

Tujuan Instruksional Umum :

- 1. Memberikan pemahaman fungsi bagian tubuh kamera dengan perhitungan kombinasi angka – angka.**
- 2. Memberikan pemahaman mengenai bagian - bagian tubuh kamera.**
- 3. Memberikan pemahaman fungsi dari bagian – bagian tersebut.**
- 4. Memberikan pemahaman mengenai penggunaan dari fungsi bagian – bagian tubuh kamera.**

Tujuan Instruksional Khusus :

- 1. Mahasiswa mampu memahami fungsi bagian tubuh kamera dengan melakukan perhitungan angka – angka yang dapat dikombinasikan untuk mendapatkan hasil normal.**
- 2. Mahasiswa mampu memahami seluruh bagian – bagian yang ada pada kamera SLR.**
- 3. Mahasiswa mampu memahami fungsi dari masing – masing bagian tubuh tersebut.**
- 4. Mahasiswa mampu menggunakan kamera SLR dengan baik dengan menjalankan beberapa fungsi bagian tubuh kamera agar dapat bekerja secara baik dan mendapatkan hasil maksimal dalam melakukan pekerjaan pemotretan.**



PERTEMUAN 4

BAGIAN-BAGIAN KAMERA SLR

Bagian dari media sebuah kamera yang dapat memvisualisasikan gambar dengan baik terdiri atas :

- 1. VIEW FINDER**
- 2. ASA/ISO CONTROL**
- 3. SHUTTER SPEED/RANA**

Fungsi Bagian Kamera

- 1. VIEW FINDER**

- A. Menciptakan komposisi**

Kompos = menata, mengatur, menangkap, Sisi = ruang,

jadi komposisi = menciptakan batasan ruang



Unsur - unsur komposisi fotografi :

- a) Sudut pandang
- b) Garis
- c) Bentuk/Bidang
- d) Gelap/Terang
- e) Volume
- f) Kedalaman
- g) Texture
- h) Keseimbangan

B. Melihat unsur bentuk yang akan difoto

Dalam menata komposisi bergantung pada orang itu sendiri sebab komposisi bersifat relatif yang bergantung pada kondisi psikis seseorang.

Dasar komposisi yaitu ruang yang pada umumnya persegi panjang.

Dari **dasar komposisi** ini dapat terbentuk gambar / hasil foto berupa :

- 1. Gambar horizontal untuk kesan luas**
- 2. Gambar vertikal untuk kesan tinggi**
- 3. Gambar diagonal untuk kesan panjang**

Contoh :



Texture

Bukan Texture

Gambar ini mengandung unsur komposisi yakni texture, dimana gambar yang disisi sebelah kanannya bukan merupakan unsur texture. Dapat dijelaskan bahwa kedua gambar diatas merupakan gambar pohon namun diambil dengan “ shoot size “ atau ukuran pengambilan yang berbeda, terlihat texture sebenarnya harus diambil lebih dekat/*extreme close up* pada objeknya, sehingga detil dari objek pemotretan tersebut terlihat lebih jelas, sampai memunculkan karakter objek tersebut.

Foto pohon ini terlihat jelas dimana guratan pada kulit pohon tersebut merupakan unsur komposisi texture yang tercipta dari fungsi view finder yang kita bisa ciptakan dengan “ shoot size “ berkategori *extreme close – up*.



Fungsi view finder yang kedua adalah untuk melihat unsur bentuk yang akan di foto. Nampak pada foto pohon yang sama, namun foto tersebut diambil dengan posisi pemotretan secara vertikal (dari dari bawah ke atas/ low angle) dapat menciptakan foto yang berkesan besar dan menjulang tinggi.

VIEW FINDER

Selain kesan tinggi low angle juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni prominence (keagungan). Dari sudut yang sama foto gedung diambil sehingga sekali lagi melukiskan kesan tinggi.



VIEW FINDER



Gambar diatas dan di halaman berikut ini adalah contoh kesan luas. Kesan luas dapat diciptakan dengan pengambilan gambar secara horizontal pada saat pemotretan, posisi lensa dimaksimalkan pada posisi zoom out atau memutar penuh lensa kearah kiri sehingga sudut pandang luas dapat tercipta.


VIEW FINDER



2. SHUTTER SPEED

Istilah pencahayaan atau exposure digunakan untuk menentukan kuantitas cahaya yang direkam film. Pengaturan cahaya dapat dilakukan dengan mengontrol bukaan diafragma dan kecepatan rana. Besarnya bukaan diafragma menentukan jumlah cahaya yang diteruskan ke film, sedangkan kecepatan rana menentukan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencahayai film. Kombinasi besarnya bukaan diafragma dan kecepatan rana merupakan jumlah cahaya yang dipantulkan dari objek juga berpengaruh dengan kecepatan film yang digunakan.


Misalnya, kombinasi $SP = 1/125$ dtk $f = 8$, akan menghasilkan gambar dengan normal exposure namun jika mengubah $f = 1$ stop lebih kecil menjadi $f/11$ kuantitas cahaya yang masuk ke kamera akan berkurang $\frac{1}{2}$ kali. Agar memperoleh nilai pencahayaan yang sama harus diimbangi dengan menggunakan kecepatan rana lebih lambat 1 stop, yakni $1/60$ detik. Sebaliknya, jika bukaan diafragma diperbesar 1 stop menjadi $f/5,6$ maka kecepatan rana harus dipercepat juga menjadi $1/250$ detik.



Fotografi artinya melukis dengan cahaya tanpa cahaya tidak akan ada karya fotografi. Agar sebuah foto dapat tercipta, film yang ada di dalam kamera yang kedap cahaya harus disinari untuk memperoleh pencahayaan yang tepat pada saat memotret. Proses masuknya cahaya ke dalam film harus diatur.


