

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI SUMBER
BELAJAR FOTOGRAFER PEMULA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

KURNIAWAN ADI SAPUTRA

NIM. 10511241020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2017

PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR FOTOGRAFER PEMULA

Oleh:

Kurniawan Adi Saputra

NIM 10511241020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan buku saku *food photography* bagi fotografer pemula. 2) Melalui kelayakan buku saku *food photography* sebagai sumber panduan fotografer pemula.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D dengan model pengembangan *Alessi* dan *Trollip*. Subyek penelitian ini adalah fotografer amatir. Objek penelitian ini adalah buku saku *food photography*. Validasi buku saku uji *alfa* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi uji *beta* dilakukan oleh 5 fotografer amatir teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif.

Hasil penelitian diperoleh: 1) Pengembangan buku saku *food photography*, ukuran buku saku 10cm X 14 cm cover, dan jumlah halaman 35 halaman. Penilaian ahli materi menghasilkan penilaian terhadap buku saku yang dikembangkan sebesar 3,56 atau sangat baik. Penilaian ahli media menghasilkan penilaian terhadap buku saku yang dikembangkan sebesar 3,07 atau baik. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media buku saku *food photography* sangat layak untuk digunakan sebagai sumber panduan fotografer pemula.

Kata kunci: buku saku dan *food photography*

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI
PENDUKUNG FOTOGRAFER AMATIR**

Disusun oleh:

Kurniawan Adi Saputra

NIM 10511241020

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan



Yogyakarta, Juni 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni
NIP. 19770131 200212 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Marwanti, M.Pd
NIP. 195703131983 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Kurniawan Adi Saputra
NIM : 10511241020
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : **PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI PENDUKUNG FOTOGRAFER AMATIR**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2017

Yang menyatakan



Kurniawan Adi Saputra

NIM. 10511241020

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI SUMBER
BELAJAR FOTOGRAFER PEMULA**

Disusun Oleh:
Kurniawan Adi Saputra
10511241020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 12 Juni 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Marwanti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing	/2017
Dr. Mutiara Nugraheni Sekretaris	/2017
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd. Penguji	/2017

Yogyakarta, 12 Juni 2017
Dekan Fakultas Teknik UNY



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

- JADI ORANG HARUS MENGHARGAI WAKTU
- JADI ORANG JANGAN BEDA-BEDAKAN KARNA KITA ITU SAMA
- GOGO POWER RANGERS
- PANTANG MENYERAH HARGAI PROSES NIKMATI HASILNYA
- CINTA MEMBERIKU SEMANGAT HIDUP

Persembahan

Puji syukur hanya tercurah kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan. Sholawat dan Salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan hormat saya persembahkan karya ini kepada :

“Kedua orang tua saya, dan seluruh keluarga saya yang telah mengorbankan segalanya untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini”

“Almamater UNY yang telah memberikan berbagai pengetahuan terkait ilmu pengetahuan yang sedang saya dalam”

“Untuk teman-teman tercinta Prodi Teknik Pendidikan Boga 2010 S1 Reg dan teman-teman yang ikut serta memberi semangat dalam pembuatan Laporan Akhir Skripsi ini”

Bu Mrwanti yang sudah membimbing penyusunan skripsi saya

Luthfi, Conny, dan Marbel atas dukungan hore-hore hokyanya

Pak Bagus selaku dosen ISI solo sebagai validator terbaik

Yana Roro Irang, Juwita, Gembul, Arini dan Sella teman seperjuangan yang selalu saling menyemangati.

Tomii, Susan, Echa yang selalu ngajak piknik.

Bolo geng tomat, Lensa Manual Klaten yang selalu mendukung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat serta karunia-Nya, Tugas Akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan unntuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Buku Saku *Food Photography* Sebagai Sumber Belajar Fotografer Pemula" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Marwanti M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Setyo Bagus Waskito, M.Sn Badraningsih L, M.Kes, selaku validator instrumen penelitian yang memberikan saran/masukkan perbaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd. dan Dr. Mutiara Nugraheni selaku penguji dan sekretaris penguji Tugas akhir Skripsi.
4. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga beserta dosen dan staf yang telah memebrikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Semua pihak, secara langssung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari semua pihak. Semoga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2017

Kurniawan Adi Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSRTAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	7
G. Manfaat Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Sumber Belajar.....	8
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Buku Saku.....	19
4. <i>Photograophy</i>	25
5. <i>Food Photograohy</i>	35

B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir	40
D. Pertanyaan Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Model Pengembangan	42
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Desain Uji Coba Produk	46
D. Teknik dan Instrmen Pengumpulan Data.....	47
BAB IV PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	52
B. Hasil Uji Coba Produk	55
C. Revisi Produk.....	55
D. Kajian Produk Akhier.....	63
E. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V SIPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan Tentang Produk.....	65
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	51
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	52
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Fotografer Amatir	53
Tabel 4. Pedoman Kinversi Rata-Rata Skor Menjadi Lima Kategori	54
Tabel 5. Penilaian Ahli Materi Buku Saku <i>Food Phoyography</i>	59
Tabel 6. Penilaian Ahli Media Buku Saku <i>Food Phoyography</i>	61
Tabel 7. Hasil Pengambilan Data Terhadap Fotografer Amatir	62

DATAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Rule of Third</i>	35
Gambar 2. Kerangka Berfikir Penelitian.....	43
Gambar 3. Tahap Pengembangan Medid Menurut <i>Alessi & Trolip</i>	45
Gambar 4. Tahap Pengembangan <i>Alessi & Trolip</i>	49
Gamabr 5. <i>Flowchart</i> Media Pengembangan Buku Saku <i>Food Photography</i> ..	55
Gambar 6. ReVisi Buku <i>Food Photography</i>	63
Gambar 7. ReVisi <i>Cover</i> Buku <i>Food Photography</i>	64
Gambar 8. ReVisi Buku <i>Food Photography</i>	65
Gambar 9. ReVisi Buku <i>Food Photography</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Surat validator

LAMPIRAN 2. Instrumen Penilaian dan angket

LAMPIRAN 3. Penghitungan angket

LAMPIRAN 4. Buku saku 4:1

LAMPIRAN 5. Dokumentasi penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern ini, fotografi menjadi populer dalam publikasikan melalui media sosial. Salah satu kegunaan media sosial saat ini yaitu sebagai ajang untuk mempromosikan suatu produk dan jasa. Tidak dapat dipungkiri saat ini media sosial digunakan dalam mempromosikan produk, salah satunya adalah produk makanan. Produk-produk makanan dipromosikan dengan berbagai macam gambar yang menarik dengan tujuan agar konsumen dapat tertarik membelinya.

Dewasa ini perkembangan dunia fotografi di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Cabang seni fotografi mulai muncul bermacam-macam seperti *Landscape Photography*, *Macro Photography*, *Street Photography*, *Potrait Photography*, *Jurnalis Photography* dan *Fashion Photography*, kemudian muncul satu cabang baru yang ikut meramaikan dunia fotografi yaitu *Food Photography*. *Food Photography* adalah sebuah cabang seni fotografi yang bertujuan untuk mengabadikan segala macam bentuk dari makanan yang di *setting* sedemikian rupa sehingga mampu tergambar lezatnya makanan tersebut tanpa bercerita dan hanya gambar yang berbicara (Ambarsari, 2011).

Saat ini bisnis makanan menjadi salah satu tren yang banyak dikembangkan khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Kota-kota tersebut merupakan kota pariwisata dengan menonjolkan wisata kuliner. Tidak

heran jika kuliner menjadi salah satu tujuan wisata andalan guna menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Di kota-kota tersebut gambar produk berupa makanan disajikan dengan visual yang sangat baik dan dapat membuat wisatawan mau mencoba makanan yang hanya berupa gambar. Dengan gambar visual yang menarik tidak heran wisata kuliner bisa membuat perekonomian khususnya dibidang kuliner maju pesat.

Bisnis kuliner menjadi bisnis yang sangat menjanjikan karena makanan merupakan kebutuhan pokok manusia. Menurut Kementerian Perindustrian tahun 2016, industri makanan dan minuman nasional terus menunjukkan kinerja positif dengan tumbuh mencapai 9,82% atau sebesar 192,69 triliun pada triwulan III 2016. Hal ini berdampak positif pada sektor kuliner di suatu daerah sehingga menjadi bagian dari promosi daerah.

Mempromosikan makanan diperlukan suatu cara bagaimana membuat suatu gambar menarik dan disukai oleh calon konsumen suatu produk. Tentunya hal ini dibutuhkan pengambilan gambar yang baik sehingga hasil dari pengambilan gambar dapat menarik perhatian konsumen. Pengambilan gambar ini dapat dikaitkan dengan seni fotografi dalam mengambil gambar suatu produk. Food photographer sangat berperan besar dalam memajukan wisata kuliner tersebut. Bahkan tak jarang food fotografer menjadi salah satu profesi yang menjanjikan di kota-kota

besar. Dengan pengambilan gambar yang baik, pencahayaan dan sudut yang tepat makanan yang biasa bisa disajikan begitu nikmat dan lezat di dalam gambar.

Namun hal ini berbanding terbalik dengan daerah pedesaan, dimana makanan-makanan enak dan lezat rasanya yang merupakan makanan khas daerah kalah bersaing dengan makanan yang hanya enak dilihat gambarnya. Hal semacam ini juga menjadi salah satu masalah yang dialami. Promosi wisata kuliner terkesan kurang menarik, sehingga banyak konsumen yang tidak mau memesan bahkan mencoba, dikarenakan di daerah klaten belum ada fotografer yang spesifik memotret *food photography*. Para pembisnis kuliner terpaksa menyewa fotografer pemula dengan resiko hasil terkesan kurang menarik. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurang majunya kuliner. Tidak maksimalnya promosi wisata kuliner ini salah satunya adalah disebabkan gambar produk makanan yang dipromosikan kurang bisa menarik hati wisatawan untuk menikmati dan mencicipi makanan tersebut.

Berbeda halnya dengan di kota besar, *food photography* masih dipandang sebelah mata. Profesi sebagai *food photograph* profesional masih sangat jarang bahkan tidak ada di daerah seperti Klaten. Tidak heran jika wisata kuliner di daerah Klaten kalah bersaing dengan Yogyakarta yang hanya berjarak beberapa kilometer saja. Foto produk makanan terlihat kurang menarik untuk dinikmati sehingga tidak ada kesan yang timbul untuk mencoba makanan tersebut. Pembuat produk hanya

menggunakan fotografer awalan atau amatir untuk mengambil foto produk makanan tanpa memiliki keahlian di bidang *food photography*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada komunitas fotografer Klaten, para fotografer amatir ini mempunyai permasalahan yaitu masih rendahnya pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan *food photography*, sehingga hasil gambar yang diambil kurang menarik dan kurang bagus. Buku-buku panduan food fotografi juga masih sangat jarang dijumpai sehingga hasil foto juga terkesan biasa dan kurang mencerminkan kenikmatan makanan. Apabila fotografer tidak memiliki keahlian ini, maka tidak heran apabila makanan yang difoto tidak menggugah selera. Hal ini mengakibatkan promosi produk makanan yang dilakukan juga kurang maksimal. Untuk meningkatkan hasil foto produk makanan sebagai bagian dari promosi daerah maka perlu adanya pemberian materi tentang food fotografi pada komunitas fotografer daerah Klaten sehingga mereka menguasai dasar-dasar pengambilan foto produk makanan.

Panduan materi tentang food fotografer dapat dipelajari sewaktu-waktu dan mudah digunakan. Panduan yang diharapkan dapat berupa tutorial penggunaan kamera atau buku saku panduan *food photography* yang mudah dibawa dan dipelajari oleh seorang fotografer amatir. Bila dibandingkan dengan video tutorial pedoman pengambilan gambar tentunya kurang simpel digunakan dimana saja dan bila waktu kondisional video kurang praktis, sehingga buku saku pedoman dirasa

sesuai dan cocok digunakan dan dipelajari oleh seorang *food photography* pemula. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku panduan yang digunakan oleh seorang *food photography* pemula di daerah Klaten. Berdasarkan latar belakang diatas maka diharapkan dengan penggunaan buku saku ini fotografer makanan dapat menghasilkan foto produk makanan yang menarik.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar pemikiran yang telah dituliskan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya pengetahuan dan pengalaman fotografer amatir dalam melakukan *food photography*.
2. Hasil foto produk makanan yang terdapat di pasaran khususnya Klaten masih kurang menarik.
3. Rendahnya kualitas karena hasil foto makanan sebagai promosi pemasaran.
4. Masih kurangnya buku panduan *food photography* untuk fotografer amatir.
5. Belum adanya buku saku sebagai panduan *food photography* untuk fotografer amatir.
6. Masih kurangnya media untuk pembelajaran *food photography* untuk fotografer amatir.
7. Materi *food photography* yang tersedia masih berupa video tutorial yang kurang praktis.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, pembatasan masalah dilakukan agar dapat ditetapkan fokus permasalahan dan solusi yang akan dilakukan. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku saku panduan yang digunakan oleh seorang fotografer *food photography* pemula di daerah Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat buku saku sebagai penunjang para fotografer *food photography* pemula?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media buku saku sebagai pendukung para fotografer *food photography* pemula?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah

1. Menghasilkan buku saku *tutorial* sebagai panduan mendukung para fotografer *food photography* pemula.
2. Menemukan buku saku panduan yang layak digunakan oleh seorang fotografer *food photography* pemula.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah produk berupa buku saku pedoman fotografi yang berisikan tutorial pelaksanaan mengambil gambar yang baik untuk fotografi makanan. Buku saku berukuran 10cmx14cm sehingga mudah dibawa kemanana dan mudah untuk dipelajari. Pembuatan buku saku dengan menggunakan aplikasi *photoshop*, *coreldraw*, *microsoft word*.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Komunitas Fotografi Klaten

Hasil penelitian dapat membantu fotografer dalam meningkatkan kualitas pengambilan gambar *food photography*.

2. Bagi umum

Hasil penelitian ini dapat sebagai informasi penggunaan buku saku panduan dalam pelaksanaan *food photography* untuk umum.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti, dan yang paling penting adalah penerapan media buku saku panduan *food photography*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995: 152) adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Pengertian selanjutnya dari sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung.

