# **BAB II**

# **LANDASAN TEORI**

## **Tinjauan Pustaka**

Referensi dalam perancangan buku foto ini, penulis meninjau beberapa perancangan terdahulu yang berkaitan dengan buku foto, sehingga dapat membantu penulis selama proses perancangan buku foto “serangga di sekitar kita”. Penulis menemukan beberapa literatur yang berhubungan dengan buku foto diantaranya sebagai berikut:

1. **Perancangan Buku Fotografi Memperkenalkan Anjing Ras Asli Bali, David Alexander (2018)**

David Alexander (2018), merancang Buku Fotografi Memperkenalkan Anjing Ras Asli Bali yang bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat bahwa, perlu mengetahui keberadaan dan keunikan anjing kacang agar tidak melihat anjing kacang sebagai anjing kampung kotor yang hanya berkeliaran di tempat pembuangan sampah, namun jenis anjing kacang memiliki suatu keindahan yang tidak dimiliki oleh anjing ras luar. Keunikan dari anjing kacang yakni memiliki hasil tes DNA yang menunjukan bahwa anjing kacang termasuk anjing tertua di dunia serta memiliki gen yang paling dekat dengan serigala abu-abu. Perancangan buku fotografi memperkenalkan anjing ras asli Bali menggunakan metode secara observasi, wawancara, kepustakaan, internet, serta dokumentasi data. Dalam sesi akhir menciptakan buku yang disajikan dengan media fotografi, karna fotografi sanggup memvisualisasikan yang nyata atau fakta kepada pembaca.



**Gambar 2.1** *Cover* dan *Layout* Buku Fotografi Anjing Ras Asli Bali

(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Fotografi Memperkenalkan Anjing Ras Asli Bali)

### **Perancangan “Buku Fotografi Eksotis Tarantula”, Andrew Suryanto** **(2018)**

Andrew Suryanto (2018), jurnal ini merupakan jurnal tentang Perancangan Buku Fotografi Eksotis Tarantula yang memiliki tujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat, bahwa tarantula bukanlah hewan yang menakutkan atau sebagai hewan peliharaan, namun juga dapat dilihat dari suatu keindahan yang langka serta tidak dimiliki oleh hewan lainnya. Keindahan yang dimiliki dari tarantula yakni bulu-bulu, kaki, bentuk tubuh secara keseluruhan, dan juga berbagai macam warna tarantula. Perancangan ”Buku Fotografi Eksotis Tarantula” menggunakan metode penelitian secara wawancara d**a**n observasi. Dalam tahapan akhir perancangan buku fotografi eksotis tarantula menghasilkan buku fotografi tentang informasi dan kumpulan foto tarantula bertujuan untuk memvisualisasikan keindahan dari tarantula, sehingga dapat meningkatkan minat orang-orang untuk memelihara tarantula.



**Gambar 2.2** *Cover* dan *Layout* Buku Fotografi Tarantula

(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Fotografi Eksotis Tarantula)

### **Perancangan Buku Pengenalan Reptil Iguana Hijau Berbasis Fotografi Sebagai Sarana Informasi Bagi Masyarakat Surabaya, Ferdian Dwi Anggara, (2016)**

Ferdian Dwi Anggara (2016), merancang Buku Pengenalan Reptil Iguana Hijau Berbasis Fotografi Sebagai Sarana Informasi Bagi Masyarakat Surabaya yang bertujuan untuk merancang sebuah informasi tentang pemeliharaan hewan reptil iguana hijau. Perancangan ini dirancang karena penggemar reptil iguana hijau kurangnya informasi tentang pemeliharaan hewan reptil iguana hijau dengan baik. Perancangan buku pengenalan reptil iguana hijau berbasis fotografi sebagai sarana informasi bagi masyarakat Surabaya memakai prosedur riset secara kualitatif, pemilihan prosedur riset secara kualitatif karna bertujuan guna memperoleh data yang mendalam. Perancangan ini menghasilkan buku pengenalan reptil iguana hijau, sehingga adanya buku ini dapat meningkatkan dan memperluas minat masyarakat untuk membaca, khususnya anak muda saat ini, serta menambah data tentang memelihara reptil iguana hijau dengan baik bagi masyarakat.



