

BAB II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Artikel Ilmiah

Pertama-tama studi Pustaka dilakukan terhadap artikel jurnal ilmiah dengan judul “Memaknai Emosi Sebuah Kota Melalui Fotografi Jalanan” oleh Mastita Bibsy Zainnahar & Wisnu Dwichayo (2021). Tujuan dari artikel ilmiah ini adalah untuk mengetahui cara memaknai emosi dari sebuah kota melalui fotografi jalanan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif menggunakan metode 1) observasi. 2) analisis isi. dan 3) Metode pengumpulan data yang menyajikan respon-respon, dan perilaku subjek. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan data sekunder yang bersumber pada studi literasi dengan tujuan agar data analisis yang dilakukan menjadi lebih akurat, dan tersampaikan dengan baik. Objek dalam penelitian ini lebih berfokus kepada memaknai emosi dari sebuah Kota melalui fotografi jalanan berdasarkan symbol-simbol yang berupa 1) aktivitas masyarakat. 2) Bangunan, dan 3) tata ruang kota. dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa fotografi jalanan adalah ekspresi dari sebuah kota yang diambil untuk memberikan sebuah pesan. Dari artikel tersebut, didapatkan manfaat bagi perancang, berupa cara untuk menangkap sebuah moment fotografi jalanan agar foto yang dihasilkan dapat menghasilkan sebuah makna, dan cerita.

Jurnal ilmiah kedua dilakukan terhadap artikel jurnal ilmiah dengan judul “Melihat Pemandangan Kota dalam Fotografi *Urban Landscape*.” Oleh Anin Astiti (2010). Tujuan dari artikel ilmiah ini adalah cara penyampaian pesan melalui media fotografi urban Landscape. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa fotografi *urban landscape* merupakan salah satu cara penyampaian pesan melalui media fotografi tentang kehidupan di perkotaan. Objek-objek yang menjadi ciri khas dalam fotografi urban landscape dapat berupa 1) Gedung. 2) Jalanan. 3) Sistem transportasi Umum. 4) Kawasan Pemukiman. 4) Fasilitas Kota yang diberikan. Dari

artikel tersebut, didapatkan manfaat bagi perancang berupa apa saja objek-objek yang bisa dijadikan Foto di kawasan perkotaan.

Jurnal ilmiah ketiga dilakukan terhadap artikel jurnal ilmiah dengan judul “Perancangan Fotografi tentang *Street Fashion* tahun 2019 di Surabaya” Oleh Samantha A. Pradipta (2019). Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyesuaikan cara berpakaian anak muda dalam berpakaian dengan kesan *Street* dengan suasana iklim yang ada di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H (*What, Why, Where, When, Who, How*), dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat. Dari penelitian ini didapatkan hasil tentang bagaimana sebuah foto Fashion dapat di pameran, dan karya fotografi Fashion dapat memberikan informasi dalam bentuk referensi dalam berpakaian yang diwujudkan dalam bentuk buku. Dari artikel tersebut didapatkan manfaat bagi Perancang berupa cara-cara penyampaian sebuah karya fotografi agar dapat menarik minat pembaca, dan memberikan informasi kepada pembaca.

Jurnal Ilmiah Keempat dilakukan terhadap jurnal ilmiah dengan judul “*Street Photography* Kota Yogyakarta” oleh Ricky Priyantoso (2016). Tujuan dari artikel jurnal ilmiah ini antara lain 1) Untuk Mendeskripsikan Konsep Penciptaan karya *Street Photography* Kota Yogyakarta. 2) Untuk Mendeskripsikan proses Penciptaan karya *Street Photography* Kota Yogyakarta. 3) Untuk mendeskripsikan bentuk penciptaan Karya *Street Photography* Kota Yogyakarta. Metode perancangan yang digunakan dalam jurnal ilmiah ini antara lain 1) Ide Pemilihan Objek. 2) Konsep Penciptaan. 3) Proses Penciptaan. 4) Tahap Visualisasi. 5) Pembahasan Karya. Dari jurnal ilmiah ini didapatkan hasil sejumlah 24 buah foto yang masing-masing dari foto tersebut merepresentasikan Kegiatan masyarakat Kota Yogyakarta di tempat umum. Dari Jurnal tersebut didapatkan manfaat bagi perancang berupa bagaimana cara merepresentasikan Suatu Kota tertentu dalam bentuk foto.