Association of Educational Communication Technology (AECT) (Warsita, 2008: 209) mendefinisikan bahwa sumber belajar sebagai semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi seseorang". Begitupun dengan Mulyasa (2004: 48) mengatakan bahwa "sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar".

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wina Sanjaya (2010: 175) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat

dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arif S Sadiman (dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Jadi segala apa yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung dan menunjang individu untuk berubah ke arah yang lebih positif, dinamis, atau menuju perkembangan dapat disebut sumber belajar.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan sumber belajar adalah sumber daya atau data yang berupa orang atau bendayang dapat digunakan untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman maupun keterampilan dalam proses mengajar.

b. Klasifikasi sumber belajar

Pengertian sumber belajar sangat luas. Namun secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. AECT (Association of Education Communication Technology) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu message, people, materials, device, technique, dan setting (Akhmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 155). Enam klasifikasi sumber belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Message (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
- 2) People (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dll.
- 3) Materials (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori materials, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.
- 4) Device (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya overhead proyektor, slide, video tape/recorder, dll
- 5) Technique (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan

pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dll.

- 6) Setting (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan baik lingkungan fisik ataupun non fisik.

Teori lain mengklasifikasikan sumber belajar menjadi lima hal yaitu tempat, benda, orang, buku, dan peristiwa. Hal tersebut diungkapkan oleh Abdul Majid (2008: 170-171). Klasifikasi tersebut secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku, seperti sungai, pasar, gunung, museum, dll
- 2) Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik, misalnya situs, dll.
- 3) Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga siswa dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut.
- 4) Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh siswa.
- 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi.

Berdasarkan klasifikasi di atas, sumber belajar dapat digolongkan menjadi: pesan, orang, alat, bahan, teknik, dan lingkungan. Penelitian ini mengembangkan sumber belajar bentuk buku saku. Berdasarkan klasifikasi diatas buku saku merupakan salahsatu bentuk sumber belajar yang termasuk ke dalam klasifikasi sumber belajar bahan atau *materials*.

c. Manfaat Sumber belajar

Sumber belajar memiliki berbagai manfaat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya bermanfaat untuk menyalurkan pesan, tetapi juga strategi, metode, dan tekniknya. Tim Pengembang Ilmu Pendidikan dari FIP UPI (2007: 201) mengungkapkan manfaat sumber belajar adalah:

- 1) Meningkatkan produktifitas pembelajaran;
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual;
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran;
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran;
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika; dan
- 6) Memungkinkan pembelajaran yang lebih luas.

Sumber belajar bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Eveline Siregar & Hartini Nara (2010: 128-129) menjelaskannya secara rinci sebagai berikut:

memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung;
menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung;

- 1) menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas;
- 2) memberikan informasi yang akurat dan terbaru;
- 3) membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro;

- 4) memberikan motivasi positif;
- 5) merangsang untuk berfikir kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif serta berkembang lebih jauh.

Berdasarkan beberapa manfaat yang diungkapkan ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar tidak hanya menyalurkan pesan saja, melainkan juga dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Khususnya untuk sumber belajar bentuk buku saku yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memperluas cakrawala, memberi informasi yang akurat, serta merangsang untuk berfikir kritis.

d. Komponen-Komponen Sumber Belajar

Komponen adalah bagian-bagian yang selalu ada di dalam sumber belajar, dan bagian-bagian itu merupakan satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri sekalipun mungkin dapat dipergunakan secara terpisah. Komponen-komponen sumber belajar menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1989: 81-83) diantaranya adalah:

- 1) tujuan, misi, atau fungsi sumber belajar;
- 2) bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar;
- 3) pesan yang dibawa oleh sumber belajar;
- 4) tingkat kesulitan atau kompleksitas pemahaman sumber belajar.

Komponen-komponen tersebut saling berkaitan sehingga membentuk satu sistem yang menyusun sumber belajar. Setiap komponen merupakan satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri sekalipun mungkin dapat dipergunakan secara terpisah. Bentuknya berupa buku saku, dengan memuat pesan berbagai rubrik yang mendukung materi dan disajikan dengan bahasa yang populer atau ringan sehingga lebih mudah dipahami.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat seseorang mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses

belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2002:3). Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arif S. Sadiman, 2003:6).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seseorang dalam proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002:24):

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantumemudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- 3) Menarik perhatian lebih
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.

5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

c. Manfaat media pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik (1994:15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.

- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan fotografer amatir untuk belajar dan materi yang dapat akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan kualitas.

d. Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk.(Arsyad, 2008: 81-101), yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer- Managed Instruction (CMI).

Untuk mencapai sumber media yang baik maka buku harus memiliki standar kelayakan. Untuk itu menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP 2006) memiliki standar kelayakan buku dapat dilihat sebagai berikut

- a. Buku/teks yang baik harus berisi materi yang mendukung tercapainya kompetensi dasar (KD)
- b. Kelayakan isi buku dapat dinilai dari kelengkapan materi, keluasan materi dan kedalaman materi.
- c. KD tidak dituliskan secara eksplisit di dalam buku teks
- d. Kedalaman materi: uraian materi mendukung tercapainya minimum KD
- e. Keluasan materi: materi yang disajikan mencerminkan jbaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD)

3. Buku Saku

a. Pengertian Buku Saku

Secara umum buku adalah kumpulan kertas yang tercetak dan terjilid berisi informasi bisa dijadikan sumber belajar. Bukusaku adalah buku dengan ukuran kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku (Arsyad 2011:23). Buku saku termasuk

media cetak, yang mana media cetak merupakan bahan-bahan yang disiapkan untuk pengajaran dan informasi.

Fungsi buku menurut Arsyad (2011:24) adalah materipelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa baik cepat maupun lambat membaca dan memahami, namun siswa bisa menguasai materi pelajaran yang sudah tertulis.

Menurut Suroso (2007:113-115), langkah dalam menulis buku sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan dan mempelajari keadaan siswa.
- 2) Memilih dan menyusun topik, sebagai rujukan arah pembahasan isi buku.
- 3) Mencari sumber referensi dari buku, jurnal dan sebagainya.
- 4) Membuat rancang rupa (book desain) untuk kemudian diprint out menjadi bundel hardcopy.

Rancangan buku saku Menurut I Wayan Santyasa (2007:11), mempunyai beberapa kelebihan seperti,

- 1) Ekonomis, dimana biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan lebih murah dibanding media audio visual.
- 2) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Dapat dibuat model rangkuman atau terperinci karena banyak mengulas tentang materi yang disampaikan.

b. Struktur Buku saku

Dalam sebuah buku, terdiri dari beberapa struktur utama yang mendukung terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Berikut yang dikatakan struktur umum buku saku Arsyad (2011:35) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Cover* (Sampul) Depan

Halaman depan buku saku biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal dari pada bahan pada bagian isinya, dan filetkan pada bagian depan dan belakang bukunya. Pada bagian sampul depan biasanya terdapat judul (topic) buku, nama pengarang atau penerbit.

2. *Fitur* dan Isi

Bagian yang membahas buku saku dan informasi apa saja yang disampaikan oleh pembuat buku/pengarang dan didukung dengan berbagai foto untuk memudahkan informasi mengenai buku tersebut.

c. Kriteria Buku Saku

Buku saku yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara visual dan timbal balik materi yang baik. Menurut Suroso (2007: 124) buku saku yang baik haruslah memiliki kriteria-kriteria dan sesuai dengan target segmentasi sebagai berikut

1) Segmentasi

Bukunya yang sesuai dengan segmentasinya akan secara otomatis tercapai misinya. Informasi yang ditujukan kepada target pembaca akan tepat

sasaran. Nama buku saku, isi, rubric, dan desain yang sesuai dengan target pembaca akan menjadi faktor terpenting dalam tercapainya tujuan pembuatan buku saku.

2) Fungsi

Buku saku yang baik memiliki manfaat bagi pembaca. Informasi yang terdapat dalam artikel buku saku dapat menjadi sumber dan referensi yang terpercaya. Informasi tersebut akan menjadi inspirasi yang bias direalisasikan oleh pembaca di kehidupannya.

3) Desain

Desain pada buku saku merupakan salah satu unsur penting. Buku saku yang baik memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mempermudah pembaca dalam mendapatkan informasi. Desain buku saku meliputi *cover* yang dapat menunjukkan identitas dan menarik bagi yang membaca, *layout* yang menarik dan mempermudah dalam membaca alur informasi didalamnya, warna yang dinamis dan tidak menyakitkan mata ketika membacanya, serta pemilihan *font* yang sesuai dan memiliki *readability* serta *legality* yang baik. Pengertian dan prinsip-prinsip layout menurut Daryanto. (2011: 153) sebagai berikut:

a) Pengertian layout

Layout didalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan

elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik.

b) Prinsip-prinsip yang Berhubungan dengan *Layout*

(1) Kesederhanaan

Amat diperlukan guna menarik perhatian, memberi penekanan terhadap elemen atau pesan yang ingin disampaikan. Berikut ini tips yang dapat menarik perhatian terhadap pesan yang akan disampaikan, yaitu menggunakan style bold dan italic pada body teks, memilihkan huruf display yang lebih atraktif, gunakan kontras warna, ada tekstur dalam latar belakang, memperbesar bagian tertentu yang ingin ditonjolkan.

(2) Kontras

Amat diperlukan guna menarik perhatian, memberi penekanan terhadap elemen atau pesan yang ingin disampaikan. Berikut ini tips yang dapat menarik perhatian terhadap pesan yang akan disampaikan, yaitu menggunakan style bold dan italic pada body teks, memilihkan huruf display yang lebih atraktif, gunakan kontras warna, ada tekstur dalam latar belakang, memperbesar bagian tertentu yang ingin ditonjolkan

(3) Keseimbangan

Suatu hal yang amat penting dalam penyampaian suatu informasi. Keseimbangan dapat merupakan keseimbangan yang formal, dengan susunan yang simetris. Susunan yang simetris mampu memberi kesan yang formal, seimbang, dapat dipercaya dan mapan.

(4) Keharmonisan

Maksud dari harmoni ialah memiliki keselarasan antara satu elemen dengan elemen grafis yang lain. Harmoni dapat diwujudkan dalam 2 bentuk, yaitu: harmoni dari segi bentuk dan harmoni dari segi warna

e) Stressing

Dalam pengertian bahasanya disebut sebagai sebuah penekanan, memiliki fungsi untuk memberikan titik-titik tertentu yang memperoleh fokus perhatian. Stressing lebih mengarah kepada titik perhatian atau eye catching dalam suatu publikasi. Pada sebuah karya grafis memungkinkan adanya lebih dari satu stressing, namun harus dibedakan mana yang akan dijadikan fokus utama agar tidak mengesankan berebut perhatian yang akhirnya membuat pesan didalamnya menjadi tidak efektif.

4) Ukuran

Buku saku yang baik memiliki ukuran yang sesuai dengan kenyamanan pembaca, sehingga buku saku mudah dibawa dan tidak mudah rusak. Ukuran untuk buku saku yang sesuai dengan namanya buku yang bias mudah dimasukkan didalam saku. Berikut ukuran buku saku pada umumnya adalah 8cm x 10cm, 10cm x 14cm, 12cm x 19cm, dan 13cm x 19cm.

Demikian dari berbagai sumber para ahli dapat disimpulkan buku saku dicetak kecil sehingga mudah dibawa kemanan-mana, sehingga buku yang kecil dan ringan para fotografer lebih mudah dan ringkas untuk membawanya kemanan saja.

4. Photography

Pada awalnya kata fotografi (*Photography*) berasal dari kata Negara Yunani yaitu kata "*Phos*" dan "*Graphien*". Kata *Phos* yang berarti cahaya dan *Graphien* yang berarti menulis atau menggambar. Prinsip dasar fotografi sudah ada sejak zaman Aristoteles yaitu berupa reaksi gelombang cahaya yang diproyeksikan melalui celah kecil. Fotografi merupakan alat rekam visual yang membutuhkan cahaya dan momentum. Cahaya disini untuk menimbulkan emulsi film yang ditangkap oleh kamera dan momentumnya adalah sesuatu obyek yang terbekukan dalam proses pemotretan (*Ensiklopedi Nasional Indonesia 1989:371*). Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya.

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), diafragma (*Aperture*), dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (*exposure*). Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO (Newhall, 2005:5)

Dalam fotografi memiliki berbagai jenis aliran gambar seperti di bawah ini:

a. Foto Manusia

Foto manusia adalah semua foto yang obyek utamanya manusia, baik anak-anak sampai orang tua, muda maupun tua. Unsur utama dalam foto ini adalah manusia, yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan. Menurut Dradjat (2014:105) foto ini dibagi lagi menjadi beberapa kategori yaitu :

1) Portrait

Portrait adalah foto yang menampilkan ekspresi dan karakter manusia dalam kesehariannya. Karakter manusia yang berbeda-beda akan menawarkan image tersendiri dalam membuat foto portrait. Tantangan dalam membuat foto portrait adalah dapat menangkap ekspresi obyek (mimic, tatapan, kerut wajah) yang mampu memberikan kesan emosional dan menciptakan karakter seseorang.

2) Human Interest

Human Interest dalam karya fotografi adalah menggambarkan kehidupan manusia atau interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari serta ekspresi emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, yang mana kesemuanya itu membawa rasa ketertarikan dan rasa simpati bagi para orang yang menikmati foto tersebut.

3) Stage Photography

Stage Photography adalah semua foto yang menampilkan aktivitas/gaya hidup manusia yang merupakan bagian dari budaya dan dunia entertainment untuk dieksploitasi dan menjadi bahan yang menarik untuk divisualisasikan.

4) Sport

Foto olahraga adalah jenis foto yang menangkap aksi menarik dan spektakuler dalam event dan pertandingan olah raga. Jenis foto ini membutuhkan kecermatan dan kecepatan seorang fotografer dalam menangkap momen terbaik.

b. Foto Nature

Dalam jenis foto nature obyek utamanya adalah benda dan makhluk hidup alami (natural) seperti hewan, tumbuhan, gunung, hutan dan lain-lain.

1) Foto Flora

Jenis foto dengan obyek utama tanaman dan tumbuhan dikenal dengan jenis foto flora. Berbagai jenis tumbuhan dengan segala keanekaragamannya menawarkan nilai keindahan dan daya tarik untuk direkam dengan kamera.