**Gambar 2.3** *Cover* dan *Layout* Buku Pengenalan Reptil Iguana Hijau

(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Pengenalan Reptil Iguana Hijau Berbasis Fotografi)

1. **Buku, Mengenal Serangga di Sekitar Kita, S. Djuwari, 2009**

Buku Mengenal Serangga di Sekitar Kita, ditulis oleh S.Djuwari (2009), menjelaskan mengenai serangga di sekitar kita. Serangga yang dijelaskan pada buku ini meliputi: belalang, belalang sentadu, capung, jangkrik, kecoa, kepik, kumbang, kunang-kunang kupu-kupu, kutu, laba-laba, lalat, lebah, lebah madu, ngengat, nyamuk, orong-orong, rayap, semut, dan semut rangrang. Dalam buku tersebut terdapat data serangga yang menggunakan Bahasa Indonesia dan juga bahasa intelektual.



**Gambar 2.4** Buku Mengenal Serangga di Sekitar Kita

(Sumber: S.Djuwari (2009))

## **Kajian Teori**

Perancangan Buku Foto “Serangga Di Sekitar Kita”, ini mengacu pada teori-teori yang mendukung dalam proses pembuatan buku foto. Berikut teori-teori yang digunakan:

### **Perancangan**

Perancangan juga merupakan penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. (Nafisah, 2003: 2).

Perancangan adalah kata dalam bahasa Indonesia yang diambil dari kata dasar ‘rancang’ dengan awalan pe- dan akhiran -an. Kata dasar rancang sendiri merupakan hasil terjemahan dari kata *design* dalam bahasa Inggris. Sedangkan perancangan sendiri diterjemahkan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris yang artinya ‘pendesainan’ atau pembuat desain. Dengan demikian, konsep perancangan juga dapat diartikan sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain. Konsep perancangan serta bisa dimaksud selaku ‘perencanaan’ ataupun *planning*. (Sanyoto, 2006: 61). Berdasarkan teori diatas bahwa, perancangan adalah gambaran atau rencana untuk mencapai sesuatu.

1. **Buku**

Menurut Hizair (2018: 108), buku merupakan media informasi yang efektif serta mudah untuk digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi terhadap pembaca. Selain itu menurut Muktiono (2003: 3), karakteristik dari buku sendiri memberikan kemudahan dalam membacanya. Dibandingkan dengan buku elektronik, buku lebih mudah untuk dibaca berulang kali karena kestabilan teks, serta sifatnya relatif lebih kuat dan mudah dibawa.

1. **Elemen Buku**

Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menjelaskan bahwa, elemen dari buku terbagi menjadi tiga kelompok yaitu *the book block*, *the page,* dan *the grid* (hlm. 20-21).



**Gambar 2.5** *the book block*

(*Book Design*/Haslam, 2006)

1. ***The Book Block***
2. *Spine*

Bagian dari sampul buku menutupi punggung buku

1. *Front pastedown*

Halaman yang ditempelkan pada bagian karton depan pada sebuah buku.

1. *Cover*

Kertas tebal atau karton yang ditempel atau digunakan pada bagian paling depan dan berperan selaku pelindung isi dari buku.

1. *Endpaper*

Bagian satunya dari *hinge*. Direkatkan kepada halaman awal kertas.

1. *Head*

Bagian atas pada buku.

1. *Leaves*

Lembaran sisi kanan dan sisi belakang yang disatukan atau dijilid.

1. *Back pastedown*

*Endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam paling belakang buku.

1. *Back cover*

Sampul karton pada bagian belakang buku.

1. *Tail*

Bagian bawah buku.

1. *Fly leaf*

Halaman sebaliknya dari *endpaper*.

1. ***The* *Page***
2. *Portrait*

Format dimana tinggi halaman lebih besar dibanding lebarnya.