Jurnal Ilmiah kelima dilakukan terhadap jurnal ilmiah dengan judul “Solo Heritage dalam Fotografi Virtual” oleh Fauzi Rizal (2018). Tujuan dari jurnal ilmiah ini antara lain 1) Untuk mengimplementasikan fotografi visual sebagai

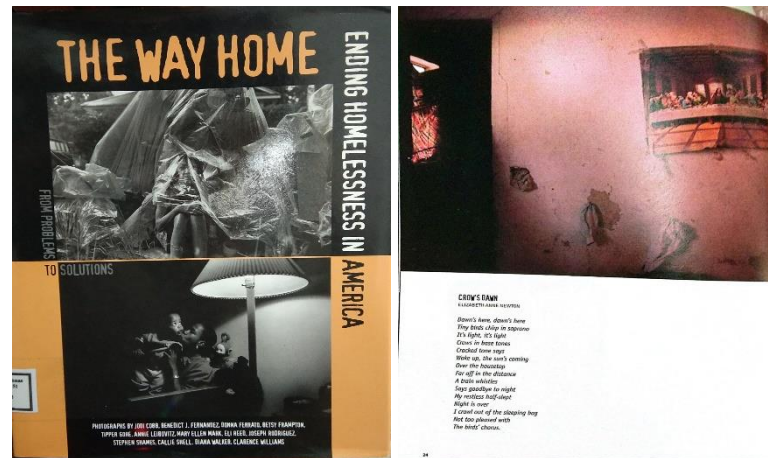
media dalam mempresentasikan eksistensi bangunan *Heritage* di Kota Solo. 2) Memberikan informasi kepada khalayak umum serta mempresentasikan bangunan *heritage* di Kota Solo. Metode perancangan yang digunakan dalam jurnal ilmiah ini antara lain 1) Observasi. 2) Eksplorasi. 3)Eksperimen. 4)pengerjaan karya. 5) Penyajian Karya. Dari jurnal ilmiah ini didapatkan hasil sebanyak 12 buah Foto virtual 360° . dari jurnal ilmiah tersebut didapatkan manfaat bagi penulis berupa informasi mengenai gambaran bentuk dan suasana *heritage* di Kota solo.

2.1.2 Buku Refrensi

Buku refrensi pertama yang digunakan adalah buku dengan judul *the fundamentals of graphic design* (Ambrose&Harris, 2009) dalam buku ini didapatkan teori dasar tentang gambaran umum Desain Grafis. Buku refrensi kedua yang digunakan adalah buku Pengantar desain grafis (Widya & Darmawan, 2016) didapatkan teori komponen desain grafis berupa titik, Garis, Bentuk, Ruang, Terang, warna, dan tekstur. Dalam buku Pengantar desain grafis (Widya & Darmawan, 2016) didapatkan juga teori tentang prinsip desain grafis berupa Komposisi, Keseimbangan, Irama, Proporsi, dan Kesatuan.

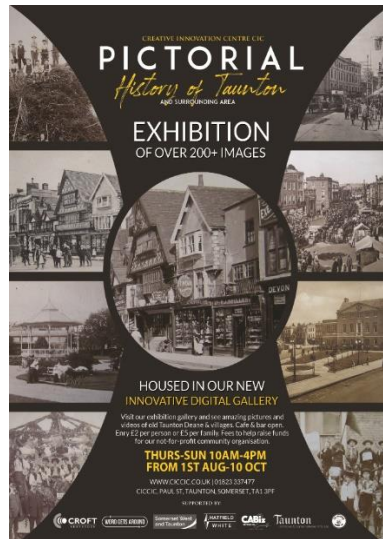
Buku refrensi ketiga yang digunakan adalah buku dengan judul *Perfect Digital Photography* (Dickman & Kinghorn, 2009). Dalam buku ini didapatkan penjelasan tentang fotografi dan teknik fotografi menggunakan kamera DSLR. Buku refrensi keempat yang digunakan adalah buku *Street Photography: The Art of Capturing the Candid Moment* (Lewis, 2015) dalam buku ini didapatkan teori tentang cara memotret fotografi jalanan agar sebuah foto jalanan dapat menjadi hasil yang maksimal, dan sangat berguna untuk di impementasikan dalam *Street Photography*. Buku refrensi kelima yang digunakan adalah buku dengan judul *A Guide to Street Photography* (Sweet, 2019) dalam buku ini didapatkan penjelasan tentang pengertian dari *Street Photography*.

2.2 Kajian Ide Sumber Perancangan



Gambar 2.1 Buku The Way Home
(Sumber : Data penulis)

Buku *THE WAY HOME : Ending Homelessness in America* karya Philip Brookman, dan Jane Slate Siena merupakan buku yang membahas tentang kisah tentang kegiatan masyarakat miskin dan tidak memiliki rumah di Amerika, dalam Buku ini terdapat kumpulan foto dari beberapa Fotografer dari Amerika yang mengambil latar tempat tempat kumuh yang tersebar di Amerika Tujuan utama dari buku ini adalah untuk mengakhiri masyarakat yang tidak memiliki rumah, selain berisi foto foto tentang kemiskinan, dalam buku ini juga terdapat penataan layout yang mengutip sebuah puisi yang menginterpretasikan sebuah foto agar pembaca dapat menerima apa yang ingin buku ini sampaikan Melalui buku *THE WAY HOME : Ending Homelessness in America* penulis terinspirasi untuk membuat hasil tugas akhir dalam bentuk buku.