Pengaturan cahaya yang masuk ke dalam film dapat diibaratkan dengan mengisi air ke dalam ember melalui kran, jika kran dibuka besar ember akan cepat penuh sebaliknya jika kran dibuka kecil waktu yang dibutuhkan untuk mengisi ember lebih lama.

Demikian pula pada proses pemotretan, kran diibaratkan sebagai bukaan diafragma (**f**) sedangkan rana (**SP**) diibaratkan lamanya waktu mengisi ember, semakin besar bukaan diafragma semakin sedikit waktu yang diperlukan rana untuk membuka, sebaliknya semakin kecil bukaan diafragma semakin lama waktu yang dibutuhkan rana untuk membuka,



Contoh : kran yang dibuka penuh, ember akan penuh dalam waktu 1 menit. Jika kran dibuka separuhnya, ember akan penuh dalam waktu 2 menit atau kombinasi yang lainnya.

Teknik Pencahayaan merupakan salah satu faktor utama untuk menghasilkan gambar yang berkualitas, untuk memperoleh pencahayaan yang tepat, fotografer harus mengatur proses masuknya cahaya ke dalam kamera sehingga dapat mencahayai film dengan tepat. Beberapa jenis kamera sudah dilengkapi sistem pencahayaan otomatis, pada sistem ini, kamera akan mengukur sendiri cahaya yang tersedia dan menentukan besarnya diafragma atau rana yang akan digunakan, selain itu, terdapat pula sarana prioritas kecepatan.



Dalam hal ini, fotografer dapat menentukan kecepatan rana yang akan digunakan, besarnya diafragma (**f**) akan ditentukan oleh kamera secara otomatis. Hal lainnya dapat pula sarana prioritas bukaan diafragma ditentukan oleh fotografer, kamera yang akan mengukur sendiri kecepatan rana (**SP**) yang harus digunakan dengan sistem pencahayaan otomatis, dengan kedua hal ini proses pemotretan akan berlangsung lebih cepat dan lebih mudah.

Jadi :

Shutter Speed (SP) adalah bilangan yang mengatur kerja **RANA**


RANA adalah alat yang membatasi waktu masuknya cahaya ke film.

Bilangan Shutter Speed :

1 – 2 – 4 – 8 – 15 – 30 – 60 – 125 – 500 – 1000 – 2000

Satuannya : 1 atau seper sekian detik

bilangan detik



Shutter speed digunakan untuk menangkap gerak objek. Semakin cepat gerak objek, maka untuk menangkap gerak objek bilangannya diperkecil sehingga terlihat / tertangkap gerak dari objek tersebut.

Ada berbagai cara penangkapan objek :

1. Benda bergerak ditangkap diam, pengambilan gambar dengan cara ini disebut dengan **Teknik Freezing / pembekuan.**
2. Benda bergerak ditangkap bergerak, sehingga diperoleh :
 - A. Benda bergerak berkesan bergerak (latar belakang lebih berkesan bergerak), pengambilan gambar dengan cara ini disebut dengan **Teknik Panning.**
 - B. benda bergerak berkesan bergerak (objeknya lebih berkesan bergerak), pengambilan gambar dengan cara ini disebut dengan **Teknik Blurring.**



Gambar 1

Gambar di atas di ambil dengan menggunakan shutter speed $1/250$ sehingga terlihat pesawat udara yang akan mendarat tersebut seolah-olah tak bergerak.. Tentu saja kondisi ini atau penggunaan **Shutter Speed** ini tidak dapat disamakan pada setiap pemotretan benda bergerak dengan angka tersebut diatas, dalam menggunakan bilangan **Shutter Speed** tergantung seberapa cepat benda bergerak yang hendak kita tangkap, gerak pesawat terbang yang mendarat tentu tidak sama dengan gerakan lomba karapan sapi.

Dua gambar dibawah ini juga merupakan contoh teknik frezzing

Gambar 2



Gambar 3

Contoh Teknik Blurring

Teknik Blurring adalah penciptaan foto yang dihasilkan dengan menggunakan angka shutter speed yang rendah, dimana fokus utama objek adalah background seperti yang tampak pada 2 gambar di bawah.





3. ASA/ISO CONTROL

Adalah bagian dari sebuah kamera foto yang berfungsi untuk mengatur kerja ASA film.

ASA : standarisasi/ukuran/acuan kepekaan film terhadap cahaya

ASA Film yang dibeli & disesuaikan dengan kebutuhan, yang bertujuan untuk memaksimalkan kerja **Shutter Speed** . Karena didalam **Shutter Speed** terdapat **light meter** yang berfungsi untuk mengatur cahaya yang masuk.

Semakin kecil bilangan ASA, kepekaan film terhadap cahaya akan semakin berkurang begitu juga sebaliknya.

Bilangan ASA : 25 – 50 – 100 – 200 – 400 – 800 – 1600 – 3200 - 6400



Contoh :

Dengan memakai ASA 400, 1 buah lilin, dan kecepatan tangkap cahaya atau **Shutter Speed** 1/30 detik akan didapat hasil foto yang baik (normal expose), sehingga jika memakai ASA 100 dibutuhkan 4 buah lilin dengan kecepatan tangkap cahaya atau **Shutter Speed** yang sama untuk mendapatkan hasil foto yang sama pula / normal expose.

Bila cahayanya berasal dari 4 buah lilin dengan menggunakan ASA 400 **Shutter Speed** harus diubah menjadi 1/125 detik untuk mendapatkan hasil normal expose.



Visit Website :

1. www.interdelta.biz
2. www.jpckemang.com
3. www.nikon.com
4. www.canon.com
5. www.olympus.com
6. www.kodak.com
7. www.datascript.com