1. *Landscape*

Format dimana tinggi halaman lebih kecil dibanding lebarnya.

1. *Page height and width*

Ukuran halaman

1. *Verso*

Halaman tunggal yang direkatkan atau digabungkan pada bagian kirinya.

1. *Single page*

Halaman tunggal yang direkatkan atau digabungkan pada bagian kirinya.

1. *Double-page spread*

Dua halaman berhadapan dimana isinya disesuaikan dengan *gutter* halaman. Dibuat menyerupai *single page.*

1. *Head*

Bagian atas buku.

1. *Forge*

Bagian tepi pada buku.

1. *Foot*

Bagian bawah buku.

1. *Gutter*

Garis tepi pada halaman yang biasanya disesuaikan dengan area penjilidan.

1. ***The Grid***
2. *Folio stand*

Garis yang menunjukan posisi dari angka folio.

1. *Title stand*

Garis menunjukan posisi judul.

1. *Head margin*

Garis tepi yang berada pada bagian atas halaman.

1. *Interval/column gutter*

Spasi vertikal yang membagi kolom satu dengan lainnya.

1. *Gutter margin/ binding margin*

Garis tepi bagian dalam kertas yang paling dekat dengan area penjilidan.

1. *Running head stand*

Garis yang menunjukan posisi grid pada *running head.*

1. *Picture unit*

Pembagian pada *grid* pada kolom yang membagi garis dasar. Biasanya dipindahkan dengan *deadline* atau garis yang tidak terpakai.

1. *Head line*

Garis antara *picture units.*

1. *Column width/measure*

Lebar dari kolom yang menentukan panjang dari masing-masing garis.

1. *Baseline*

Garis dasar terdiri dari tinggi yang ditentukan dengan spasi bagian bawah yang ada pada setiap tinggian yang ditentukan tersebut

1. *Column*

Spasi berbentuk kotak pada *grid* yang digunakan untuk mengatur isi dan dimensi umumnya berbeda-beda, akan tetapi lebih besar dibandingkan lebar.

### **Buku Foto**

Sebuah buku foto adalah sebuah buku yang sedang dilihat Karena foto-foto di dalamnya. Dalam dunia fotografi, buku-buku fotografi secara luas disebut hanya sebagai *photobook*, itulah mengapa istilah pilihan ini di adopsi disini. Tentu saja, anda dapat memperlakukan buku apapun berisi foto dengan ini (Collberg, 2016: 18).

Menurut Parr dan Badger dalam buku mereka berjudul *“The Photobook: A History” (2006)*, *Photobook* adalah sebuah buku yang keseluruhan kontennya berkontribusi penuh dengan fotografi.

1. **Tipografi**

Menurut Dalton Sihombing (2001, hlm. 58), tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang pokok dan efektif. Pada dasarnya, huruf memiliki energy yang dapat mengaktifkan gerak mata, sehingga dalam penggunaannya harus memperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, dan interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Dalam rencana tipografi, keterbacaan memiliki makna sebagai sifat huruf atau skrip dalam tingkat kesederhanaan membaca. Tingkat ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataanya dalam sebuah naskah.

Interval ruang antar huruf dan kata memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap *legibility*. Lapisan huruf yang begitu rapat sehingga mengaburkan wujud huruf, sebaliknya lapisan huruf yang begitu renggang maka sangat mempengaruhi kecepatan dalam membaca (hlm. 61)

Naskah yang panjang hendaknya dicetak dengan menggunakan huruf dari kelompok regular. Apabila huruf *bold* digunakan dalam sebuah naskah maka ketebalannya banyak sekali memberi pengaruh terhadap *legibility* dan keindahan rancangan. Huruf *bold* membuat ruangan terkesan penuh dan padat. Gaya teks yang digunakan untuk judul biasanya disebut *display type* dan ukuran dasar yang digunakan untuk *display type* adalah 14 pt (hlm. 63).