Gambar 2.2 Poster Pictorial Exhibition
 (Sumber : <https://www.creativeinnovationcentre.co.uk/>)

Kajian Ide sumber perancangan kedua adalah refrensi untuk pembuatan poster, dalam poster *Pictorial History of Townnton* menunjukkan akan diadakan pameran karya yang membahas tentang sejarah, poster *Pictorial History of Townnton* memberi inspirasi kepada penulis untuk pembuatan poster yang menunjukkan bahwa akan diadakan pameran karya *Street Photography* yang menjadikan Kayutangan Heritage sebagai tempat pariwisata *Heritage* di Kota Malang.



Gambar 2.3 Pameran Fotografi
 (Sumber : <https://turkmenistan.gov.tm/>)

Kajian sumber ide perancangan ketiga adalah refrensi yang akan digunakan dalam keperluan pameran, dalam pameran fotografi yang perlu ditampilkan selain buku adalah beberapa hasil Foto terbaik dari karya *Street Photography* yang akan dicetak dan dipamerkan. Jumlah Foto yang akan dicetak penulis berjumlah 5 (lima) buah yang akan dipasangkan pigura dan dipamerkan.



Gambar 2.4 Kartu Pos
(Sumber : [Pnterest.com](https://www.pinterest.com))

Kajian sumber ide perancangan keempat adalah kartu pos, manfaat kartu pos dalam perancangan ini untuk menambahkan refrensi merchandise. Refrensi desain kartu pos yang akan penulis gunakan adalah desain kartu pos dengan bagian belakang menampilkan foto bangunan dan objek wisata *Heritage* dari *Kayutangan Heritage* dengan desain hitam putih agar terkesan *heritage*.



Gambar 2.5 X-Banner
(Sumber : [Freepik.com](https://www.freepik.com))

Kajian Sumber perancangan ide kelima adalah pembuatan X-Banner, dalam X-banner penulis akan mendesain X-Banner dengan style *Heritage*, dan isi yang akan ditampilkan dalam X-Banner tersebut adalah isian singkat yang akan membahas isi buku secara singkat, dan X-banner yang akan ditampilkan dalam pameran.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Desain Grafis

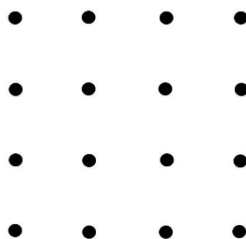
Desain grafis merupakan disiplin seni visual yang mencakup pembuatan dan pengaturan elemen visual seperti gambar, warna, teks, dan simbol untuk menghasilkan suatu komunikasi visual yang efektif. Tujuan dari desain grafis adalah untuk menciptakan pesan visual yang dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku penggunanya.

Desain grafis merupakan disiplin seni visual yang meliputi berbagai macam bidang, seperti arahan seni, tipografi, tata letak halaman, teknologi informasi, dan aspek kreatif lainnya. Keanekaragaman ini menjadikan praktik desain sebagai lanskap yang terfragmentasi, dimana para desainer dapat mengkhususkan diri dan berfokus pada bidang tertentu (Ambrose&Harris, 2009).

2.3.2 Komponen Desain Grafis

Komponen desain grafis merupakan unsur pembentuk desain grafis itu sendiri, dalam membuat sebuah desain diperlukan komponen yang menjadi dasar visual. Adapun komponen desain grafis dibagi menjadi 7 komponen yaitu titik, garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur (Widya & Darmawan, 2016)

Titik

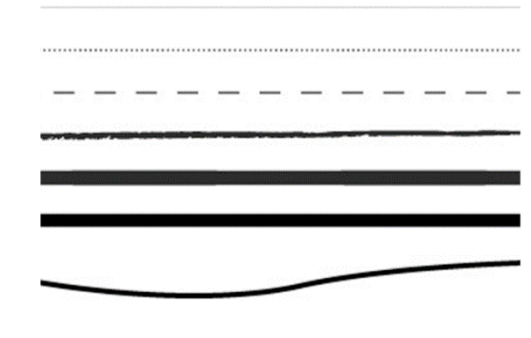


Gambar 2.2 Titik

(Sumber https://i0.wp.com/kreativv.com/wp-content/uploads/2019/05/senirupa_clarenduta-blogspotcom.jpg?w=960&ssl=1)

Titik merupakan salah satu komponen desain grafis dasar yang melambangkan posisi atau lokasi yang sangat kecil. Titik dapat berupa bentuk atau warna yang berdiri sendiri atau digunakan dalam kombinasi dengan elemen desain lainnya.