2) Foto Fauna

Foto fauna adalah jenis foto dengan berbagai jenis binatang sebagai obyek utama. Foto ini menampilkan daya tarik dunia binatang dalam aktifitas dan interaksinya.

3) Foto Lanskap

Foto lanskap adalah jenis foto yang begitu populer seperti halnya foto manusia. Foto lanskap merupakan foto bentangan alam yang terdiri dari unsur langit, daratan dan air, sedangkan manusia, hewan, dan tumbuhan hanya sebagai unsur pendukung dalam foto ini. Ekspresi alam serta cuaca menjadi moment utama dalam menilai keberhasilan membuat foto lanskap.

c. Foto Arsitektur

Kemanapun anda pergi akan menjumpai bangunan-bangunan dalam berbagai ukuran, bentuk, warna dan desain. Dalam jenis foto ini menampilkan keindahan suatu bangunan baik dari segi sejarah, budaya, desain dan konstruksinya. Memotret suatu bangunan dari berbagai sisi dan menemukan nilai keindahannya menjadi sangat penting dalam membuat foto ini. Foto arsitektur ini tak lepas dari hebohnya dunia arsitektur dan teknik sipil sehingga jenis foto ini menjadi cukup penting peranannya.

d. Foto Jurnalistik

Foto jurnalistik adalah foto yang digunakan untuk kepentingan pers atau kepentingan informasi. Dalam penyampaian pesannya, harus terdapat caption (tulisan yang menerangkan isi foto) sebagai bagian dari penyajian jenis foto ini. Jenis foto ini sering kita jumpai dalam media massa (Koran, majalah, bulletin, dll).

e. Foto *Still Life*

Foto *still life* adalah menciptakan sebuah gambar dari benda atau obyek mati. Membuat gambar dari benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak "hidup", komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang akan disampaikan merupakan bagian yang paling penting dalam penciptaan karya foto ini. Foto *still life* bukan sekadar menyalin atau memindahkan objek ke dalam film dengan cara seadanya, karena bila seperti itu yang dilakukan, namanya adalah mendokumentasikan. Jenis foto ini merupakan jenis foto yang menantang dalam

menguji kreatifitas, imajinasi, dan kemampuan teknis (Soeprapto, *Tinjauan Imaji Fotografi* 1998:02).

Dari berbagai jenis fotografi diatas fotografi makanan (*Food Photograph*) termasuk dalam jenis foto Still Life. Dikarenakan berdasarkan sifat-sifat foto stil life yang menggambarkan benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak "hidup", komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang akan disampaikan merupakan bagian yang paling penting dalam penciptaan karya foto.

Dalam melakakukan proses fotografi supaya mendapatkan hasil terbaik harus memperhatikan aspek komposisi dalam fotografi. Elemen komposisi dalam fotografi sebagai berikut:

a. *Line* (Garis)

Garis merupakan unsur komposisi yang paling penting dalam foto. Tanpa ada garis, tidak akan ada bentuk, tanpa ada bentuk tidak akan ada wujud, dan tanpa ada garis serta bentuk, tidak akan ada pola (pattern). Komposisi ingin menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada objek. Garis juga dimaksudkan untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis dapat berupa lurus, melingkar, melengkung, yang memiliki kesan berbeda-beda. Berikut ini jenis-jenis garis dalam komposisi fotografi menurut Erik Permana (2014:53-61):

1) Garis Horizontal

Garis horizontal dalam sebuah foto dapat memberi kesan stabilitas, tenang, permanen, dan kokoh. Foto horizontal yang populer adalah garis langit dan dataran atau lautan.

2) Garis Vertikal

Garis vertikal memberikan kesan kekuasaan dan tinggi. Sebut saja tiang, gedung bertingkat, pohon, monumen, sebagai contohnya. Hanya saja, untuk komposisi yang baik, hindari meletakkan garis vertikal secara kaku di tengah foto karena akan memberikan kesan membagi foto menjadi dua.

3) Garis Diagonal

Komposisi dengan garis diagonal akan terasa lebih dinamis. Garis ini memberi nafas yang membuat kesan lebih hidup. Garis diagonal juga mempertegas unsur perspektif pada foto. Garis diagonal akan melahirkan efek kedalaman atau tiga dimensi dalam sebuah foto.

4) Garis Lengkung

Garis lengkung bersifat luwes dan dinamis. Garis lengkung lebih hidup dibanding diagonal. Selain itu juga memberi kesan lembut, rileks, dan bergerak.

b. *Shape* (Bentuk)

Bentuk adalah merupakan tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis, dan pola. Bentuk juga termasuk kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail benda, ataupun mengikutkan subjek menjadi garis luar atau outline dari sebuah tone warna tertentu (Excell 2013:27)

c. *Texture* (tekstur)

Tekstur memberikan kesan mengenai keadaan permukaan suatu benda. Bisa halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, atau lembut. Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.

d. *Pattern* (Pola)

Pola merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto. Pola merupakan kesan keseragaman, dengan pola yang diatur sedemikian rupa, maka akan membentuk persepsi dan kesan tersendiri. Terkadang suatu pola akan menampilkan kesan abstrak (Excell 2013:27).

e. *Color* (Warna)

Warna dapat memberi kesan elegan dan dinamis apabila dikomposisikan dengan baik. Komposisi warna juga dapat memberikan kesan anggun serta mampu dengan sempurna memunculkan mood color atau keserasian warna dalam sebuah foto (Darmaprawira 2002: 78).

f. *Value* (Isi)

Value dalam fotografi adalah perpindahan warna terang ke gelap di dalam isi sebuah foto. Sebagai contoh di dalam hal spektrum dari hitam menjadi putih dan nuansa abu-abu banyak. Setiap bayangan pada spektrum ini memiliki nilai, dari yang sangat ringan hingga yang sangat gelap. Value dapat

memisahkan, menunjukkan suasana hati, menambah drama, dan menciptakan ilusi kedalaman.

g. Framing (Bingkai)

Framing merupakan salah satu komposisi foto yang populer. Foto seolah-olah diberikan bingkai yang menggunakan objek-objek yang ada disekitar. Bisa saja dengan tumbuhan, pintu, jendela, terowongan dan lain-lain. Framing akan mengarahkan perhatian orang yang melihat foto akan langsung tertuju pada objek utama (Excell 2013:27).

Selain harus mengerti aspek komposisi fotografi tapi juga harus mengerti penerapan komposisi tersebut sendiri. Beberapa penerapan komposisi fotografi sebagai berikut:

a. View of Angle (Sudut Pandang Pemotretan)

Posisi atau sudut pandang pemotretan dapat dieksplorasi dengan bebas. Beda posisi tentu saja akan memberikan hasil dan efek yang berbeda pula. Menurut Abdi (2012:47) dalam fotografi dikenal 3 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu:

1) Bird Eye View (Pandangan Mata Burung)

Sudut pengambilan gambar ini dilakukan dengan memposisikan kamera berada di atas objek yang akan difoto. Posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri sehingga posisi kamera otomatis menunduk ke bawah.

2) Eye Level View (Pandangan Mata Normal)

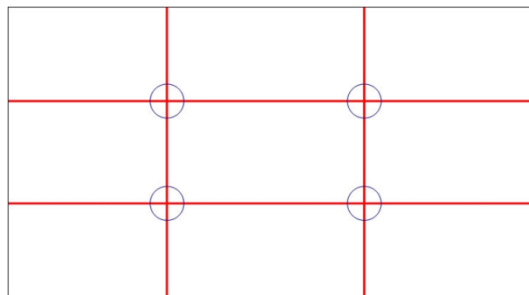
Sudut pandang ini kamera ditempatkan sejajar dengan objek dan. Biasanya digunakan untuk menghasilkan kesan menyeluruh dan merata terhadap background sebuah objek, menonjolkan sisi ekspresif dari sebuah objek dan biasanya sudut pemotretan ini juga dimaksudkan untuk memposisikan kamera sejajar dengan mata.

3) Frog Eye View (Pandangan Mata Katak)

Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera. Sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk memotret agar memberikan kesan tinggi, kokoh, megah.

b. Rule of Thirds (Aturan Sepertiga Bidang)

Salah satu prinsip yang dapat membantu menempatkan unsur-unsur pembentuk sebuah foto adalah rule of thirds (lihat gambar 2). Prinsipnya membagi foto menjadi sembilan bagian yang sama, dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal dengan ruang yang sama. Hal ini sangat berbeda dengan yang umum dilakukan dimana kita selalu menempatkan objek di tengah-tengah bidang foto (Excell 2013:27).



Gambar 1. Rule of Third

c. Dimension (Dimensi)

Foto yang memiliki dimensi adalah foto yang memiliki kedalaman, seolah-olah dimensi ketiga. Unsur utama membentuk dimensi adalah jarak. Jika menampilkan satu objek dalam suatu dimensi maka akan membentuk jarak dalam setiap elemennya. Untuk membuat suatu dimensi diperlukan adanya permainan ruang tajam, permainan gelap terang dan garis.

d. Perspective (Perspektif)

Perspektif adalah perubahan bentuk, ukuran, dan kedalaman bidang yang relatif akibat perbedaan cara pandang antara objek dan kamera. Perbedaan tersebut terjadi karena ada pergeseran posisi dalam melihat sesuatu dari sudut pandang, jarak, dan ketinggian yang tidak sama. Secara sederhana, perspektif adalah cara pandang terhadap suatu objek.

e. Format Vertikal atau Horizontal

Mengabadikan sebuah foto secara vertikal atau horizontal ini bergantung kepada elemen apa saja yang ingin dimasukkan atau dikeluarkan dari frame. Tidak ada yang benar atau salah, ini berhubungan dengan selera dan apa yang hendak disampaikan kepada pengamat. Pemotretan dengan orientasi vertikal (potrait) untuk menampilkan kesan tinggi dan megah, sedangkan pemotretan dengan orientasi horizontal (landcape) memberikan kesan tenang dan luas pada foto (Giwanda 2003:46)

Menurut Excell (2013:29) dalam hasil foto mengatur komposisi dalam fotografi bertujuan sebagai berikut:

- a. Dengan mengatur komposisi foto, kita juga dapat membangun "mood" suatu foto dan keseimbangan keseluruhan objek foto.
- b. Menyusun perwujudan ide menjadi sebuah penyusunan gambar yang baik sehingga terwujud sebuah kesatuan (unity) dalam karya.
- c. Melatih kepekaan mata untuk menangkap berbagai unsur dan mengasah rasa estetik dalam pribadi pemotret.

5. Food Photography

Food Photography merupakan fotografi still-life yang digunakan untuk membuat foto makanan (food) menjadi lebih hidup. Jenis fotografi tersebut merupakan spesialisasi dari fotografi komersial, dimana obyeknya merupakan produk yang digunakan untuk periklanan, majalah, kemasan, menu, atau buku masak. Fotografer food profesional merupakan usaha kolaboratif, biasanya melibatkan direktur seniman, fotografer, perias makanan, perias properti, dan asisten-asisten yang terlibat dalam bidang mereka (Rika Ekawati *Food Photography* 2016:01)

Hal-hal yang perlu diperhatikan melakukan proses dalam *food Photography*:

a. Penataan dan peralatan

1) *Food Stylish*

Salah satu peran penting *food stylish* adalah untuk menata tampilan makanan supaya menjadi lebih indah dipandang.

2) Memastikan kualitas makanan

Penggunaan bahan segar spaya lebih terlihat menggugah selera makan.

Dan pastikan membeli bahan yang masih segar.

3) Menata Lingkungan yang Bersih

Pastikan kita menyediakan tisu untuk membersihkan tumpahan atau sekedar mengelap bagian pinggirpiring agar terlihat bersih.

4) Menata sudut pandang kamera

Merupakan hal yang penting karena dapat menunjukkan kelazatan makanan itu sendiri.

b. Tips dan Trik penataan

1) Menambah volume

Misalnya jika kita ingin memoto mie atau sup. Kita dapat menambahkan spons atau mangkuk kecil ditengah mangkok besar agar mie kelihatan bervolume.

2) Menggunakan *garnis*

3) Menjaga makanan tetap kelihatan nyata

4) Memanipulasi dengan menggunakan uap supaya tetap kelihatan seolah-makanan tersebut panas.

c. Penataan dan Perlengkapan

1) Membuat tema sehingga setiap makanan yang disajikan memiliki relevansi dengan rancangan tema yang kita buat.

2) Menggunakan piring dan aksesoris yang sesuai.

- 3) Alas (*back ground*) yang bertekstur seperti kayu, goni, dan napkin yang sesuai dengan property foto (Rika Ekawati *Food Photography* 2016:01).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Nicky Herry dan juga I Nengah Sudika Negara (2016) dengan membuat jurnal yang berjudul Perancangan buku "Food Photography Kuliner Khas Bali di Kota Denpasar". Merupakan kesimpulan hasil penelitian tentang pembuatan buku *Food Photography* bahwa:

Kota Denpasar adalah Ibu Kota dari Provinsi Bali. Kota yang berada ditengah-tengah daerah wisata seperti Kuta, Nusa dua, Seminyak, dan masih banyak lagi. Kota ini jarang disinggahi oleh wisatawan, namun di Kota ini memiliki berbagai macam kuliner khas. Namun kuliner khas Bali di Kota Denpasar tidak banyak yang mengetahuinya, seperti Mak Beng, Sate Plecing Arjuna, ataupun Nasi Bali Men Weti. Padahal kuliner di Kota Denpasar sendiri sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai salah satu objek wisata yang sangat menarik. Melalui media fotografi sebagai sarana utama untuk penyampaian pesan kepada konsumen atau penggemar kuliner. Oleh karena itu, diciptakanlah perancangan ini yang diharapkan dapat menjadi media promosi kuliner khas Bali di Kota Denpasar dan media fotografi sendiri akan menarik minat konsumen untuk mencoba dan berwisata kuliner melalui buku ini.

