu di tonjolkan dengan sebuah penerangan cahaya yang bertujuan untuk memberikan perhatian pada sudut pandang tertentu.

b. Pencahayaan Efek

Pencahayaan efek merupakan pencahayaan yang menciptakan fitur yang atraktif yang menonjolkan bagian tertentu suatu objek atau ruang untuk menjadikan pusat perhatian.

c. Pencahayaan Dekoratif

Pencahayaan dekoratif bertujuan untuk menonjolkan tampilan dekoratif serta menambah nilai estetika dalam suatu ruangan.

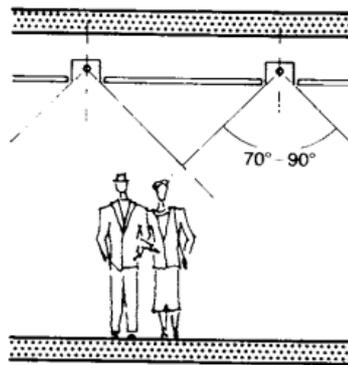
3. Pencahayaan Berdasarkan Penampakannya

a. Pencahayaan Langsung

Pencahayaan langsung merupakan suatu sistem pencahayaan yang diarahkan langsung ke objek yang dituju.

- Pencahayaan simetris langsung

Pencahayaan langsung adalah pencahayaan yang sering dipakai untuk ruangan seperti area publik dan zona sirkulasi.



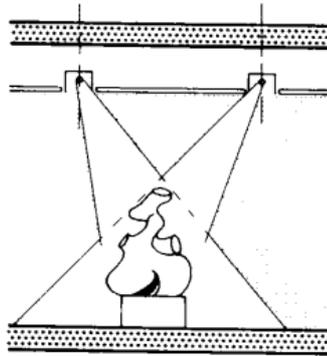
Gambar 2.69 Lampu Simetris
(Sumber: Data Arsitek jilid 3)

Gambar diatas menunjukkan lampu penerangan simetris secara langsung.

Pencahayaan sorotan langsung

- **Pencahayaan Arah Sorot**

Pencahayaan ini merupakan pencahayaan yang terpusat pada area tertentu dengan tujuan untuk memberikan aksen pada satu objek. Pencahayaan ini memakai sorotan terarah dan menggunakan susunan teratur yang di tempatkan di bagian plafon yang dapat di atur arah sorotnya.

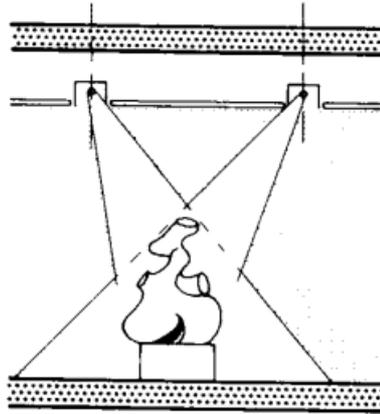


Gambar 2.70 Pencahayaan Arah Sorot

(Sumber:Data Arsitek jilid 3)

- **Pencahayaan Arah Sorot pada Rel**

Pencahayaan ini memiliki fungsi yang sama dengan pencahayaan arah sorot sebelumnya, pencahayaan ini sanat berguna didalam ruang toko, pameran, museum, dan galeri yang dapat di pindahkan dengan mudah untuk menerangi sebuah objek.



Gambar 2.71 Pencahayaan Arah Sorot pada Rel
 (Sumber: Data Arsitek jilid 3)

b. Pencahayaan Tidak Langsung

Pencahayaan ini merupakan suatu sistem pencahayaan yang bekerja dengan mengarahkan pencahayaan ke dinding atau langit-langit yang selanjutnya dipantulkan keseluruhan ruangan.

2.18 Studi Banding

1. Museum Geologi Bandung

Gedung Museum Geologi terletak di tengah kota, dengan akses yang mudah dari seluruh penjuru Bandung. Mempunyai akses jalan utama dan area parkir yang luas mudah untuk semua mobil, sepeda motor, bus.

Lokasi:

Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122

Arah Angin:

Utara : Restoran,

Selatan : Bandung Tur on Bus, Restoran

Timur: Kantor Pemerintahan

Barat: Lapang Gasibu

Gedung ini mempunyai bentuk yang ideal untuk sebuah museum yang memakai alur cerita yang linear dan plafon tinggi membuat ruangan tidak terkesan sempit.

Deskripsi Interior:

- 2 Lantai
- Bentuk memanjang
- 2 Lift
- Total Luas Bangunan: 3617 m²



Gambar 2.72 Peta Museum Geologi Bandung
(Sumber: Google Maps)



Gambar 2.73 Interior Museum Geologi
(Sumber: Google)