1. **Garis**



Gambar 2.3 Garis

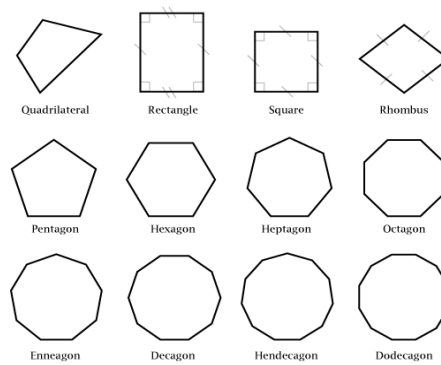
(Sumber : <https://bambangherlandi.web.id/>)

Garis adalah komponen desain grafis yang merupakan gabungan dari beberapa titik, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari komunikasi. Komponen garis memberikan nuansa komunikasi yang berarti. Garis dapat digunakan sebagai komponen desain utama atau sebagai bagian dari komponen desain lainnya.

2. **Bentuk**

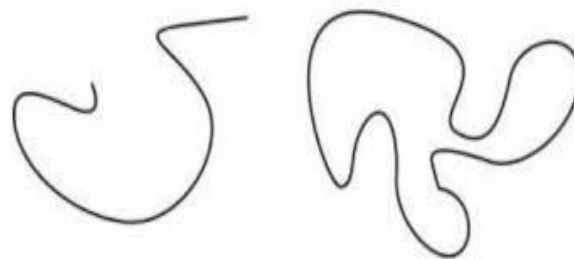
Bentuk merupakan komponen desain grafis yaitu pertemuan antara titik awal garis dengan titik akhir dari sebuah garis. Bentuk merupakan unsur dalam desain grafis yang melambangkan ruang yang dibatasi oleh garis. Dalam desain grafis, bentuk dapat memiliki berbagai karakteristik seperti ukuran, bentuk, warna, dan kedalaman yang dapat dimodifikasi untuk menciptakan efek visual yang berbeda. Terdapat 2 bentuk dasar dalam desain grafis, yaitu Geometris, dan Organik.

1. **Bentuk Geometris** :Bentuk geometris, merupakan sebagian dari bentuk dasar yang dipergunakan sebagai acuan dasar desainer dalam merancang suatu karya.



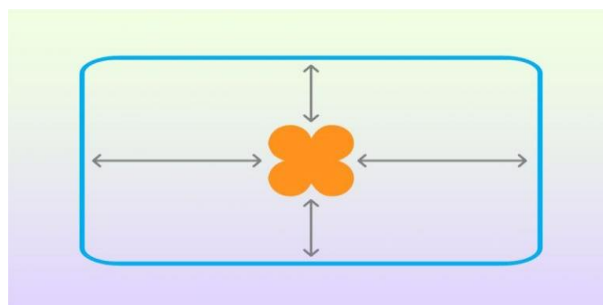
Gambar 2.4 Bentuk Geometris
(Sumber : <https://design.tutsplus.com/>)

2. Bentuk Organis : merupakan bentuk lengkungan yang bebas dan fleksibel.



Gambar 2.5 Bentuk Organis
(Sumber :)

3. Ruang



Gambar 2.6 Bentuk Organis
(Sumber : <https://idseducation.com/>)

Ruang merupakan komponen desain grafis yang menjadi kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan sehingga membentuk area kosong. Ruang dapat terbentuk secara alami melalui jarak antara elemen desain, ruang dapat diciptakan secara sengaja untuk menciptakan tampilan yang lebih seimbang, dan terorganisir.

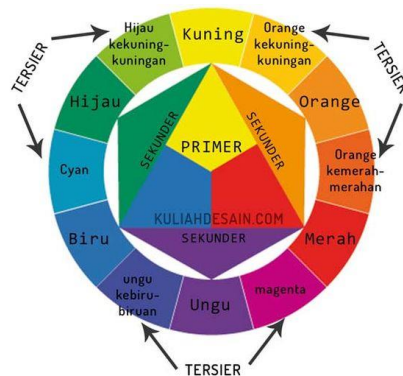
4. Gelap-Terang



Gambar 2.7 Terang-bayang
(Sumber : pinterest.com)

Gelap-terang merupakan sebuah komponen desain grafis yang mencakup penggunaan cahaya, dan bayangan untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada desain dua dimensi, Penerapan terag-bayang pada desain grafis dapat menciptakan efek visual yang dramatis, dan realistis.

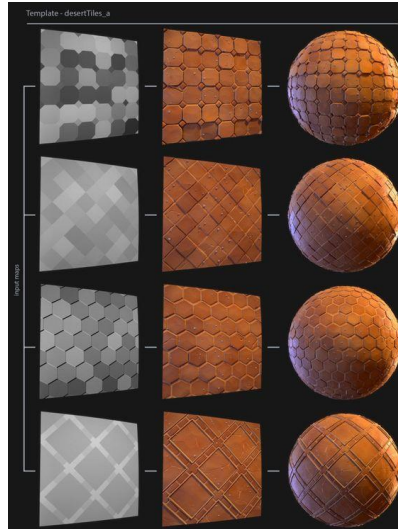
5. Warna



Gambar 2.8 warna
(Sumber : kuliahdesain.com)

Warna membuat sensasi yang ditimbulkan otak untuk merespon gelombang-gelombang cahaya yang diterima pada retina mata. Warna dapat berupa warna primer dan sekunder. Warna merupakan komponen desain grafis yang sangat penting karena warna dapat mempengaruhi kesan visual, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain.