Selain itu hasil penelitian Nicky Herry dan juga I Nengah Sudika Negara (2016) yang berjudul Perancangan buku "Food Photography Kuliner Khas Bali di Kota Denpasar" menunjukkan bahwa:

Dalam menjawab permasalahan perancangan buku Food Photography kuliner khas Bali di Kota Denpasar, diperlukan berbagai strategi maupun konsep kreatif desain yang dapat memberikan sebuah manfaat untuk target sasaran yang mereka inginkan, yaitu mengenali secara baik sasaran dan tujuan serta strategi yang kreatif, sehingga buku ini mampu memenuhi porsi yang dibutuhkan oleh sasaran tersebut. Konsep ini yaitu bergaya modern melalui layout, typography, maupun warna yang digabungkan dengan visualisasi *Food Photography* dengan hasil yang menarik sehingga terlihat lebih muda dan minimalis.

Penelitian yang relevan juga telah dilakukan oleh Nicholas Reynaldi Kesuma dan juga Hendro Aryanto (2016) dengan membuat jurnal yang berjudul "Perancangan Buku Food Photography Kuliner Kabupaten Jember". Yang merupakan kesimpulan hasil penelitian tentang pembuatan buku *Food Photography* bahwa:

Kabupaten Jember merupakan salah satu kota pariwisata yang cukup terkenal. Dimulai dari adanya pantai Tanjung Papuma yang biasa dijadikan sebagai objek foto dan pariwisata dari luar kota maupun wisatawan asing. Selain itu munculnya acara seni khas Jember yaitu JFC yang biasa disebut sebagai Jember Fashion Carnival menjadikan Kabupaten Jember semakin dikenal oleh banyak orang akan kesenian yang mereka tampilkan dalam ajang acara tersebut.

Namun kuliner Jember sendiri belum cukup dikenal oleh masyarakat luar. Padahal kuliner Kabupaten Jember sendiri memiliki potensi untuk dijadikan sebagai salah satu objek wisata yang menarik. Menggunakan media fotografi sebagai sarana utama untuk penyampaian pesan kepada konsumen atau penggemar kuliner. Oleh karena itu, diciptakanlah perancangan ini yang diharapkan dapat berperan sebagai media promosi kuliner Kabupaten Jember, dan terutama dengan media fotografi sendiri akan semakin menarik minat orang untuk mencoba mencicipi dan berwisata kuliner di kabupaten Jember melalui buku *Food Photography* Kuliner ini.

Selain itu hasil penelitian Nicky Herry dan juga Hendro Aryanto (2016) dengan membuat jurnal yang berjudul "Perancangan Buku Food Photography Kuliner Kabupaten Jember" menunjukkan bahwa:

Proses penjaringan ide berawal dari permasalahan yang ada pada kurangnya promosi kuliner kabupaten Jember. Melihat para wisatawan sendiri datang ke Jember hanya keperluan keluarga atau berwisata ke pantai Papuma dan melihat JFC saja. Penelitian dilakukan melalui metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperkuat data. Setelah penelitian dilakukan dan diperoleh sebuah hipotesa, proses selanjutnya adalah brainstorming. Dalam proses ini sangat penting untuk memperhatikan karakteristik target audience. Dalam hal ini, target audience kurang memiliki banyak waktu untuk memperhatikan hal – hal kecil, dan biasanya mereka cenderung mengingini hal yang praktis. Setelah memahami karakteristik target audience tujuan utamajuga harus diperhatikan. Tujuannya

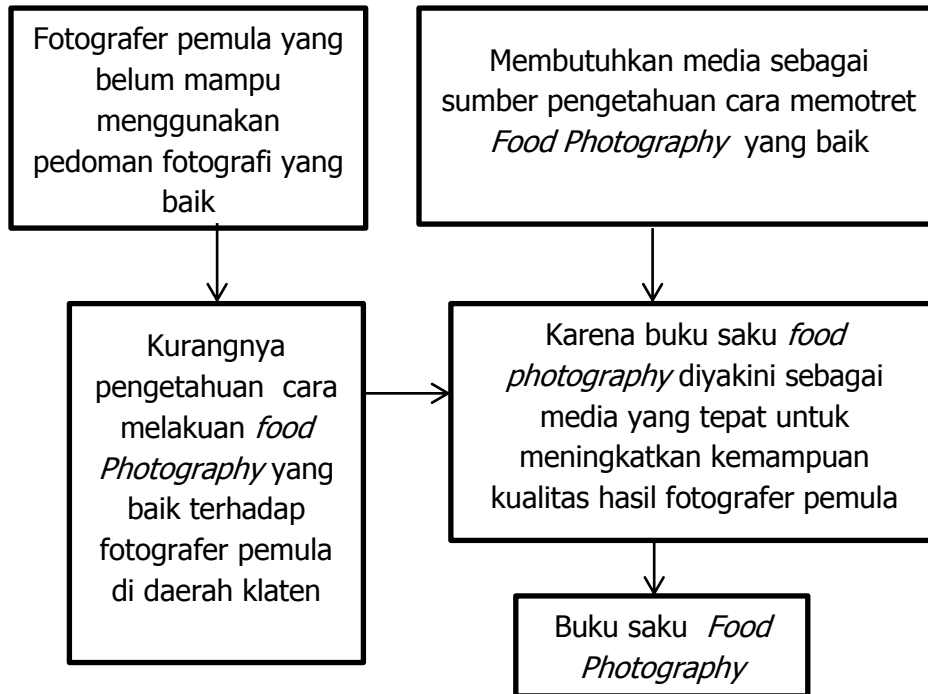
adalah untuk memberikan informasi yang singkat dan jelas menggunakan media fotografi sebagai sarana utama penyampain pesan kepada pembeli. Dari situlah ide utama dalam proses perancangan ini diperoleh. Membuat sebuah buku. Food Photography Kuliner Kabupaten Jember ini sebagai panduan kuliner terutama bagi para penggemar kuliner.

C. Kerangka Pikir

Krangka berfikir penelitisn pengembangan ini berasal dari masalah belum mampu menggunakan pedoman fotografi makanan yang baik oleh fotografer amatir di daerah Klaten. Serta kurang bagus nya hasil foto fotografer amatir daerah klaten dalam melakukan kemampuan proses *food photography*.

Buku saku *food photography* diyakini mampu sebagai media belajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil fotografer amatir didaerah Klaten saat melakukan proses memfoto makanan. Buku saku mampu meningkatkan meningkatkan hasil kualiatas foto fotografer makanan di daerah Klaten.

Berikut ini gambar kerangka pikir dalam penelitian pengembangan yang dilakukan:



Gambar 2. Kerangka Berfikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

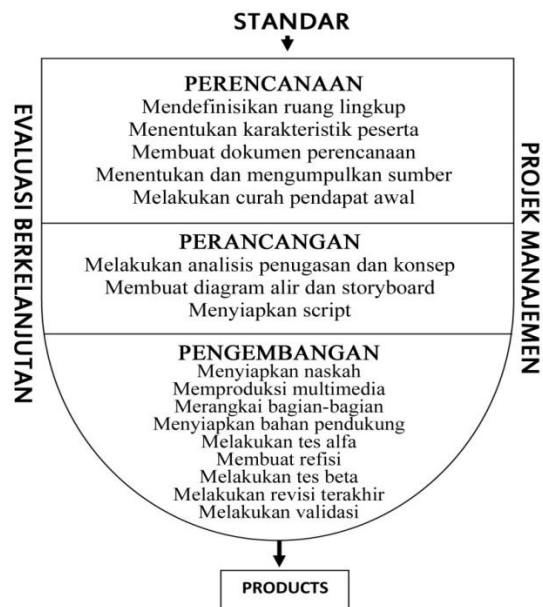
Berdasarkan uraian yang telah ditulis, dapat dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat buku saku sebagai penunjang para fotografer *food photography* amatir.
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media buku saku panduan untuk mendukung para fotografer *food photography* amatir?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan buku saku yang layak digunakan sebagai panduan para fotografer makanan amatir . Dijelaskan oleh Borg (1981: 221), "*the research and evaluate educational products*". Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Alessi dan Trollip (2001: 407-561). Alasan menggunakan model pengembangan ini karena model ini memang dikhususkan untuk mengembangkan sebuah media.



Gambar 3. Tahap pengembangan media menurut *Alessi & Trollip*

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan menurut model pengembanagan Alessi & Trollip. Berikut langkah-langkah penelitian pengembanagan yang dilakukan:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup kajian (*define the scope*) yang akan dimuat dalam buku saku.
- b. Mengidentifikasi karakteristik pengguna (*define learner characteristics*). Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki fotografer amatir untuk dapat mengambil foto makanan. Identifikasi ini dilakukan dengan menggunakan wawancara langsung dengan para fotografer.
- c. Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber informasi (*determine and collect resources*) yang berasal dari buku dan internet.
- d. Melakukan *brainstorming* (*conduct initial brainstorming*), yaitu melakukan diskusi dengan ahli, teman sejawat yang terkait degan materi pengembangan. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin, baik mengenai ide isi materi maupun mengenai tampilan produk.

2. Desain (*design*)

Pada tahap desain langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mengembangkan isi gagasan utama (*develop initial content idea*), sesuai materi yang sudah didapat pada tahap *brainstorming*.
- b. Melakukan analisis konsep (*conduct task and concept analysis*) yang berkaitan dengan materi. Analisis konsep dilakukan untuk menganalisis isi materi. Sedangkan analisis tugas untuk mengetahui apa yang harus dilakukan oleh fotografer amatir pada saat pembelajaran *food photography*.
- c. Membuat *flowcharts* dan *storyboards* (*create flowcharts and storyboards*).
 - 1) *Flowchart* adalah sebagai navigasi dalam pembuatan buku saku, sehingga mempermudah dalam proses pembuatan produk.
 - 2) *Storyboards* merupakan panduan dalam mengembangkan buku saku dan agar dalam membuat *frame-frame* menjadi lebih tepat dan menarik. *Storyboard* ini dipersiapkan sebagai gambaran visual awal dari buku saku yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan adalah menuangkan desain buku saku dalam bentuk produk. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan teks (*prepare the text*) tentang materi untuk keseluruhan dalam pembuatan produk.
- b. Menyiapkan materi-materi pendukung (*prepare support materials*).

- c. Melakukan uji *alpha* (*alpha testing*), yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli multimedia dan ahli materi (evaluasi formatif). Tujuan uji *alpha* adalah untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah dan kemungkinan perbaikan. Adapun langkah-langkah uji *alpha* adalah:
- 1) Memberikan lembar kuisioner kepada 2 orang ahli materi dan ahli media diisi guna memberikan penilaian produk.
 - 2) Mengolah dan menganalisis data yang sudah terkumpul.
- d. Membuat revisi (*make revisions*) yang pertama terhadap produk yang telah dibuat, berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli multimedia. Hasil uji *alpha* digunakan sebagai dasar untuk revisi pertama.
- e. Melakukan uji *beta* (*beta testing*), uji ini dilakukan untuk uji produk kepada fotografer pemula untuk mengetahui tanggapan fotografer pemula terhadap produk yang dibuat (evaluasi formatif kedua). Hasil uji coba digunakan sebagai dasar revisi akhir. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:
- 1) Memberikan lembar kuisioner produk kepada 5 orang fotografer amatir untuk diisi yang tujuannya untuk mengetahui tanggapannya terhadap bbuku saku yang dikembangkan.
 - 2) Mengolah dan menganalisis data yang didapat.
- f. Melakukan revisi akhir (*make final revision*) dengan membuat produk akhir buku saku.

Adapun proses selengkapnya pengembangan multimedia tersaji pada gambar di bawah ini:

Perencanaan	→	Desain	→	Pengembangan
<p>Mengidentifikasi bidang/ruang lingkup</p> <p>Mengidentifikasi fotografer amatir</p> <p>Melakukan <i>brainstorming</i></p>		<p>Mengembangkan isi gagasan utama</p> <p>Melakukan analisis konsep</p> <p>Membuat <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i></p>		<p>Menyiapkan teks</p> <p>Menggabungkan bagian-bagian</p> <p>Menyiapkan materi-materi pendukung</p> <p>Membuat buku saku</p> <p>Melakukan uji <i>alpha</i> (evaluasi formatif)</p> <p>Revisi pertama</p> <p>Melakukan uji <i>beta</i> (evaluasi formatif)</p> <p>Revisi akhir</p> <p>Melakukan validasi</p>

Gambar 4. Tahapan Pengembangan Alessi & Trolip

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, data yang didapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk. Data yang diperoleh dari hasil uji coba *alpha* dan *beta* digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Uji *alpha* digunakan untuk mengetahui kualitas buku saku yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan uji *beta* untuk mengetahui kualitas buku saku berdasarkan penilaian fotografer amatir sebagai subjek penelitian sehingga kualitas

produk multimedia yang dikembangkan tidak saja teruji secara teoritis akan tetapi juga teruji secara empiris.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari:

a. *Alpha testing*

Dilakukan oleh *expert judgement* sebanyak 2 orang yang terdiri dari 1 orang sebagai ahli materi dan 1 orang sebagai ahli media.

b. *Beta testing*

Uji coba dilakukan oleh 5 orang fotografer *food photography* pemula di Klaten.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas, diperlukan instrument yang berkualitas dan mampu mencari apa yang ingin dicapai dari pengembangan produk.

1. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan (*pra survey*) mengenai kondisi sarana dan prasarana pendukung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan saat pra survei yang bertujuan untuk mendapat informasi mengenai permasalahan fotografi makanan di daerah Klaten.

c. Angket

Angket digunakan pada saat pra survei, uji *alpha* oleh ahli materi dan ahli media serta uji beta oleh fotografer makanan amatir di daerah Klaten. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penilaian ahli materi

- 1) Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penilaian ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Pembelajaran	Kejelasan identitas pengembangan	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Ketepatan penerapan strategi pembelajaran	1
	Kesesuaian materi	1
	Kesesuaian penjelasan materi	4
Isi	Uraian materi	1
	Pemberian contoh	1
	Bahasa yang digunakan	1
	Pemberian gambar atau animasi	

- 2) Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Media

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan	Kesesuaian desain cover	1
	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
	Kejelasan kalimat	1
	Kesesuaian sajian gambar dan animasi	1
	Kejelasan gambar dan animasi	1
	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	1
	Efektivitas sajian animasi	1
Penyajian	Penyajian materi dengan gambar yang baik	1
	Kemenarikan runtutan tampilan materi	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Konsistensi penyajian tampilan dan materi	1
	Kemudahan pemahaman dalam penyajian materi dan tampilan	1

3)

4) Kisi-kisi Instrumen Untuk Fotografer Amatir/Pengguna

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penilaian fotografer pemula dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Fotografer Amatir

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Pembelajaran	Kejelasan identitas pengembangan	1
	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Ketepatan penerapan strategi pembelajaran	1
	Kesesuaian materi	1
	Kesesuaian penjelasan materi	4
Isi	Uraian materi	1
	Pemberian contoh	1
	Bahasa yang digunakan	1
	Pemberian animasi atau gambar	1
Tampilan	Kesesuaian desain cover	
	Kesesuaian proporsi <i>layout</i> pemilihan <i>background</i>	1
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
	Kejelasan kalimat	1
	Kesesuaian sajian gambar dan animasi	1
	Kejelasan gambar dan animasi	1
	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	1
	Efektivitas sajian animasi	1
Penyajian	Penyajian materi dengan gambar yang baik	1
	Kemanarikan runtutan tampilan materi	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Konsistensi penyajian tampilan dan materi	1
	Kemudahan pemahaman dalam penyajian materi dan tampilan	1

2. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran dan kritik dari ahli/pakar, sedangkan data kelayakan modul dan pendapat mengenai kesesuaian buku saku diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Untuk

menganalisis data tentang kelayakan modul dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan tabulasi data hasil penilaian
- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$x = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

N : jumlah subjek uji coba

ΣX : jumlah skor

- c. Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut ini:

Tabel 4. Pedoman koversi jumlah rata-rata skor menjadi nilai dengan lima kategori

No.	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$Mi + 1,50 Sbi < X$	A	Sangat Baik
2	$Mi + 0,50 Sbi < X \leq Mi + 1,50 Sbi$	B	Baik
3	$Mi - 0,50 Sbi < X \leq Mi + 0,50 Sbi$	C	Cukup Baik
4	$Mi - 1,50 Sbi < X \leq Mi - 0,50 Sbi$	D	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,50 Sbi$	E	Sangat Kurang

Sumber: Saifudin Azwar (2002: 163)

Keterangan:

X = mean ideal

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

Mi = mean ideal = $\frac{1}{2}$ (skor mak ideal + skor min ideal)

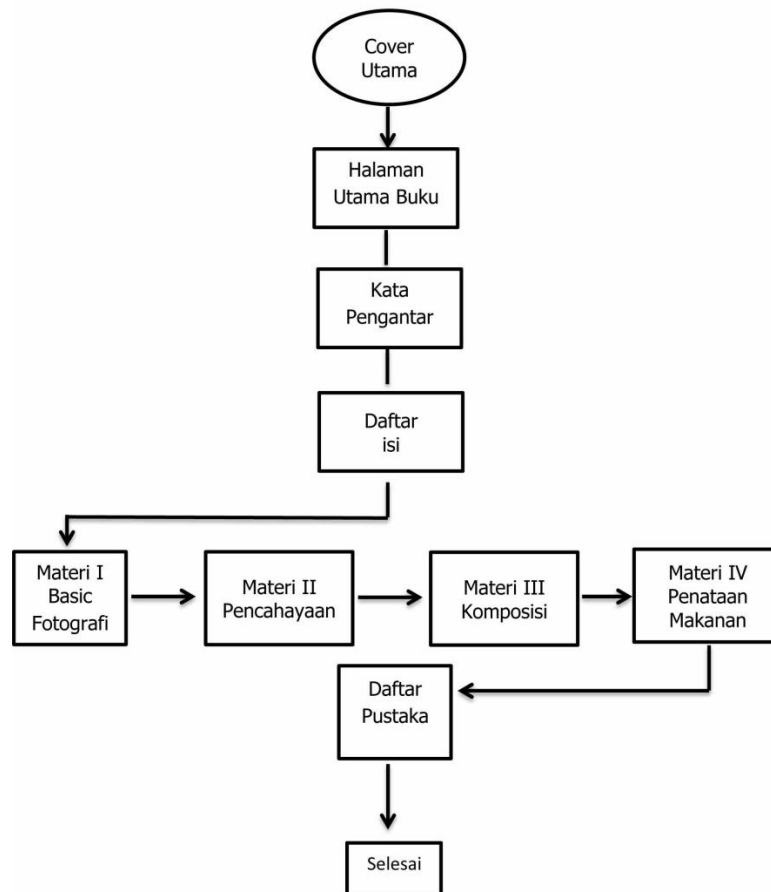
Sbi = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor mak – skor min)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Rancangan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, langkah awal yang dilakukan yaitu membuat *flowchart* media pembelajaran buku saku *food photography*. *Flowchart* dibuat sebagai gambaran dasar dalam mengembangkan media. Berikut ini *flowchart* pembelajaran buku saku *food photography* yang dikembangkan:



Gambar 5. *Flowchart* Media Pembelajaran Buku Saku *Food Photography*

Media pembelajaran buku saku dengan materi *food photography* dibuat menggunakan *adobe photoshop* dengan urutan media dimulai dari cover buku menuju halaman utama buku yang berisikan identitas buku, kemudian masuk dalam halaman kata pengantar, selanjutnya daftar isi, materi I berupa Basic Fotografi, materi II berupa Pencahayaan, materi III berupa komposisi *food Photography*, dan materi IV berupa penataan makanan.

2. Deskripsi Hasil Pengembangan Awal

Produk media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *food photography* yang dikemas menjadi buku saku, sehingga berbentuk kecil dan mudah dibawa oleh fotografer sebagai tutorial pembelajaran saat digunakan. Berikut tampilan produk awal media pembelajaran tutorial buku saku *food photography* yang dikembangkan.

a. Cover Buku

Cover buku berisikan judul buku saku yaitu "Tutorial Buku Saku *Food Photography*", dengan mencantumkan nama pengembang media, dan logo instansi universitas. Desain yang dibuat pada cover buku berisikan gambar *food and beverage* dengan background berwarna gelap (hitam dan abu-abu).

b. Halaman Utama

Halaman utama buku saku berisikan identitas buku saku yang dikembangkan yaitu judul buku saku, nama pengembang, identitas pengembang, tujuan pembuatan buku saku, dosen pembimbing dan desain buku saku.

c. Halaman Kata Pengantar

Halaman kata pengantar berisikan ucapan terimakasih, tujuan pembuatan buku saku *food photography* dengan penjelasan materi yang diberikan, dan ucapan permohonan maaf penulis atas ketidak sempurnaan media yang dikembangkan.

d. Halaman Daftar Isi

Halaman daftar isi berisikan daftar isi halaman media pembelajaran buku saku *food photography* dimulai dari halaman cover buku, halaman utama buku saku, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman materi yang terdiri dari empat materi berupa basic fotografi, pencahayaan, komposisi fotografi, dan penataan makanan.

e. Halaman Materi

Halaman materi berisikan empat pokok materi pembahasan yang masing-masing menjelaskan isi dari setiap materi yang diberikan. Materi yang pertama menjelaskan tentang basic fotografi, dimana isi materi yang diberikan berupa kamera, lensa, dan penambahan cahaya. Materi yang kedua menjelaskan pencahayaan, isi materi ini adalah cahaya alami, cahaya buatan, teknik-teknik pencahayaan, visual penempatan pencahayaan.

Materi yang ketiga menjelaskan tentang komposisi *food photography* , dengan isi materi berupa elemen komposisi pada *food photography*, dan penerapan komposisi fotografi makanan, materi yang keempat menjelaskan penataan makanan dengan beberapa materi tip dan trik penataan dan penataan perlengkapan.

f. Halaman Daftar Pustaka

Halaman daftar pustaka berisikan identitas kutipan dari para ahli yang digunakan sebagai pedoman isi materi

3. Uji Alfa

Uji Alfa dalam penelitian pengembangan ini juga disebut dengan uji validasi ahli, dimana uji alfa untuk memperoleh data dari ahli materi dan ahli media. Hasil data validasi ahli materi dan ahli media diperoleh dengan cara memberikan angket penilaian media yang dikembangkan. Media pembelajaran buku saku *food photography* di validasikan kepada masing-masing seorang ahli materi dan ahli media. Berikut ini penjelasan para ahli validator yang diminta sebagai validator media yang dikembangkan.

a. Data Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada media pembelajaran buku saku *food photography* adalah seorang ahli fotografi. Nama validator ahli materi adalah Setyo Bagus Waskito, M.Sn beliau seorang dosen jurusan fotografi fakultas seni media rekam Institut Seni Indonesia Solo. Data hasil validasi materi diperoleh dengan cara memberikan draf kepada validator ahli materi yang berisikan instrumen penilaian materi aspek pembelajaran dan isi materi.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi dapat dilihat pada tabel berikut ini. Nilai rata-rata yang diperoleh dalam penilaian aspek pembelajaran dan aspek isi ini digunakan untuk menentukan kualitas aspek

pembelajaran pada multimedia yang dikembangkan. Berikut tabel yang menunjukkan hasil penilaian validasi ahli materi yang diperoleh:

Berikut ini hasil dari validasi materi *food photography* yang diberikan oleh validator materi:

Tabel 6. Penilaian Ahli materi buku saku *food photography*

No	Indikator	Skor	Kriteria	Persentase
A. Aspek Pembelajaran		3,625	Sangat Baik	90,625%
1.	Kejelasan identifikasi pengembangan pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
3.	Ketepatan penerapan penerapan strategi pembelajaran pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
4.	Kesesuaian materi pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
5.	Kesesuaian penjelasan <i>basic photography</i> pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
6.	Kesesuaian penjelasan pecahayaan pada buku saku	4,00	Sangat Baik	100,0%
7.	Kesesuaian penjelasan komposisi pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
8.	Kesesuaian penjelasan penataan makanan pada buku saku	3,00	Baik	75,0%
B. Kelayakan Isi		3,5	Sangat Baik	87,5%
9	Uraian materi pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
12	Pemberian contoh pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
34	Bahasa yang digunakan pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
56	Pemberian gambar pada buku saku <i>food Photography</i>	4,00	Sangat Baik	100,0%
Keseluruhan Media		3,56	Sangat Baik	89,06%

Dari hasil validasi ahli materi, secara keseluruhan materi pada buku saku *food photography* ini sebesar 3,56 atau 89,06% masuk dalam kriteria penilaian sangat baik. Dari dua aspek pembelajaran dan aspek isi juga masuk dalam kategori sangat baik dengan presentase 90,62% dan 87,5%.

b. Data Validasi Ahli Media

Validator ahli media pada media pembelajaran buku saku *food photography* adalah seorang dosen Pendidikan Teknik Boga fakultas Teknik UNY. Nama validator ahli Media adalah Dr. Badraningsih M.Kes, beliau seorang dosen jurusan pendidikanteknik boga S1 dan dosen PKK S2 Pascasarjana. Data hasil validasi media diperoleh dengan cara memberikan draf kepada validator ahli media yang berisikan instrumen penilaian materi aspek tampilan dan aspek penyajian. Berikut ini hasil dari validasi media yang dilakukan:

Tabel 7. Penilaian Ahli Media terhadap buku saku

No	Indikator	Skor	Kriteria	Persentase
A. Aspek Tampilan		3,12	Baik	78%
1.	Desain <i>cover</i> buku saku	4,00	Sangat Baik	100,0%
2.	<i>layout</i> mudah dipahami	3,00	Baik	75,0%
3.	menggunakan bentuk huruf yang konsisten	3,00	Baik	75,0%
4.	menggunakan ukuran huruf yang konsisten	3,00	Baik	75,0%
5.	Kejelasan kalimat buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
6.	Kejelasan sajian gambar dan animasi pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
7.	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
8.	Efektivitas sajian gambar	3,00	Baik	75,0%
B. Penyajian		3,00	Baik	75,0%
1	Penyajian materi dan gambar dengan baik pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
2	Kemenarikan runtutan tampilan materi pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
3	Kemudahan menggunakan median buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
4	Konsistensi penyajian, tampilan, dan materi pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
5	Kemudahan pemahaman dalam penyajian materi dan tampilan pada buku saku <i>food Photography</i>	3,00	Baik	75,0%
Keseluruhan Media		3,07	Baik	76,7%

Dari hasil validasi ahli media, secara keseluruhan materi pada buku saku *food photography* ini sebesar 3,07 atau 76,7% masuk dalam kriteria penilaian baik. Dari

dua aspek tampilan dan aspek penyajian juga masuk dalam kategori baik dan baik dengan presentase 78% dan 75%.

B. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk dilakukan berdasarkan data yang diperoleh pada uji beta terhadap 5 orang *food photography* amatir yang dipilih secara acak. Berikut data hasil respon terhadap media yang dikembangkan:

Tabel 8. Hasil Pengambilan Data Terhadap Fotografer Amatir

No	Aspek	Skor rata-rata	Kriteria	Persentase
1	pembelajaran	3,525	Sangat baik	88,125%
2	isi	3,6	Sangat baik	90%
3	tampilan	3,425	Sangat baik	85,625%
4	penyajian	3,52	Sangat baik	88%
Jumlah		3,5175	Sangat baik	87,94%

Hasil yang diperoleh dari uji beta produk pengembangan media buku saku terhadap 5 *food photography* amatir yaitu skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 3,51 dengan presentase 87,94% dengan kriteria sangat baik.

C. Revisi Produk

Revisi produk pada buku saku *food photography* dilakukan berdasarkan masukan ahli materi dan ahli media. Berikut ini gambar perubahan yang dilakukan setelah di revisi oleh ahli materi dan ahli media

1. Masukan Ahli Materi

Ada beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, saran dan masukan yang diberikan berupa kurang besar ukuran gambar pada buku saku. Berikut ini saran dan masukan oleh ahli materi terhadap buku saku *food photography*.