Gambar 2.74 Fasad Museum Geologi
(Sumber: Google)

| No. | Aspek | Potensi | Kendala |
|-----|---------------------------|---|---|
| 1. | Lokasi | Lokasi yang sangat strategis yang berada di pusat kota Bandung dan dekat dengan jalan utama. | |
| 2. | Fungsi Bangunan | Bangunan ini berfungsi sebagai museum, rekreasi, dan edukasi. | |
| 3. | Kondisi Geografis | Kondisi geografis pada tempat ini bisa dibilang tempat yang strategis dengan area di sekitar tempat ini terdapat pohon yang rimbun. | Pada kondisi geografis di sekitar museum ini bisa di bilang cukup rimbun namun pada museum ini sistem penghawaan tidak berjalan dengan baik sehingga suhu di museum ini terasa panas. |
| 5. | Akses Masuk Gedung | Gedung ini hanya memiliki 1 akses masuk yang berada di depan bangunan, pada akses masuk ini dapat menimbulkan kemacetan karena akses masuk pada tempat ini adalah jalan raya yang lalu lintasnya cukup padat. | Pada Gedung ini area masuk untuk ke dalam museum hanya ada 1 akses dan area masuk ini cukup kecil sehingga kadang terjadinya penumpukan massa dikarenakan sirkulasinya terlalu kecil. |
| 6. | Vegetasi | Vegetasi pada bangunan ditempatkan pada luar bangunan yang tertata dengan rapih. | |
| 7. | Fasilitas Luar Lingkungan | Fasilitas yang terdapat di luar lingkungan adalah parkir motor dan mobil, | Sirkulasi parkir motor yang terlalu kecil. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | untuk parkir motor areanya terlalu kecil. Lalu ada perpustakaan yang berada pada samping museum. | |
|--|--|--|--|

Tabel 2.3 Tabel Potensi & Kendala Museum Geologi

2. Museum Gedung Sate

Museum dengan pengalaman augmented reality menjelajahi sejarah Gedung Sate yang ikonis di Bandung.

Lokasi:

Jl. Diponegoro No.22, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115

Arah Angin:

Utara: Lapang Gasibu

Selatan: Restoran

Timur: Museum Pos Indonesia

Barat: Bank, Hotel

Deskripsi Interior:

- 1 Lantai
- Bentuk memanjang
- Mempunyai akses pintu masuk yang sempit



Gambar 2.75 Peta Museum Gedung Sate
(Sumber: Google Maps)



Gambar 2.76 Fasad Museum Gedung Sate
(Sumber: Google)



Gambar 2.77 Pintu Masuk Museum Gedung Sate
(Sumber: Google)

| No. | Aspek | Potensi | Kendala |
|-----|-----------------|--|--|
| 1. | Lokasi | Lokasi yang sangat strategis yang berada di pusat kota Bandung dan dekat dengan jalan utama. | |
| 2. | Fungsi Bangunan | Area bangunan digunakan dengan efisien dan efektif | Bangunan di gunakan sebagai museum Gedung sate yang memiliki kapasitas |

| | | | |
|----|---------------------------|--|---|
| | | | pengunjung yang terbatas |
| 3. | Kondisi Geografis | Sebelah jalan utama Area parkir yang luas dan mudah ditemukan | |
| 4. | Akses Masuk Gedung | Gedung ini hanya memiliki 1 akses masuk yang berada di sisi | Pada Gedung ini area masuk untuk ke dalam museum hanya ada 1 akses dan area masuk ini cukup kecil sehingga kadang terjadinya penumpukan massa dikarenakan sirkulasinya terlalu kecil. |
| 5. | Vegetasi | Vegetasi pada bangunan ditempatkan pada luar bangunan yang tertata dengan rapih. | Memerlukan perawatan |
| 6. | Fasilitas Luar Lingkungan | Fasilitas yang terdapat di luar lingkungan adalah parkir motor dan mobil. | |

Tabel 2.4 Tabel Potensi & Kendala Museum Gedung Sate

(Source: Data Pribadi, 2022)

3. Angin Photo School

Sekolah fotografi dibandung yang berdiri sejak tahun 2007 yang pada saat ini sudah memiliki alumni sebanyak lebih dari 2000 orang.

Lokasi: Jl. Ciumbuleuit No. 22, Gedung Pondok Lensa, Bandung, Jawa Barat

Arah Angin:

Utara : Kampus UNPAR

Selatan : Jl. Siliwangi

Timur : -

Barat : Champhion Jaya Motor

Deskripsi Interior:

- 1 Lantai
- Bentuk Persegi



Gambar 2. 78 Maps Angin Photo School



Gambar 2.79 Pintu Masuk Angin Photo School

| No. | Aspek | Potensi | Kendala |
|-----|-------------------|--|--|
| 1. | Lokasi | Lokasi yang sangat strategis yang berada di pusat kota Bandung dan dekat dengan jalan utama. | |
| 2. | Fungsi Bangunan | Area bangunan digunakan dengan efisien dan efektif | Bangunan di gunakan sebagai Angin Photo School yang memiliki tempat yang lumayan sempit. |
| 3. | Kondisi Geografis | Sebelah jalan utama Area parkir yang luas dan mudah ditemukan | |

| | | | |
|----|---------------------------|--|---|
| 4. | Akses Masuk Gedung | Gedung ini hanya memiliki 1 akses masuk melalui gedung pondok lensa di lantai 2. | |
| 5. | Vegetasi | - | - |
| 6. | Fasilitas Luar Lingkungan | Fasilitas yang terdapat di luar lingkungan adalah parkir motor dan mobil. | |