6. Tekstur



Gambar 2.9 Tekstur
(Sumber : pinterest.com)

Tekstur merupakan sebuah komponen desain grafis yang menyebabkan tampilan atau sensasi dari suatu permukaan. Tekstur dapat membantu seseorang untuk menciptakan kedalaman, dimensi, dan nuansa pada desain agar memberikan tampilan yang lebih realistis.

2.3.3 Prinsip Desain Grafis

Prinsip desain grafis merujuk pada aturan dan panduan yang digunakan untuk menciptakan suatu desain yang efektif dan estetis. Prinsip desain grafis membantu para desainer untuk membuat desain yang berfungsi dengan baik, menarik perhatian, mudah dipahami, dan memberikan pesan yang jelas kepada khalayak. Adapun prinsip desain dibagi menjadi 5 prinsip yaitu komposisi, keseimbangan, Irama, Proporsi, dan kesatuan (Widya & Darmawan, 2016)

1. Komposisi



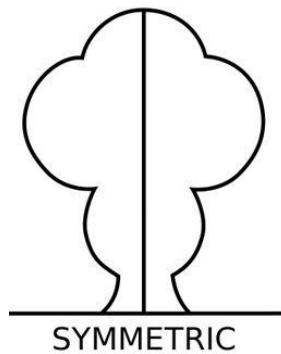
Gambar 2.10 komposisi
(Sumber : pinterest.com)

Komposisi merupakan suatu unsur desain yang digunakan dalam pengaturan elemen desain dalam sebuah karya visual. Komposisi merupakan prinsip yang membantu desainer untuk menciptakan tata letak yang efektif, menarik perhatian agar mudah dipahami oleh khalayak.

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan cara menyusun elemen-elemen desain dalam suatu karya visual sehingga menciptakan tampilan yang seimbang dan estetis. Adapun prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua (Widya&Dermawan, 2016) yaitu keseimbangan simetris, dan asimetris.

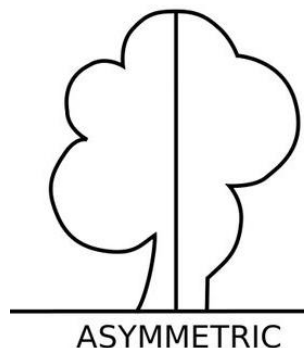
a. Keseimbangan Simetris



Gambar 2.11 Keseimbangan Simetris
(Sumber : pinterest.com)

Keseimbangan Simetris terjadi apabila elemen desain ditempatkan secara simetris di sekitar sentral yang sama. Keseimbangan simetris menciptakan tampilan yang sangat seimbang.

b. Keseimbangan Asimetris



Gambar 2.12 Keseimbangan Asimetris
(sumber pinterest.com)

Keseimbangan Asimetris terjadi ketika elemen desain ditempatkan secara tidak simetris namun tetap menciptakan keseimbangan visual. Keseimbangan asimetris menciptakan tampilan yang lebih dinamis, dan menarik perhatian.

3. Irama



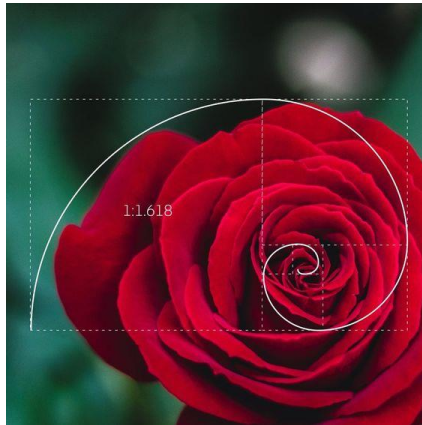
Gambar 2.13 Irama
(sumber pinterest.com)

Irama merupakan cara menyusun elemen-elemen desain dalam suatu karya Visual, sehingga menciptakan tampilan yang bertenaga, kohesif, dan harmonis. Irama membuat karya visual menjadi lebih menarik, dan mudah diingat oleh khalayak.

4. Proporsi

Proporsi merupakan cara menyusun elemen desain, dalam sebuah karya sehingga menciptakan kesan yang harmonis. Proporsi dapat diartikan sebagai hubungan ukuran, dan bentuk antara satu elemen dengan elemen yang lain sehingga membentuk hubungan antara elemen, dan suatu karya. Adapun cara penerapan proporsi dibagi menjadi 4 jenis antara lain Golden Ratio, Rule of Thirds, dan proporsi simetris dan asimetris.