Rustan (2010, hlm. 79) mengatakan bahwa *typeface san serif* cocok digunakan untuk anak-anak ketika awal pembelajaran membacanya. *Typeface san serif* juga lebih mudah dikenal oleh anak-anak karena bentuknya yang sederhana.

1. **Warna**

Menurut Rakhmat Supriyono (2010, hlm 70), warna adalah salah satu elemen visual yang dengan mudah dapat menarik perhatian pembaca. Penggunaan warna harus dilakukan dengan hati-hati karena jika warna tidak digunakan secara efektif dapat menyebabkan rusak citra, mengurangi keterbacaan, dan bahkan menghilangkan gairah baca. Kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh background, warna merah tampak lebih menyala di atas latar hitam dan lebih redup apabila diletakan di atas layar putih.



**Gambar 2.6** *Color Wheel*

Berikut arti warna menurut Fraser (2004, hlm. 18) yaitu:

1. Perak: cahaya bulan, alkimia, kekuatan spiritual, semua yang berbentuk cair (air raksa), misterius, intelek, keselarasan, dan kesadaran diri, seperti emas, warna ini tergantung pada tekstur untuk membedakannya dari seperti sebut saja abu-abu.
2. Emas: salah satu warna matahari dan warna konvensional uang tunai. Berharga, warna yang membangkitkan rasa keamanan, dan kelimpahan. Warna yang hangat, dan warna seperti sirup yang membuat orang merasa santai.
3. Merah: gairah, bahaya, kemarahan, cinta, seks, membangkitkan perasaan yang kuat apapun itu. Menurut ilmu tasawuf suku Indian danterpais holistic, warna merah adalah warna yang terendah dari tujuh chakra, atau pusat energy, yang terletak di dasar tulang belakang.
4. Hijau: alam keberuntungan, pembaruan, awal baru (bibit, tanaman), oksigen, uang, kemakmuran, menyembuhkan, pekerjaan, kesuburan, sukses, sehat, dan keselarasan.
5. Biru: ketenangan, kedinginan, ketenangan (Bunda Maria), intropeksi, kebijaksanaan, kesendirian, ruang, kebenaran, kecantikan, perhitungan, dan berhubungan dengan es.
6. *Turquoise*: menurut *British New Age guru David Icke, turquoise* adalah ‘warna mistik dari alam semesta’. Pada tahun 2002, para penemu di Universitas *Johns Hopkins*, menemukan warna cahaya galaksi adalah turquoise. Sayangnya, lalu kemudian direvisi menjadi krem pucat. *Turquoise* berhubungan dengan perasaan sukacita, kemurahan hati, kekayaan, dan ekspansif.
7. Cokelat: tanah, kayu stabilitas, dan kehangatan.

Menurut (Fraser, 2004, hlm. 49), warna bisa dilihat dari segi psikologis warna:

1. Abu-abu: netralitas psikologis, kurang percaya diri, kelembaban, depresi, hibernasi, dan kurang energy.
2. Cokelat: keseriusan, kehangatan, alam, membumi, keandalan, dukungan, kurang humor, berat, dan kurang kecanggihan/kerumitan.
3. Violet: kesadaran spiritual, pengurungan, penglihatan, mewah, keotentikan, kebenaran, kualitas, mementingkan diri sendiri, kemunduran, penekanan, dan rendah diri.
4. Hitam: kerumitan, mewah, keamanan, perasaan keamanan, keefisienan, penindasan kedinginan, ancaman, dan keberatan.
5. Biru: kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, keefisienan, ketenangan, tugas, logika, kedinginan, refleksi, tenang, kedinginan, sikap acuh tak acuh, kurang emosi, dan tidak bersahabat.
6. Merah: keberanian fisik, kekuatan, kehangatan, energi, dasar pertahanan diri, stimulasi, maskulin, kegembiraan, tantangan, penyerangan, dampak visual, dan ketegangan.
7. Hijau: keselarasan, seimbang, kesegaran, kasih sayang universal, istirahat, restorasi, keyakinan, lingkungan, kesadaran, keseimbangan, damai, kebosanan, stagnasi, kelemasan, dan hambar.