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 6. Revisi Buku Saku *Food Photography*

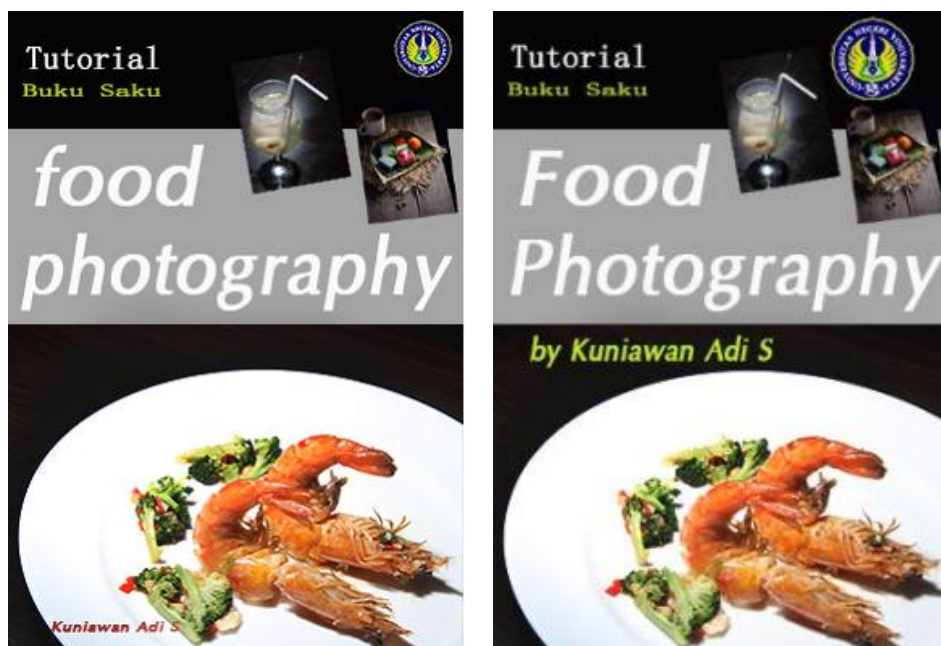
Gambar 6 menunjukkan hasil sebelum dan direvisi oleh ahli materi. Dengan menambahkan ukuran gambar maka fotografer amatir lebih mudah memahami gambar tersebut.

2. Masukan Ahli media

Ada beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, saran dan masukan yang diberikan berupa perubahan cover

depan, penambahan *background*, dan penambahan contoh gambar pada buku saku. Berikut ini saran dan masukan oleh ahli media terhadap buku saku *food photography*

a. Perubahan pada *cover*



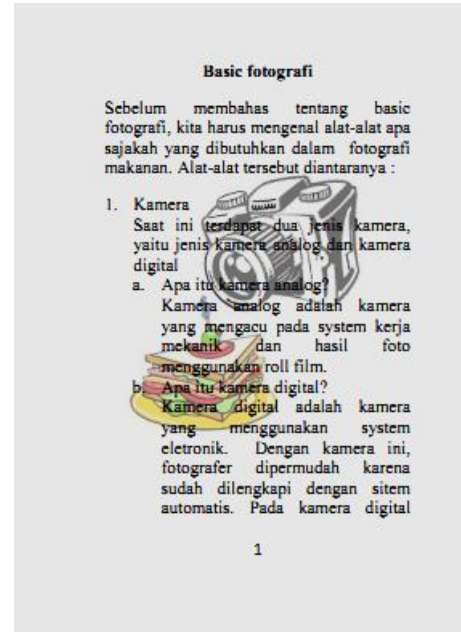
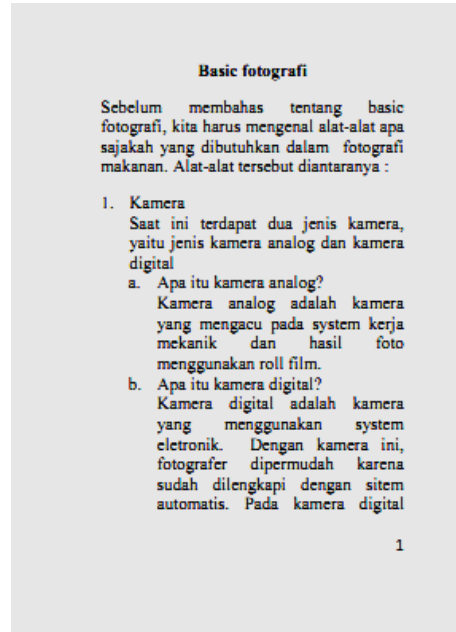
sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 7 Revisi Cover Buku Saku *Food Photography*

Gambar 7 menunjukkan hasil sebelum dan direvisi oleh ahli media. Maksud dari ahli media adalah dengan mengubah ukuran, tempat dan warna pada nama pembuat buku saku supaya lebih jelas siapa pembuat buku saku tersebut, dan mengubah ukuran dan menggeser logo universitas supaya sesuai dengan estetika pembuatan buku saku sebagai media tugas akhir skripsi di UNY

b. Pemberian *background*



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 6. Revisi Buku Saku *Food Photography*

Gamabr 6 menunjukan hasil sebelum dan di revisi oleh ahli media. Dengan menambahkan *background* dimaksudkan supaya minat untuk membaca buku saku *food photography* pada fotografer amatir lebih baik dan mengerti apa isi dan tujuan buku saku tersebut.

c. Penambahan contoh gambar pada buku saku



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 9. Revisi Buku Saku *Food Photography*

Gambar 9 menunjukkan hasil sebelum dan di revisi oleh ahli media. Dengan menambahkan menambahkan contoh gambar pada sub bab penataan dan pelengkapan dikarekan akan mempermudah mengerti cara melakukan pada fotografer matir nantinya.

D. Kajian Produk Akhir

Setelah melalui prosedur pengembangan yang diadopsi berdasarkan model pengembangan Alessi & Trollip dan disederhanakan. Media pembelajaran buku saku *food photography* ini memiliki muatan bentuk dan isi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *food photography* ini dikemas dalam bentuk buku saku dengan ukuran 10cm x14cm
2. Media ini berjudul "Tutorial Buku Saku *Food Photography*".
3. Media ini berisikan cover buku, title page, halaman utama buku, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, materi, dan halaman daftar pustaka.
4. Media pembelajaran *food photography* berisikan 4 pokok materi berupa basic fotografi, pencahayaan, komposisi fotografi, dan penataan makanan
5. Media pembelajaran buku saku *food fotografi* ini dapat digunakan secara mandiri oleh fotografer amatir maupun secara klasikal.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mengalami beberapa hal keterbatasan yang mempengaruhi ketidak maksimalan penggunaan media buku saku tutorial *food photography*. Beberapa keterbatasan penelitian ini adalah:

1. media dikemas dalam buku saku yang hanya berisi tentang materi dasar *food photography* untuk fotografer amatir.
2. Penelitian ini baru dilakukan di daerah Klaten sehingga subjek uji coba baru di daerah Klaten.
3. Waktu pelaksanaan relatif singkat sehingga subjek penelitian baru sedikit dilakukan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk buku saku *food photography* dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan berupa buku saku *tutorial food photography* yang berisi materi konsep melakukan proses *food photography*. Produk ini terdiri dari *cover* depan, kata pengantar, daftar isi, dan isi materi bagaimana cara melakukan proses *food photography* dengan baik. Materi berisi tentang *basic* fotografi, pencahayaan, komposisi *food photography*, penataan makanan. Pada setiap penjelasan materi disertai dengan contoh hasil foto atau gambar, agar para fotografer pemula dapat lebih mengerti dengan adanya contoh gambar dan mudah untuk diterapkan.
2. Produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran fotografer amatir. Hal ini di tinjau dari:
 - a. Uji Alfa
 - 1) Penilaian ahli materi menghasilkan penilaian terhadap buku saku yang dikembangkan sebesar 3,56 atau sangat baik dengan rincian pada aspek pembelajaran sebesar 3,62 (sangat baik) dan aspek isi sebesar 3,5 (sangat baik)

2) Penilaian ahli media menghasilkan penilaian terhadap buku saku yang dikembangkan sebesar 3,07 atau baik dengan rincian pada aspek tampilan sebesar 3,12 (baik) dan aspek penyajian sebesar 3,00 (baik).

b. Uji Beta

Pada uji beta buku saku *food Photography* yang diujikan memperoleh keseluruhan penilaian rata-rata sebesar 3,51 atau sangat baik. Terdiri dari aspek pembelajaran 3,525 (sangat baik), aspek isi sebesar 3,6 (sangat baik), aspek tampilan sebesar 3,425 (sangat baik) dan terakhir aspek penyajian memperoleh nilai sebesar 3,52 juga sangat baik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan buku saku *food photography* yang elah dikembangkan ini agar efektif digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Fotografer Amatir

Buku saku akan lebih mudah dipahami apabila fotografer amatir mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Sebelum melakukan proses *food photography* , fotografer harus membacadan mempelajari matri yang ada di buku saku
- b. Fotografer amatir harus sering-sering mencoba melakukan proses *food photography* supaya bisa menghasilkan gambar atau foto yang baik.

2. Bagi Penetiti

Dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan hasil yang memuaskan.

Daftar pustraka

- Abdi, Y. (2012). *Photography From My Eyes*. Jakarta: PT. Elex Media Komutindo Kelompok Gramedia
- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Metode and Development Massachusetts*. New York: Longman
- Ambasari, R. (2012). *Food Photography For Everyone*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ardhana, Wayan dan Wills, Verna. (1989). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Dedikbud.
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg. (1981), *The Research And Evaluate Educational Products*. New York: Longman
- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna*. Bandung: Penerbit ITB
- Dradjat, R, B. (2014). *Filosofi Penghayatan Cahaya*. Jakarta : PT. Gramedia.
- E. Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jilid 5, PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1989
- Ekawati, Rika (2016). Geonusantra Journal of Tutorial. *Food Photography, GEO10160196*
- Excell, L. (2013). *Komposisi Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Giwanda, G. (2003). *Panduan Praktis Belajar Fotografi*. Jakarta: Puspa Swara
- Newhall, Beaumont (2005). *The History of Photography*, New York, The museum of modern art

- Permana, Erik . 2007. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrorless*. Yogyakarta : Cermelang Publishing.
- Rohani, Ahmad & Abu Ahmadi.(1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soedjono, Soeprapto " Tinjauan Imaji Fotografi ", *Jurnal Seni*, Vol. VI/ 01/ 1998 BP. ISI. Yogyakarta
- Suroso. (2007). *Panduan Menulis Artikel & Jurnal*. Yogyakarta : Penerbit Pararaton Publishing.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran:Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka CFipta

LAMPIRAN 1.

SURAT VALIDATOR



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang, Yogyakarta Kota Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 586168

Website: <http://ft.uny.ac.id> E-mail: ft@uny.ac.id

Hal : Permohonan sebagai Validator Ahli Media

Yogyakarta, 18 September 2017

Kepada Yth.
Dr. Badraningsih Lastariwati, M.Kes
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Kurniawan Adi Saputra
NIM : 10511241020
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya memohon bantuan kepada Ibu untuk memberikan validasi instrumen dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Saku *Food Photography* Sebagai Pendukung Fotografer Amatir”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu saya ucapkan terimakasih.

Pemohon,

Kurniawan Adi Saputra
NIM. 10511241020

Mengetahui
Dosen Pembimbing Skripsi

Dr. Marwanti M.Pd.
NIP. 195703131983 2 001

Mengetahui
Kaprosdi Pendidikan Teknik Boga

Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si.
NIP. 197701031 200212 2 001

LAMPIRAN 2.
INTRUMEN
PENILAIAN DAN
ANGKET

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Sasaran Program : Fotografer amatir
Judul penelitian : PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI
PENDUKUNG FOTOGRAFER AMATIR
Pengembang : Kurniawan Adi Saputra
Dosen Pembimbing : Dr. Marwanti M.Pd.

Petunjuk pengisian angket:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang *Food Photography*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku saku ini.

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu terhadap pernyataan mengenai "Pengembangan Buku Saku *Food Photography* Sebagai Pendukung Fotografer Amatir".

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan	Skor nilai
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
Tampilan					
1	Kesesuaian desain <i>cover</i> buku saku	✓			
2	Pada buku saku <i>food Photography</i> <i>layout</i> -nya mudah dipahami		✓		
3	Pada buku saku <i>food photography</i> menggunakan bentuk huruf yang konsisten		✓		
4	Pada buku saku <i>food photography</i> menggunakan ukuran huruf yang konsisten		✓		
5	Kejelasan kalimat buku saku <i>food Photography</i>		✓		
6	Kejelasan sajian gambar dan animasi pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
7	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
8	Efektivitas sajian gambar pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
Penyajian					
9	Penyajian materi dan gambar dengan baik pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
10	Kemudahan runtutan tampilan materi pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
11	Kemudahan menggunakan median buku saku <i>food Photography</i>		✓		
12	Konsistensi penyajian, tampilan, dan materi pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
13	Kemudahan pemahaman dalam penyajian materi dan tampilan pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		

Kesimpulan:

Media buku saku *food photography* dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak Layak

Saran:

Mohon di revisi sesuai saran

Yogyakarta, September 2017

Validator,



(Dr. Puadriani, S.Pd., LPTK (Kes))

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Sasaran Program : Fotografer amatir
Judul penelitian : PENGEMBANGAN BUKU SAKU *FOOD PHOTOGRAPHY* SEBAGAI
PENDUKUNG FOTOGRAFER AMATIR
Pengembang : Kurniawan Adi Saputra
Dosen Pembimbing : Dr. Marwanti M.Pd.

Petunjuk pengisian angket:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang *Food Photography*. Pendapat, kritik, sarna, penilain, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas buku saku ini.

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu terhadap pernyataan mengenai "Pengembangan Buku Saku *Food Photography* Sebagai Pendukung Fotografer Amatir".

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Keterangan:

Kriteria	Keterangan	Skor nilai
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
Pembelajaran					
1	Kejelasan identifikasi pengembangan pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
3	Ketepatan penerapan penerapan srategi pembelajaran pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
4	Kesesuaian materi pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
5	Kesesuaian penjelasan <i>basic photography</i> pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
6	Kesesuaian penjelasan pecahayaana pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
7	Kesesuaian penjelasan komposisi pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
8	Kesesuaian penjelasan penataan makanan pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
Isi					
9	Uraian materi pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
10	Pemberian contoh pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		
11	Bahasa yang digunakn pada buku saku <i>food Photography</i>	✓			
12	Pemberian gambar pada buku saku <i>food Photography</i>		✓		

Kesimpulan:

Media Komik Kesehatan dan Keselamatan Kerja dinyatakan:

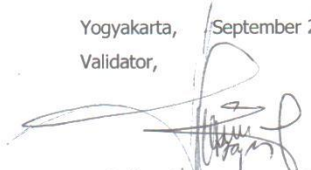
- A. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- C. Tidak Layak

Saran:

Ditk-bah-foto makanan yang betul-betul
 menunjukkan perilaku.