Golden Ratio



Gambar 2.14 Golden Ratio
(sumber pinterest.com)

Golden Ratio merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menciptakan proporsi yang lebih ideal, yaitu perbandingan antara dua bagian yang proporsional Baily, 2019).

a. *Rule of Thirds*



Gambar 2.15 Rule of Thirds
(sumber <https://www.photographymad.com/>)

Rule of Thirds merupakan cara membagi suatu karya menjadi tiga bagian secara Horisontal, dan Vertikal, dan menempatkan elemen desain di sepanjang garis, dan persilangan (PhotographyMad. (n.d.),2023).

b. Proporsi simetris dan Asimetris

Proporsi simetris dan asimetris mengacu pada penggunaan elemen desain yang memiliki bentuk, dan ukuran yang sama pada kedua sisi, Proporsi Asimetris mengacu pada penggunaan elemen desain yang memiliki bentuk dan ukuran berbeda pada kedua sisi (99designs. (n.d.), 2019)

5. Kesatuan

Kesatuan merupakan gabungan antara beberapa elemen-elemen desain yang berbeda dapat dipadukan untuk menciptakan kesan harmonis, dan utuh dalam suatu desain. Kesatuan menekankan pentingnya keterkaitan antara elemen desain yang berbeda agar dapat membentuk kesatuan yang seimbang, dan menyatu secara visual.

2.3.4 Fotografi

Fotografi adalah seni dan proses pengambilan gambar dengan menggunakan kamera atau alat perekam lainnya untuk merekam cahaya pada media tertentu seperti film atau sensor digital. Fotografi dapat dianggap sebagai bentuk seni visual yang menggabungkan teknik, estetika, dan ekspresi kreatif untuk menciptakan gambar yang memiliki nilai artistik atau dokumenter. Fotografi dapat mencakup berbagai genre dan teknik, termasuk potret, lanskap, arsitektur, mode, jurnalistik, dan fotografi ilmiah. Berikut terdapat sebuah ungkapan tentang fotografi (Dickman & Kinghorn, 2009).

“Photography records the gamut of feelings written on the human face, the beauty of the earth and skies that man has inherited, and the wealth and confusion man has created. It is a major force in explaining man to man.”

- Edward Steichen-

Dari ungkapan tersebut ditekankan bahwa fotografi mencatat berbagai macam perasaan yang terpancar di wajah manusia, keindahan alam dan langit yang diwarisi oleh manusia, serta kemakmuran dan kekacauan yang diciptakan manusia. Fotografi merupakan kekuatan utama dalam menjelaskan manusia kepada sesamanya. Dengan adanya jutaan kamera film di rumah dan pasar fotografi digital

yang terus berkembang pesat, kehidupan dan peristiwa yang kita alami menjadi sangat banyak terdokumentasikan dalam sejarah.

Majalah dan surat kabar bahkan sudah memiliki kemampuan untuk mencetak sebuah foto yang diambil hanya dalam hitungan detik. Selain itu, siaran berita televisi juga kerap menggunakan gambar digital, mulai dari foto peristiwa berita, foto cuaca, hingga matahari terbenam yang indah. Kita juga dapat dengan mudah mengirimkan album foto elektronik kepada kerabat kita tentang liburan atau perkembangan bayi dalam setahun pertama kehidupannya. Tidak hanya itu, kini kita juga memiliki kemampuan untuk membuat buku berkualitas tinggi yang berisi foto dan teks hanya dengan sekali klik tombol mouse dan dengan biaya yang sangat terjangkau.

2.3.5. Mengembangkan kemampuan teknis dengan Kamera

“There is only you and your camera. The limitations in your photography are in yourself, for what we see is what we are.”

-Ernst Haas-

Dalam kutipan tersebut dapat diartikan bahwa Hanya ada Anda dan kamera Anda. Batasan dalam fotografi Anda ada pada diri Anda sendiri, karena apa yang kita lihat adalah siapa kita, berikut merupakan beberapa teknik yang perlu diperhatikan dalam mengoperasikan sebuah kamera (Dickman & Kinghorn, 2009).

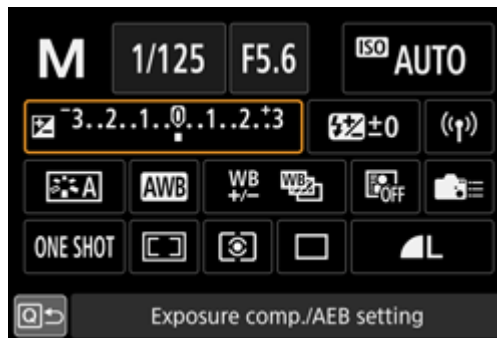
a. Shutter Speed.