Asosiasi warna dalam bahasa dan perasaan menurut Feisner (2008, hlm. 118) adalah sebagai berikut:

1. Hitam: kecanggihan/kerumitan (dalam *fashion*), kekuatan, seksualitas, dan memiliki reputasi baik (dalam bisnis), kematian, kekosongan, depresi (semua hal terlihat gelap/hitam), ketidaksetujuan (tanda hitam), dan kesialan.
2. Putih: kesucian, kelahiran, kebersihan, kestabilan, tidak berdosa, kedamaian, pemberdayaan, menyerah, (bendera putih), kekecutan (bulu putih), menutupi, dan penyimpangan, keadilan, (menutupi kesalahan).
3. Abu-abu: warna hitam dan putih yang seimbang menghasilkan otoritas dan kebenaran. Menyiratkan kebingungan, hilangnya perbedaan, umur (sarang laba-laba, debu, rambut), kecerdasaan, teknologi, dan kerja (laki-laki dalam pakaian abu-abu)
4. Merah: cinta (mawar merah), keberuntungan, gairah (merah berdarah), keseksian (lipstik merah, mobil *sport* merah), perayaan (baju santa), dan hal-hal yang dikenang (tanggal merah pada kalender, hari libur), penting *(red carpet),* simpatik (palang merah), baru (seperti *hot news*), perang (seragam merah menunjukan warna darah dari luka), revolusi, dan anarki (bendera merah), prostitusi (daerah lampu merah), iblis, bahaya (rambu lalu lintas), api, hutang (dalam bisnis), dan sistem pemerintahan birokrasi.
5. Merah jambu: sehat, cantik, feminism, manis, dan kekanakan.
6. Orange: kehangatan, keberhasilan, kecerahan, keceriaan, bumbu, kekurang ajaran dan bahaya (sandi OSHA).
7. Cokelat: tanah, kayu, kopi/coklat, nyaman, keamanan, suram, melankolis, dan kebosanan.
8. Kuning: keceriaan, matahari emas, kebahagiaan, daya hidup, harapan, optimis (pita kuning), hati-hati (rambu lalu lintas), penyakit (penyakit kuning), pengkhianatan, dan kekecutan (*yellow streak*, bersifat pengecut).
9. Hijau: lingkungan, pertumbuhan, pembaruan dalam musim semi, kesuburan (manusia hijau), kesegaran, alam (*green thumbs*), muda, sehat, damai, tenang (ruangan hijau di teater atau studio televisi), hal yang dingin dan menyegarkan, kekayaan (*greenbacks*), racun, iri, tidak berpengalaman, tidak dewasa, mudah tertipu, ketakutan, mual (*green around the gills*), kementah, kesamaan, dan alien (*little green Martians*).
10. Biru: spiritualitas, keabadian (di Cina), kesucian (di agama Yahudi), Krishna (dalam hindu), royalty, aristocrat (darah biru), terbaik (pita biru, *blue-chip stocks*), surga, kedinginan, kebenaran, ketenangan, kekalutan, kesetiaan, dapat diandalkan (*true blue*), keamanan, teknologi tinggi (IBM dikenal sebagai *Big Blue*), hal yang bahari (seragam angkatan laut), mementingkan diri sendiri, kesedihan, depresi (the winter blues), dingin, salju, tidak terduga (*out of the blue*), kelas rendah (pekerja pabrik), saru (lelucon cabul), dan pencela.
11. Ungu, violet dan indigo: keberanian, *aristocrat*, spiritualitas, misteri, kesombongan, keangkuhan, berkabung, kematian, dan kekerasan.
12. ***Layout***

Menurut Rustan (2014: 1), *layout* (tata letak) dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan. Cara membuat layout adalah mengumpulkan komponen-komponen tertentu ke dalam rencana permainan yang layak dan dapat dicapai tujuan tertentu. Dalam *layout* terdapat 3 elemen yakni teks, visual, dan *invisible* element. Elemen teks berisikan judul, *head, heading, headline*, dan sebagainya. Elemen visual berupa foto, *artworks*, *infographic*, kotak, dan sebagainya. Sedangkan *invisible* elemen merupakan *margin* dan *grid* dari suatu penataan letak konten.