Sangat sangat!!!

Yogyakarta, September 2017
 Validator,


 (Setyo Bagus W.)

LAMPIRAN 3. PENGHITUNGAN ANGKET

Table kriteria penilaian instrumen.

No.	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$Mi + 1,50 Sbi < X$	A	Sangat Baik
2	$Mi + 0,50 Sbi < X \leq Mi + 1,50 Sbi$	B	Baik
3	$Mi - 0,50 Sbi < X \leq Mi + 0,50 Sbi$	C	Cukup Baik
4	$Mi - 1,50 Sbi < X \leq Mi - 0,50 Sbi$	D	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,50 Sbi$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

Mi = Rata-rata ideal

= $\frac{1}{2}$ (skor mak ideal + skor min ideal)

= $\frac{1}{2}$ (4 + 1)

= 2,5

Sbi = simpangan baku ideal

= $\frac{1}{6}$ (skor mak – skor min)

= $\frac{1}{6}$ (4 – 1)

= 0,5

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

= 5 x 4 = 20

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

= 5 x 1 = 5

Penilaian sangat baik

$\bar{X} > Mi + 1,5 Sbi$

$\bar{X} > 2,5 + 1,5 (0,5)$

$\bar{X} > 2,5 + 0,75$

$\bar{X} > 3,25$

Penilaian baik

$Mi + 0,50 Sbi < X \leq Mi + 1,50 Sbi$

$2,5 + 0,50 (0,5) < X \leq 2,5 + 1,50 (0,5)$

$2,5 + (0,25) < X \leq 2,5 + 7,5$

$2,75 < X \leq 3,25$

Penilaian cukup

$$Mi - 0,50 Sbi < X \leq Mi + 0,50 Sbi$$

$$2,5 - 0,5 (0,5) < X \leq 2,5 + 0,5 (0,5)$$

$$2,25 < X \leq 2,75$$

Penilaian kurang

$$Mi - 1,50 Sbi < X \leq Mi - 0,50 Sbi$$

$$2,5 - 1,5 (0,5) Sbi < X \leq 2,5 - 0,5 (0,5)$$

$$1,75 < X \leq 2,25$$

Penilaian sangat kurang

$$X \leq Mi - 1,50 Sbi$$

$$X \leq 2,5 - 1,5 (0,5)$$

$$X \leq 1,75$$

No.	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$\bar{X} > 3,25$	A	Sangat Baik
2	$2,75 < X \leq 3,25$	B	Baik
3	$2,25 < X \leq 2,75$	C	Cukup Baik
4	$1,75 < X \leq 2,25$	D	Kurang
5	$X \leq 1,75$	E	Sangat Kurang

Fg 1	Fg 2	Fg3	Fg4	Fg5	Rata rata	jumlah	Persentasi hasil %
4	4	4	3	4	3.8	19	95
3	3	3	4	4	3.4	17	85
3	3	3	3	4	3.2	16	80
4	4	3	4	3	3.6	18	90
3	4	3	4	3	3.4	17	85
4	4	3	3	4	3.6	18	90
3	4	3	4	3	3.4	17	85
4	4	4	4	3	3.8	19	95
4	3	4	4	4	3.8	19	95
3	3	4	4	3	3.4	17	85
4	4	4	3	4	3.8	19	95
3	3	3	4	4	3.4	17	85
3	3	3	3	4	3.2	16	80
3	3	4	3	4	3.4	17	85
4	4	3	3	3	3.4	17	85
3	4	4	3	3	3.4	17	85
4	3	3	3	3	3.2	16	80
4	3	4	4	3	3.6	18	90
3	3	3	4	4	3.4	17	85
4	4	3	4	4	3.8	19	95
3	4	3	3	3	3.2	16	80
4	4	3	4	4	3.8	19	95
4	4	3	4	3	3.6	18	90
4	3	4	4	4	3.8	19	95
4	3	3	3	3	3.2	16	80

LAMPIRAN 4.

BUKU SAKU 4:1

Tutorial
Buku Saku



Food Photography

by Kuniawan Adi S



Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Tutorial Buku Saku *Food Photography* ini terselesaikan dengan baik.

Tutorial buku saku ini diberikan kepada fotografer amatir yang bergerak di bidang *food photography*. Buku ini dilengkapi dengan 4 bab utama yaitu *basic photography*, pencahayaan, komposisi *food photography*, dan penataan makanan (*food stylist*).

Penulis menyadari bahwa tutorial buku saku ini masih jauh dari sempurna sehingga saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Daftar Isi

	Hal
Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Basic Fotografi.....	1
Pencahayaan	9
Komposisi <i>Food Photography</i>	15
Penataan Makanan.....	26
Daftar Pustaka.....	35

Basic fotografi

Sebelum membahas tentang basic fotografi, kita harus mengenal alat-alat apa sajakah yang dibutuhkan dalam fotografi makanan. Alat-alat tersebut diantaranya :

1. Kamera

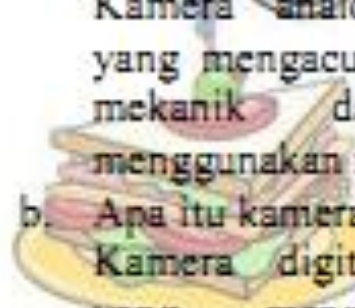
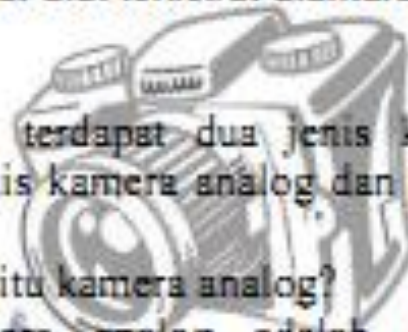
Saat ini terdapat dua jenis kamera, yaitu jenis kamera analog dan kamera digital

a. Apa itu kamera analog?

Kamera analog adalah kamera yang mengacu pada system kerja mekanik dan hasil foto menggunakan roll film.

b. Apa itu kamera digital?

Kamera digital adalah kamera yang menggunakan system eletronik. Dengan kamera ini, fotografer dipermudah karena sudah dilengkapi dengan sitem otomatis. Pada kamera digital



system perekaman objek foto menggunakan sensor. Berikut gambar kamera analog dan kamera digital:



Kamera Analog



Kamera Digital

2. Lensa

Lensa dapat diartikan sebagai alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkap.

Jenis lensa apa sajakah yang cocok untuk melakan pemotretan makan.

Dibawah ini merupakan jenis-jenis lensa.



Lensa standar



Lensa medium fix



Lensa Zoom



Lensa Macro

3. Panambah cahaya (*lighting*)

Dalam kondisi tertentu *lighting* sangat dibutuhkan dalam aktivitas pemotretan. Misalnya pada kondisi ruangan gelap, maka kamera perlu menggunakan *lighting* supaya bias mendapatkan hasil yang terbaik.

Jenis-jenis *lighting* buatan pada kamera



Speed light (flas)



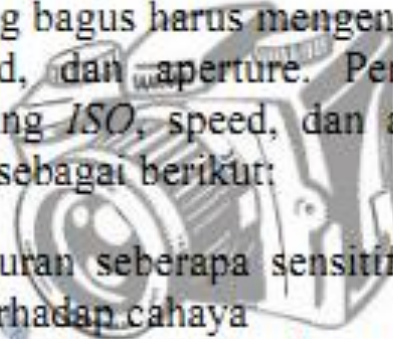
Lighting studio

Sebelum melakukan proses pemotretan makanan harus mengenal dulu “fotografi dasar”. Mengapa harus belajar dari fotografi dasar? Bukankah pada zaman sekarang sudah diciptakan dengan mode otomatis?

Saat ini teknologi fotografi memang maju sangat pesat terutama pada kamera digital. Kamera jaman sekarang sudah diciptakan dengan berbagai mode otomatis, jadi penggunaannya mudah, hanya tinggal bidik langsung “cekrek”. Namun terkadang hasil dari mode otomatis kurang memuaskan, oleh karena

itu diperlukan cara untuk *mengotak-atik* kamera supaya bias mendapatkan hasil yang maksimal.

Mengusai fotografi dasar juga harus mengerti tentang exposure. Menjadi exposure yang bagus harus mengenal *ISO*, shutter speed, dan aperture. Penjelasan singkat tentang *ISO*, speed, dan aperture dapat dilihat sebagai berikut:

- 
- a. *ISO* – ukuran seberapa sensitif sensor kamera terhadap cahaya
 - b. *Aperture* – seberapa besar lensa terbuka saat foto diambil
 - c. *Shutter Speed* – rentang waktu “jendela” didepan sensor kamera terbuka

Untuk lebih jelas lihat pada gambar berikut:

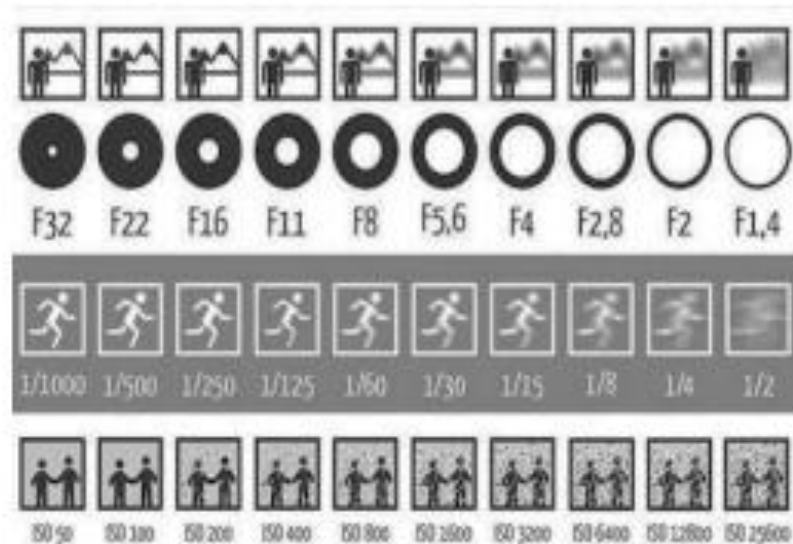


Aperture Speed ISO
Gambar *Aperture Speed, ISO*

Ketiga (*ISO, speed, aperture*) fungsi dasar tersebut memiliki konsekuensi masing masing, misalnya:

- a. Pada Speed rendah akan mengakibatkan hasil terlihat *shaking*.
- b. Pada aperture sempit gambar akan memiliki ruang tajam yang luas, artinya objek pada gambar cenderung gelap.
- c. Pada iso tinggi hasil pada gambar akan cenderung terlihat berpasir dan sering disebut *noise*.

Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut:



Gambar kinerja *aperture*, *speed*, *ISO*

Kesimpulan gambar diatas adalah apabila bukannya *aperture* semakin kecil (f angka besar) maka gambar akan lebih terlihat detail tetapi mengurangi efek dimensinya, begitu pula sebaliknya.

Jika *speed* terlalu rendah, maka resiko guncangan (*shaking*) semakin tinggi,

sehingga hasil pada gambar akan terlihat pudar atau biasa disebut "*blur*".

Jika *ISO* semakin tinggi, maka gambar akan semakin terlihat terang tetapi terlihat seperti kotor (*noise*).

Contoh hasil kombinasi *Aperture Speed, ISO*



Keterangan:

ISO: 200

Aperture: f 4,5

Speed : 1/125

PENCAHAYAAN

Cahaya merupakan aspek terpenting dalam fotografi, karena dengan subjek dan lokasi sebaik apapun, namun tanpa ada pencahayaan yang baik, maka tidak akan menghasilkan gambar yang optimal. Dalam keseharian tentu kita menemui banyak jenis cahaya, namun tidak jarang kita kesulitan dalam mengelompokkan jenis-jenis cahaya tersebut. Berikut merupakan pengelompokan jenis-jenis cahaya dalam fotografi, diantaranya :

1. Cahaya Alami

Cahaya matahari merupakan satu-satunya sumber cahaya alami yang sampai di bumi. Cahaya ini memiliki karakter yang sangat kuat dan paling diminati dibandingkan sumber cahaya buatan karena memiliki karakter dapat menampilkan detail, bentuk, maupun warna dengan lebih baik.

2. Cahaya Buatan

Begitu luasnya cakupan cahaya buatan yakni segala cahaya yang dihasilkan dari sumber cahaya selain matahari. Jadi jenis *flash* dari apapun, baik cahaya studio, lampu, stobe dan lain-lain merupakan kelompok dari cahaya buatan.

Setelah mengetahui jenis-jenis cahaya, maka kita juga perlu mengetahui teknik-teknik dalam pencahayaan (*Lighting*) makanan. Berikut merupakan teknik-teknik dalam pencahayaan makanan:

1. *Front Light*

Front light merupakan teknik pencahayaan dengan cahaya yang datang membentuk sudut 0° atau searah dengan kamera.

2. *Side Lighting*

Sesuai dengan namanya *side* yang artinya “samping”, maka teknik pencahayaan ini merupakan teknik

dengan cahaya yang datang berasal dari samping menimpa subjek/lokasi tertentu.

3. *Back Lighting*

Back lighting merupakan cahaya yang datangnya dari arah belakang sehingga melewati subjek yang kemudian mengenai kamera kita.

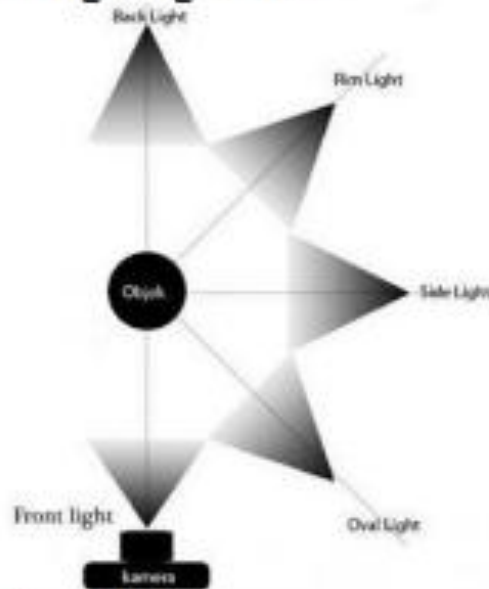
4. *Oval Lighting*

Teknik pencahayaan *Oval Lighting* merupakan teknik dimana cahaya yang datang membentuk sudut 45° derajat yang dibentuk oleh kamera, subjek dan sumber cahaya.