Gambar 2.16 Shutter Speed
(sumber <http://ashleemarie.com>)

Shutter speed atau kecepatan rana merupakan waktu yang dibutuhkan untuk membuka dan menutup rana pada kamera. Shutter speed biasanya diwakili dalam sebuah angka (misalnya 250, 500, 1000, dan seterusnya) atau dalam bentuk pecahan (1/250, 1/500, 1/1000). Jika Anda membagi 1 detik menjadi 250 bagian yang sama, maka hasilnya adalah 1/250 detik. Pengaturan ini memberitahu Anda berapa lama rana kamera akan terbuka. Semakin lama rana terbuka, semakin banyak cahaya dan gerakan yang akan direkam.

b. Exposure Compensation



Gambar 2.17 Exposure Compensation
(sumber <https://id.canon/id/support/8204544400>)

Ikon *Exposure Compensation* terlihat seperti penggaris kecil, dengan tanda-tanda yang berjalan dari tengah, ke kiri hingga -2 stop, dan ke kanan hingga +2 stop. Untuk mempermudah penjelasan dapat diumpamakan dengan mengambil foto di atas salju yang terang, hanya untuk melihat subjek foto muncul sebagai siluet. Hal ini disebabkan oleh kamera yang mencoba mengkompensasi cahaya yang sangat terang yang dipantulkan oleh salju, mengorbankan paparan pada subjek. Dengan kompensasi paparan, kamera dapat dipaksa untuk menghasilkan foto yang gelap atau terang, sesuai dengan derajat yang diinginkan.

c. Aperture

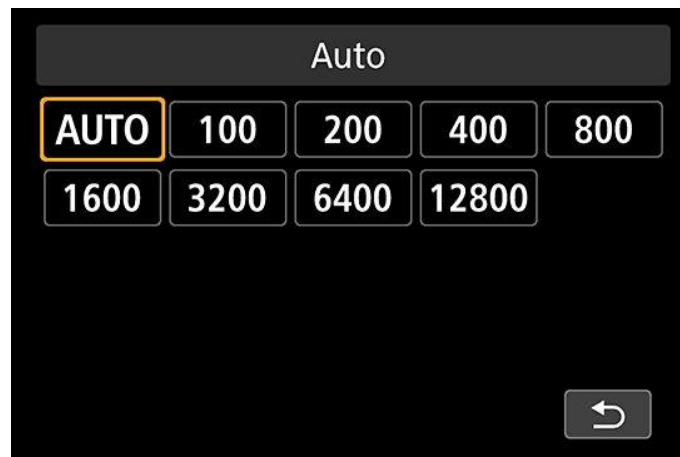


Gambar 2.18 Aperture

(sumber <https://www.bhinneka.com/>)

Aperature (Diafragma) adalah pembukaan variabel pada lensa yang mengontrol jumlah cahaya yang menimpa bahan peka cahaya. Angka yang ditunjukkan pada pengaturan diafragma bisa berupa 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 22, atau pecahan tertentu di antara angka tersebut. Pengaturan diafragma mengontrol kedalaman bidang focus, semakin besar angka yang digunakan, semakin besar zona fokus (daerah yang berada dalam fokus) dari depan ke belakang.

d. ISO Setting



Gambar 2.19 ISO
(sumber <https://snapshot.canon-asia.com>)

ISO pada kamera adalah salah satu dari tiga elemen yang mempengaruhi pencahayaan pada gambar, selain aperture dan shutter speed. ISO mengacu pada sensitivitas kamera terhadap cahaya, semakin tinggi angka ISO, semakin sensitif pula kamera terhadap cahaya dan semakin cepat gambar dapat diambil dalam situasi kurang cahaya tanpa mengorbankan kecerahan gambar. Namun, semakin tinggi ISO, semakin banyak atau butiran halus yang muncul pada gambar (Noise), yang dapat merusak kualitas gambar.

e. Wb Indicator



Gambar 2.20 White Balance
(sumber <https://www.dictio.id/>)

WB indicator pada kamera adalah indikator yang menunjukkan kondisi white balance atau keseimbangan warna putih pada kamera. White balance sendiri merujuk pada proses penyesuaian warna kamera agar sesuai dengan sumber cahaya yang digunakan pada kondisi pengambilan gambar. WB indicator pada kamera dapat membantu fotografer dalam mengatur white balance pada kamera agar menghasilkan warna yang lebih akurat dan sesuai dengan kondisi pencahayaan saat pengambilan gambar dilakukan.

d. File type indicator



Gambar 2.21 File Type indicator
(sumber <https://www.dictio.id/>)

SHQ, HQ, atau TIFF adalah jenis file yang disimpan oleh kamera. Format JPEG (Joint Photographic Experts Group) merupakan format yang paling umum digunakan oleh kamera point-and-shoot. Format ini memampatkan gambar sehingga lebih efisien. Selain itu, kamera juga biasanya

menyediakan file mentah (raw) dan beberapa produsen tidak lagi menyediakan kemampuan TIFF (Tagged Image File Format). SHQ merupakan singkatan dari Super High Quality dan HQ merupakan singkatan dari High Quality. Setiap jenis file ini menyediakan gambar dengan ukuran dan kemampuan yang berbeda-beda.