Jenis –jenis *layout* menurut Menurut Lincy (dalam Kusrianto, 2007: 277), tata letak yang baik adalah tata letak yang membuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu keseimbangan, proporsi, kontras, irama, serta kesatuan. Dalam melakukan format rencana, pencetus harus fokus pada jenis desain yang direncanakan. Menurut Kusrianto (2007: 312), terdapat 20 jenis *layout* yakni, (1) *mandarin layout,* (2) *circus layout,* (3) *multipanel layout,* (4) *silhouette layout,* (5*) type specimen layout,* (6) *alphabet-inspired layout,* (7) *picture window layout,* (8) *angular layout,* (9) *informal balance layout,* (10) *brace layout,* (11) *two mortises layout,* (12) *quadrant layout,* (13) *comic script layout,* (14) *rebus layout,* (15) *frame layout,* (16) *bleed layout,* (17) *copy heavy layout,* (18) *jumble layout,* (19) *grid layout,* (20) *vertical layout.*

1. **Jenis – Jenis Buku Foto**
2. **Buku Foto Naratif**

*Narrative Photo Story* atau naratif adalah tutur yang memiliki tema tertentu dan sebuah alur kisah/cerita spesifik didalamnya. Struktur terbentuk dari komplikasi dan resolusi. Komplikasi persoalan atau isu utama yang disorot, yang diliput dan yang dilaporkan. Bisa juga berupa karate portrait seseorang yang bisa dijadikan teladan, sumber inspirasi, dan lain-lain. Tujuan adalah perubahan yang terjadi dalam suatu keadaan pada orang-orang yang ditampilkan tersebut, berupa aksi-aksi/tindakan untuk mengatasi komplikasi atau masalah. Ada perubahan dari komplikasi ke resolusi yang membentuk alur (plot) cerita atau *story*. Tanpa perubahan tidak akan ada cerita, tidak ada plot, tidak ada cerita di dalamnya. (Colberg 2016: 47).

1. **Buku Foto Deskriptif**

Foto deskriptif atau foto dokumenter adalah fotografer merekam sesuatu yang mempesona yang menarik perhatiannya, tanpa mengikuti perkembangan atau perubahan-perubahan yang terjadi, bisa memilih bentuk deskriptif ini sebagai laporan akhirnya. Struktur ini sebagai perkembangan foto dari persepsi dan bundel inklusi yang memiliki subjek

atau *issue* tertentu, sering kali bisa tanpa permasalahan pun didalamnya, menyampaikan tanpa alur yang tegas. Semacam keterbukaan atau sekadar kerumitan. Cerita foto grafis bergantung pada jumlah foto yang menghasilkan banyak/hampir tidak ada apa-apanya; bukan pada alur cerita. Urutan tak terlalu penting; susunan bias dipertukarkan tanpa mengubah cerita yang ingin disampaikan. (Sumayku 2016: 72).

1. **Buku Foto *Essay***

Esai foto dibedakan dengan tegas dari *photo story*. Karena itu berbeda dalam fungsi dan karakter. Jika *photo story* adalah tentang fakta dan peristiwa sebagai informasi utama yang hantarannya; esai foto melalui itu. Esai foto bertujuan utama untuk menyampaikan pendapat atau opini secara sekaligus, fakta dan peristiwa hanyalah pelengkapnya. Menyelidiki alih-alih merinci manifestasi, peristiwa, atau masalah tertentu. Perkembangan pertentangan yang mengekspresikan perspektif khusus seniman fotografi. (Sumayku 2016: 74).