5. *Rim Lighting*

Rim lighting merupakan teknik dengan cahaya yang datang membentuk sudut 135° derajat yang dibentuk oleh kamera, subjek dan sumber cahaya.

Untuk lebih jelasnya, mari lihat visual penempatan lighting berikut:



6. Cahaya terdifusi

Cahaya terdifusi merupakan cahaya yang tersaring yang dihasilkan lebih lembut, lebih minim shadow dan tentunya tidak lebih terang dari cahaya langsung.

7. Cahaya pantulan

Cahaya pantulan atau lazim disebut dengan *bounce light* didapatkan dengan cara memantulkan cahaya *flash*

ke suatu permukaan dan pantulannya akan menimpa subjek dengan lebih lembut.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal perlu melakukan proses pengkombinasian jenis maupun teknik pencahayaan agar dapat menghasilkan gambar yang lebih maksimal, misalnya seperti dibawah ini:

1. Dengan menggunakan cahaya alami



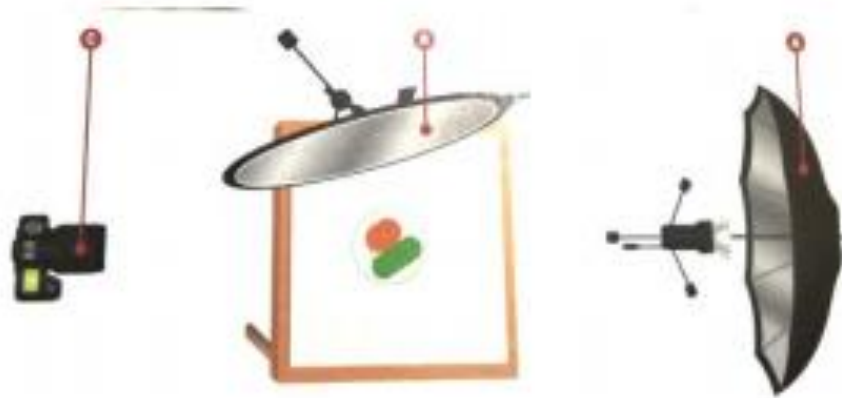
Keterangan :

A : candela sebagai sumber cahaya

B : sterofom sebagai pemantul

- cahaya bersifat lembut
- C : reflector sebagai pemantul cahaya bersifat lebih keras
- D : kamera

2. Dengan menggunakan cahaya buatan



Keterangan:

- A : Flas sebagai sumber cahaya buatan
- B : Reflektor sebagai pemantul cahaya
- C : Kamera

KOMPOSISI *FOOD PHOTOGRAPY*

1. Elemen Komposisi Pada *Food Photography*

a. Garis (*Line*)

Merupakan unsur komposisi yang paling penting dalam foto yang dimaksudkan untuk menarik perhatian pengamat pada subjek utama.

b. Bentuk

Merupakan tatanan dari dua dimensional, mulai dari titik, garis, dan pola yang mengikutkan subjek.

c. Tekstur

Tekstur memberikan kesan mengenai keadaan permukaan suatu benda yang bersifat halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, atau lembut.

d. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto.

e. Warna (*Color*)

Warna dapat memberi kesan elegan dan dinamis apabila dikomposisikan dengan baik.

f. Isi (*Value*)

Merupakan perpindahan warna terang ke gelap di dalam isi sebuah foto, contohnya di dalam hal spektrum dari hitam menjadi putih dan nuansa abu-abu.

g. Bingkai (*Framing*)

Merupakan Foto seolah-olah diberikan bingkai yang menggunakan objek-objek yang ada disekitar.

d. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto.

e. Warna (*Color*)

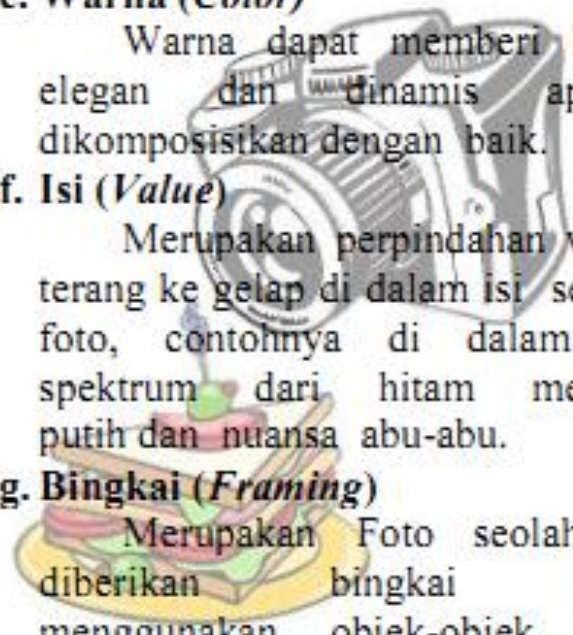
Warna dapat memberi kesan elegan dan dinamis apabila dikomposisikan dengan baik.

f. Isi (*Value*)

Merupakan perpindahan warna terang ke gelap di dalam isi sebuah foto, contohnya di dalam hal spektrum dari hitam menjadi putih dan nuansa abu-abu.

g. Bingkai (*Framing*)

Merupakan Foto seolah-olah diberikan bingkai yang menggunakan objek-objek yang ada disekitar.



2. Penerapan Komposisi Fotografi Makann

a. *View of Angle* (Sudut Pandang Pemotretan)

Posisi atau sudut pandang pemotretan dapat dieksplorasi dengan bebas. Beda posisi tentu saja akan memberikan hasil dan efek yang berbeda pula. Dalam fotografi dikenal 3 sudut pengambilan gambar yang mendasar, yaitu:

1) Bird Eye View (Pandangan Mata Burung)

Sudut pengambilan gambar ini dilakukan dengan memposisikan kamera berada di atas objek yang akan difoto. Posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri sehingga posisi kamera otomatis menunduk ke bawah.



Contoh hasil Angle Bird Eye View

2) Eye Level View (Pandangan Mata Normal)

Sudut pandang ini kamera ditempatkan sejajar dengan objek dan. Biasanya digunakan untuk menghasilkan kesan menyeluruh dan merata terhadap background sebuah objek, menonjolkan sisi ekspresif dari sebuah objek dan biasanya sudut

pemotretan ini juga dimaksudkan untuk memposisikan kamera sejajar dengan mata.

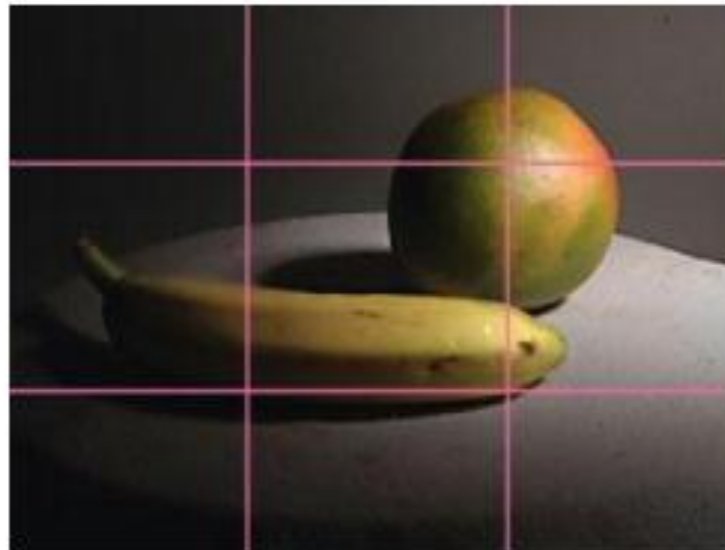


Contoh hasil angle Eye Level View

b. Rule of Thirds (Aturan Sepertiga Bidang)

Salah satu prinsip yang dapat membantu menempatkan unsur-unsur pembentuk sebuah foto adalah rule of thirds. Prinsipnya membagi foto menjadi

sembilan bagian yang sama, dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal dengan ruang yang sama. Hal ini sangat berbeda dengan yang umum dilakukan dimana kita selalu menempatkan objek di tengah-tengah bidang foto.



Contoh foto *Rule of Third*

c. Dimensi (*Dimension*)

Foto yang memiliki dimensi adalah foto yang memiliki kedalaman, seolah-olah dimensi ketiga. Unsur utama membentuk dimensi adalah jarak. Jika menampilkan satu objek dalam suatu dimensi maka akan membentuk jarak dalam setiap elemennya. Untuk membuat suatu dimensi diperlukan adanya permainan ruang tajam, permainan gelap terang dan garis.



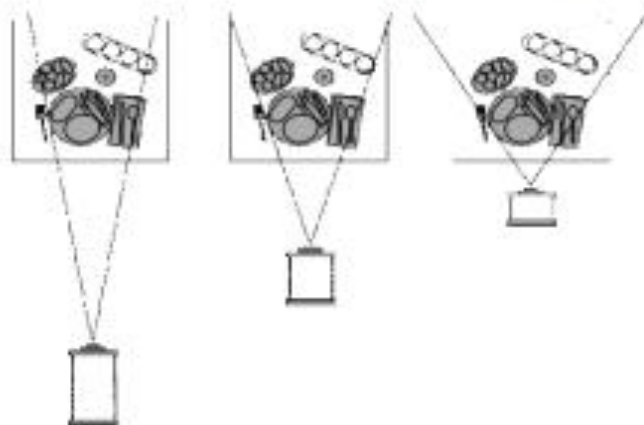


Contoh foto berdimensi

d. Perspektif (*Perspective*)

Perspektif adalah perubahan bentuk, ukuran, dan kedalaman bidang yang relatif akibat perbedaan cara pandang antara objek dan kamera. Perbedaan tersebut terjadi karena ada pergeseran posisi dalam melihat

sesuatu dari sudut pandang, jarak, dan ketinggian yang tidak sama. Secara sederhana, perspektif adalah cara pandang terhadap suatu objek



Contoh pengambilan gambar melalui *angle* Perspektif

e. **Format Vertikal atau Horizontal**

Mengabadikan sebuah foto secara vertikal atau horizontal ini bergantung kepada elemen apa saja yang ingin dimasukkan atau dikeluarkan dari frame. Tidak

ada yang benar atau salah, ini berhubungan dengan selera dan apa yang hendak disampaikan kepada pengamat. Pemotretan dengan orientasi vertikal (*potrait*) untuk menampilkan kesan tinggi dan megah, sedangkan pemotretan dengan orientasi horizontal (*landcape*) memberikan kesan tenang dan luas pada foto.



Cantoh gambar vertikal (*potrait*)



Caontoh gambar horizontal (*landcape*)

PENATAAN MAKANAN (FOOD STYLIST)

Dalam dunia fotografi makanan, terdapat *food stylist* yang diartikan sebagai seni menata tampilan makanan supaya menjadi lebih indah dipandang.

A. Tip Dan Trik Penataan

Berikut teknik yang dapat digunakan dalam menata tampilan makanan supaya terlihat lebih baik:

1. Menjaga Tetap Nyata

Misalnya dengan banyak sekali ramahan makan yang di taruh sekitar makanan yang utama sehingga menciptakan kesan nyata dan menambah aspek komposisi.



Contoh gambar agar terlihat nyata

2. Menambah volume

Misalnya saat menempatkan mie di dalam mangkok biasanya kurang terlihat bervolume, oleh karena itu siapkan mangkok yang berukuran lebih kecil lalu masukkan kedalam mangkok dalam kondisi terbaik, sebelum pasta di tuangkan didalam mangkok besar.



Contoh cara penambahan volume

3. Menggunakan Hiasan (*Garnis*)

Menambahkan sentuhan warna pada makanan dapat menciptakan kesan yang lebih berwarna. Misalnya semangkok asta diberi satu tangkai berisi dua daun basil akan menciptakan kesan lebih berwarna.



Contoh sebelum dan sesudah pemberian *garnish*

4. Memanipulasi bahan

Misalnya dengan mengganti es asli dengan es palsu dengan bahan akrilik supaya terlihat tetap berkilau dan bening seperti kristal. Apabila menggunakan es asli akan terlihat lebih berkabut dan cepat mencair



Air Es Asli Air Es Akrilik
Contoh mengganti es dengan akrilik.

5. Memalsukan Bekas Panggangan

Misalnya sebuah steak yang dipanggang kurang terlihat menarik, maka dapat ditambah dengan meletakkan starter arang elektrik sehingga lebih menonjolkan hasil panggangan.



Contoh memalsukan bekas panggangan

6. Penambahan Uap

Makanan akan terlihat lebih lezat ketika masih *fresh*, dan juga

hidangan tersebut masih panas. Misalnya: sebuah udang goreng saat difoto pada bagian bawahnya ditambah dengan *hand steamer*, agar udang masih terlihat *fresh* dan panas.



Contoh penambahan uap

B. Penataan Perlengkapan

Dalam melakukan proses *food photography* perlu melakukan proses penataan pada perlengkapannya juga

1. Piring dan Aksesoris

Gunakan piring dan aksesoris yang berwarna bersih sehingga memberikan makanan menjadi lebih berwarna



Contoh penataan piring dan aksesoris.

2. Tekstil dan Tekstur

Menambahkan kain sebagai alas yang bermotif tekstur atau kayu yang mempunyai serat lebih lebar sebagai alasnya supaya memberikan kesan lebih baik pada hasil foto.



Contoh Penataan Aksesoris
Tekstil dan Tekstur

Daftar pustaka

- Ambasari, R.(2012).Food Photography For Everyone. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Nicole S. Young. 2014. *Food Photography Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa*. Jakarta: Gramedia
- Riana Aambarsari. 2012. *Food Photography for everyone*. Jakarta: Gramedia
- Sue Bishop. 2010. *Panduan Fotografer Warna Cahya & Komposisi*. Jakarta: Gramedia
- [http:// www.flickr.com/photos/diwangga/](http://www.flickr.com/photos/diwangga/)
(diakses 12-09-2017 jam 20.18 wib)
- [http:// www.imaging-resource.com/](http://www.imaging-resource.com/)
(diakses 12-09-2017 jam 21.28 wib)

LAMPIRAN 5. DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi Validasi Produk Ahli Materi



Dokumentasi Penilaian Fotografer Amatir