2.3.6 Street Photography

Definisi pasti tentang fotografi jalanan sulit untuk ditekankan (Sweet,20019), Sweet telah mencantumkan teks lengkap melalui ungkapan tersebut karena hal tersebut benar-benar membantu kita untuk memperoleh pemahaman yang lebih nuansa tentang genre fotografi ini. Sweet juga mengutip definisi tentang street photography melalui Wikipedia karena memungkinkan untuk mengambil foto jalanan tanpa orang di dalamnya. Namun, yang tampaknya diperlukan adalah inklusi "kehadiran manusia". Hal ini sering menjadi perdebatan di kehidupan nyata tentang apa yang merupakan fotografi jalanan.

Sebagian orang berpendapat bahwa dalam sebuah foto jalanan harus ada manusia. Banyak yang membutuhkan "saat-saat penting", sebuah momen dalam waktu yang tidak dapat diulang, Sweet sangat menyukai fotografi jalanan yang tidak menjadikan manusia sebagai objek foto jalanan harus mampu membangkitkan energi dan emosi manusia. Beberapa fotografi jalanan karya Sweet tidak memiliki figur manusia berikut merupakan contoh karya fotografi jalanan karya para fotografer Robert M Jhonson yang tidak menjadikan manusia sebagai objek foto jalanan.



Gambar 2.22 Karya street Photography Robert M Johnson
(sumber A guide to street photography book)

2.3.7 Teknik Street Photography

Beberapa teknik street fotografi yang harus diperhatikan dalam memfoto jalanan dibagi menjadi 4 antara lain *Strong composition,, an exceptional subject, exceptional light, selective use of color* (Sweet,2015).

a. *Strong Composition* (Komposisi yang kuat)



Gambar 2.23 Precipitation
(sumber. lewis,2015,hlm 113)

komposisi yang baik dapat membantu mengarahkan mata penonton. Dengan komposisi yang lemah, dapat menyebabkan penonton menjadi bingung untuk melihat apa yang menjadi objek utama dalam sebuah foto. Komposisi yang baik memiliki keanggunan tertentu Komposisi mencakup segala sesuatu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan visual suatu karya. dengan sedikitnya informasi dari suatu karya visual dapat membuat penonton merasa tidak puas dan menginginkan lebih banyak informasi dari suatu karya.

Berkaitan dengan menghilangkan informasi visual yang berlebihan, terdapat dua pilihan. Yang pertama adalah melalui bingkai, pilihan ini dapat digunakan dengan cara mengganti lensa, zoom, atau mengubah jarak fotografer dari subjek untuk menyertakan atau mengeluarkan elemen-elemen. Pilihan kedua adalah memangkas. Jika bingkai gambar terlihat penuh, dan masih mencakup informasi yang terlalu banyak, fotografer dapat memotong foto tersebut. tidak dapat mengharapkan penonton memberi Anda poin extra hanya karena Anda tidak memotong foto Anda.

b. Exceptional subject (Subjek yang luar biasa)



Gambar 2.24 Dead Dog
(sumber. lewis,2015,hlm 117)

Subjek yang luar biasa tidak selalu berupa manusia. Subjek lain seperti hewan, mobil, bangunan, atau tanda-tanda yang menarik perhatian fotografer di jalanan. Dalam hal apapun, kunci kesuksesan dengan jenis subjek yang luar biasa adalah memiliki konsep yang jelas. Gambar di atas menunjukkan seekor anjing yang diperintah oleh pemiliknya untuk bermain “pura-pura Mati.” Gambar diatas difoto oleh Gordon Lewis sebagai salah satu contoh subjek foto jalanan yang tidak berupa manusia namun berupa hewan

c. **Exceptionl light (cahaya yang luar biasa)**



Gambar 2.25 Sidestreet, Philedelphia
(sumber. lewis,2015,hlm 118)

Beberapa foto jalanan menarik perhatian kita terutama karena kualitas dramatis dan arah cahaya yang digunakan. Sinar matahari langsung pada pagi hari atau sore hari menjelang senja dapat menciptakan bayangan yang panjang, tajam, dan dalam. Cahaya yang memantul dari jendela cermin atau menembus celah sempit antara bangunan dapat membentuk pola cahaya intens pada orang-orang dan jalan kota.

d. **Selective use of color (Penggunaan Warna)**



Gambar 2.26 Music Lover
(sumber. lewis,2015,hlm 122)

Fotografi jalanan klasik dilakukan dalam tampilan hitam-putih bukan hanya karena alasan estetika, tetapi pada awal perkembangan tampilan fotografi klasik, film warna masih belum tersedia (Lewis,2015), Film warna baru tersedia pada awal tahun 1940-an, tetapi karena pada saat itu harga dari film warna yang mahal, sensitivitas cahaya yang rendah, dan kontras yang tinggi, jarang sekali digunakan untuk fotografi jalanan. Barulah pada tahun 1950-an, fotografer jalanan Saul Leiter, yang juga seorang pelukis terampil, menunjukkan betapa kuat dan mengesankan fotografi jalanan jika diambil dengan warna.