### **Fotografi**

Fotografi merupakan proses menghasilkan suatu gambar dengan cara merekam sebuah cahaya (Mulyadi, 2014:66). Fotografi merupakan seni dan proses penghasilan gambar melalui cahaya pada film atau permukaan yang dipetakan. Artinya, fotografi adalah prosedur melukis dengan memanfaatkan cahaya. Untuk situasi ini, ternyata ada persamaan antara fotografi dan lukisan. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan oleh kedua strategi tersebut. Lukisan menggunakan kuas, cat, dan material, sedangkan fotografi menggunakan cahaya (melalui kamera) untuk menghasilkan suatu karya. Tanpa cahaya, penghenti pertunjukan fotografi tidak akan dibuat. Selain cahaya, film yang diletakan di dalam kamera yang kedap cahaya memberikan kontribusi yang cukup besar, penghenti pertunjukan akan dibuat jika film disajikan ke cahaya (Giwanda, 2001: 2).

Berdasarkan teori-teori yang berada diatas dapat disimpulkan bahwa fotografi merupakan teknik melukis cahaya dengan media digital atau kamera untuk menghasilkan sebuah gambar atau foto dari suatu objek melalui pantulan cahaya.

Dalam dunia fotografi, ada klasifikasi pasti yang menjadi ciri sebuah karya. Kategori tersebut antara lain:

1. Fotografi Manusia

Semua yang menjadi objek unsur utamanya adalah manusia, yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan. Yang termasuk kategori fotografi manusia diantaranya *portrait, stage photography, human interest, sport, glamour photography, dan wedding photography.*

1. Fotografi *Nature*

Dalam jenis foto *nature* objek utamanya adalah benda dan makhluk hidup alami (natural) seperti hewan, tumbuhan, gunung, hutan dan lain-lain. Kategori fotografi nature ini diantaranya foto flora, foto fauna, dan foto *landscape*.

1. Fotografi Arsitektur

Jenis foto ini menampilkan keindahan suatu bangunan baik dari segi sejarah, budaya, desain dan konstruksinya. Foto bangunan ini tidak dapat dipisahkan dari alam semesta desain dan desain struktural, jadi foto semacam ini menjadi cukup penting perannya.

1. Fotografi *Still Life*

Membuat gambar dari benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak “hidup", komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang ingin disampaikan adalah bagian utama dalam pembentukan karya foto ini.

1. Fotografi *Aerial*

Seorang fotografer aerial mempunyai spesialisasi dalam mengambil foto dan udara. Foto dapat digunakan untuk survey atau konstruksi, untuk memotret burung, atau cuaca pada film untuk tujuan militer.

1. Fotografi Bawah Air

Yaitu fotografi yang biasanya digunakan oleh penyelam scuba atau perenang snorkel.

1. Fotografi Seni Rupa

Dikenal sebagai fotografi seni mengacu pada cabang fotografi yang didedikasikan untuk memproduksi foto untuk tujuan murni estetika. Fotografi seni, yang dipajang di museum dan galeri, umumnya berkaitan dengan penyajian benda-benda yang indah atau benda biasa yang indah untuk menyampaikan intensitas dan emosi.

1. Fotografi Makro

Fotografi makro adalah jenis fotografi dengan pengambilan gambar dari jarak dekat. Objek fotografi makro dapat berupa serangga, bunga, bulir air, atau benda lain yang kalau di *close-up* menghasilkan detail yang menarik

1. Fotografi Mikro

Menggunakan kamera khusus dan mikroskop untuk menangkap gambar objek yang sangat kecil. Sebagian besar aplikasi mikrofotografi paling sesuai untuk dunia logis dalam berbagai disiplin ilmu seperti astronomi, biologi dan kedokter**a**n.

1. **Fotografi Makro**

Menurut Haje (2007), Fotografi makro merupakan seni memotret subjek dari dekat. Beberapa foto mungkin berhubungan hal-hal yang relatife besar-seperti burung kolibri atau sekuntum bunga besar dan lainnya mungkin minus benda *cule*, seperti mata majemuk lalat namun, fotografi makro bukan hanya tentang memotret hal-hal kecil; itu juga dapat memotret kehalusan subjek yang lebih besar. Jika anda penasaran dengan definisinya dari foto makro, yaitu area abu-abu. Secara historis, definisi adalah gambar harus skala 1:1 di negatif.

Menurut Putramijaya (2009), Di dalam kategori dunia fotografi kita menemui salah satunya adalah fotografi makroYang saat ini sedang mengalami pergantian peristiwa yang sangat kritis dan sangat menarik untuk dipelajari serta didalami. Jadi lewat fotografi makro kita bisa memandang sesuatu barang/ object, komposisi serta wujud sesuatu barang kecil. Serta kita sering luput memperhatikannya, sehingga dengan makro fotografi kita dapat memandang dengan jelas secara detail, baik warna maupun bentuknya.

Fotografi makro merupakan salah satu jenis fotografi yang menciptakan pembesaran terhadap sesuatu object. Ataupun dapat dengan kata lain dunia fotografi yang diperkecil ke dalam dunia Micro. (Putrawijaya, hlm. 1)

1. **Lensbong**

Lensbong adalah singkatan dari lensa bongkaran, dimana lensa yang diambil adalah dari membongkar suatu benda yang memiliki lensa.

Bendanya adalah kamera roll (kamera jadul yang masih menggunakan film), kamera digital, teropong/binocular, okuler/lensa untuk mikroskop, tele zoom untuk *handphone*, lensa-lensa untuk dslr/slr (lensa kit, tele, fix dll), lensa laser *point*, optik dvd player, handycam, *door peeping hole* (lensa untuk pintu yang biasa buat melihat orang/tamu diluar) dan lain-lain. Untuk kualitas dan karakter itu sendiri berubah, bergantung pada bahan, ketebalan dan keadaan titik fokus.

1. **Serangga**

Menurut Syerif (2014, hlm. 66) *Insecta* atau serangga kelas utama dari hewan beruas *arthropoda*. Atribut utama serangga adalah memiliki tiga set kaki sehingga mereka juga disebut *hexapoda* yang dalam bahasa Yunani berarti berkaki enam.

Tubuh serangga terdiri dari tiga bagian utama bagian utama yaitu bagian kepala yang berfungsi sebagai fokus latihan makanan dan tempat untuk mendapatkan data dari luar tubuh, dada yang berfungsi sebagai bagian yang mengatur gerakan kaki dan sayap. Serta bagian perut yang berfungsi sebagai tempat untuk mencerna dan membuang kotoran serta bereproduksi (Syerif, hlm. 70).

1. **Anak-anak**

Berdasarkan Undang-undang No.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Dalam model Jean Piaget (Sugihartono, 2007:109) dikenal adanya empat tahap perkembangan kognitif yaitu *sensorimotor stage,* (lahir sampai umur 2 tahun), *preoperational stage* (umur 2-7 tahun), *concrete operational stage* (7-11 tahun), dan *formal stage* (umur 11-15 tahun keatas).

1. Tahap *sensorimotor stage* (lahir sampai umur 2 tahun)

Bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik.

1. Tahap *preoperational stage* ( umur 2 sampai 7 tahun)

Anak mulai menunjukan pemikiran simbolis melalui kata-kata dan gambar. Anak dapat melakukan permainan simbolis, seperti bermain peran. Selain itu anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Pemikiran masih bersifat intuitif, egosentris, terpusat dan belum logis.

1. Tahap *concrete operational stage* (umur 7 sampai 11 tahun)

Anak dapat memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit. Anak-anak operasi konkret masih belum berpikir seperti orang dewasa. Anak dapat melakukan penalaran logis selama ada contoh yang nyata atau konkret. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah bersifat *reversible* (berfikir balik). Anak dapat melakukan konversi dan klasifikasi.

1. Tahap *formal stage* (umur 11 tahun sampai dewasa)

Anak dapat melakukan penalaran dengan yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pikiran anak tidak lagi pada hal-hal yang ada dihadapkan anak. Anak menjadi sistematis dalam memecahkan masalah dan dapat mengembangkan hipotesis.