

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas atau pekerjaan berarti dapat (kata sifat, keadaan) melakukan tugas atau pekerjaan sehingga menghasilkan barang dan jasa sesuai dengan yang diharapkan. Kata jadian kemampuan dengan sendirinya juga kata sifat atau keadaan yang ditujukan pada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas atau pekerjaan atas dasar ketentuan-ketentuan yang ada.

Istilah yang baku dan umum digunakan ialah “*skill*” yang sering diterjemahkan menjadi “kecakapan”. Hal ini berbeda dengan penggunaan dalam bahasa Indonesia yang kata-kata “mampu atau kemampuan” sudah hampir menjadi baku bahkan dalam percakapan sehari-hari, sepanjang mengenai nilai kerja atau perbuatan orang.⁹

Ada tiga jenis kemampuan dasar menurut Robert R. Katz yang harus dimiliki untuk mendukung seseorang dalam melaksanakan pekerjaan atau tugas, sehingga tercapai hasil maksimal, yaitu:

- a. Technical skill (kemampuan teknis) adalah pemahaman dan penguasaan dalam melaksanakan tugas tertentu. Keterampilan ini mencakup penguasaan metode, teknik, dan peralatan yang digunakan. Kegiatan ini juga bersangkutan dengan cara proses dan prosedur yang menyangkut pekerjaan dan alat-alat kerja. Keterampilan ini juga mencakup pengetahuan khusus, kemampuan analisis, serta kompetensi penggunaan alat dan teknik untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan.
- b. Human skill (kemampuan bersifat manusiawi) adalah kemampuan untuk bekerja dengan dan melalui orang lain, serta bekerja secara

⁹Moenir, A.S, *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*, Bumi Aksara, 2008, hlm. 117

efektif sebagai anggota tim. Keterampilan tercermin lewat kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, termasuk kemampuan memotivasi, memfasilitasi, mengordinasi, memimpin, mengkomunikasikan, dan menyelesaikan tugas atau pekerjaan.

- c. Conceptual skill (kemampuan konseptual) adalah kemampuan kognitif untuk melihat organisasi sebagai suatu sistem utuh dan hubungan antarbagiannya. Kemampuan konseptual mencakup pemikiran, pemrosesan informasi, dan kemampuan perencanaan.¹⁰

Selanjutnya mengenai keterampilan ialah kemampuan melaksanakan tugas atau pekerjaan dengan menggunakan anggota badan dan peralatan kerja yang tersedia. Dengan pengertian ini dapat dijelaskan bahwa keterampilan lebih banyak menggunakan unsur anggota badan daripada unsur lain. Seperti diketahui bahwa orang bekerja selalu menggunakan paling tidak empat unsur yang ada pada setiap orang, ialah:

- a. Otot
- b. Saraf
- c. Perasaan
- d. Pikiran

Dengan kemampuan dan keterampilan yang memadai maka pelaksanaan tugas atau pekerjaan dapat dilakukan dengan baik, cepat dan memenuhi keinginan semua pihak.

Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris “*competence*” yang berarti *ability, power, authority, skill, knowledge*, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata *competent* yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut.¹¹

¹⁰Richard L. Daft, *Era Baru Manajemen*, Jakarta: Salemba Empat, 2013, hlm. 11

¹¹Suja’I, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: Walisongo Press, 2008, hlm. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kompetensi merupakan perpaduan dari tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar ini, kompetensi dapat berarti pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.¹²

a. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Menurut Anas Sudijono ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).¹³

A.de Block menyatakan bahwa ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi, entah obyek itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Obyek-obyek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah penampilan yang dapat diamati dari aktivitas mental (otak) untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan kaidah dan konsep yang telah dimiliki yang kemudian direpresentasikan melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.

¹²Suja'I, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: Walisongo Press, 2008, hlm.15

¹³Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001, hlm. 49.

¹⁴WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: PT Gramedia, cet.4, 1996, hlm. 64

Benjamin S. Bloom dkk berpendapat bahwa taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu:¹⁵

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses berpikir yang paling rendah.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
- 3) Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret. Aplikasi atau penerapan ini adalah merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari pemahaman.
- 4) Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor

¹⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001, hlm. 49.

yang lainnya. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya lebih tinggi setingkat dari analisis.

- 6) Evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Bloom. Penilaian atau evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan atau kriteria yang ada.

b. Kemampuan Afektif

Kemampuan afektif merupakan kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran.¹⁶ Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Ranah afektif terdiri dari lima ranah yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas. Pembagian ranah afektif ini disusun oleh Bloom bersama dengan David Krathwol, antara lain:

1) Penerimaan (*receiving*)

Seseorang peka terhadap suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu,¹⁷ seperti penjelasan yang diberikan oleh guru. Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya yang dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

¹⁶ Dimiyati Dan Mudijono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009, hlm. 298

¹⁷ WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta: Media Abadi, 2007, hlm. 152

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Partisipasi (*responding*)

Tingkatan yang mencakup kerelaan dan kesediaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.¹⁸ Hal ini dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan, meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

3) Penilaian atau Penentuan Sikap (*valuing*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.¹⁹ Mulai dibentuk suatu sikap, menerima, menolak atau mengabaikan.

4) Organisasi (*organization*)

Kemampuan untuk membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.²⁰

5) Pembentukan Pola Hidup (*characterization by a value*)

Kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.²¹ Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidup diberbagai bidang, seperti mencurahkan waktu secukupnya pada tugas belajar atau bekerja.

c. Kemampuan Psikomotorik

Keterampilan motorik (*motor skills*) berkaitan dengan serangkaian gerak-gerak jasmaniah dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu. W.S.Winkel memaparkan: “Biarpun belajar keterampilan motorik mengutamakan gerakan-gerakan seluruh otot, urat-urat dan 15 persendian dalam tubuh, namun diperlukan

¹⁸ Dimiyati Dan Mudijono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009, hlm. 28

¹⁹ WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta: Media Abadi, 2007, hlm. 152

²⁰ *Ibid.*, hlm. 152

²¹ *Ibid.*, hlm. 153

pengamatan melalui alat-alat indera dan pengolahan secara kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pemahaman”.²²

Keterampilan motorik tidak hanya menuntut kemampuan untuk merangkaian gerak jasmaniah tetapi juga memerlukan aktivitas mental/*psychis* (aktivitas kognitif) supaya terbentuk suatu koordinasi gerakan secara terpadu, sehingga disebut kemampuan psikomotorik.

W.S. Winkel juga mengklasifikasikan ranah psikomotorik dalam tujuh jenjang, sebagai berikut:²³

- 1) Persepsi (*perception*), mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- 2) Kesiapan (*set*), mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak sesuai dengan contoh yang diberikan (*imitasi*).
- 4) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
- 5) Gerakan yang kompleks (*complex response*), mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- 6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak

²² WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: PT Gramedia, cet.4, 1996, hlm. 339

²³ WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: PT Gramedia, cet.4, 1996, hlm. 249

dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

- 7) Kreativitas (*creativity*), mencakup kemampuan untuk melahirkan polapola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

2. Kamera *Digital Single Lens Reflex (DSLR)*

Kamera DSLR adalah sebuah kamera yang memiliki konsep untuk melihat proyeksi sebuah gambar lewat lensa yang terpasang pada kamera. Jadi cahaya yang masuk ke lensa diproyeksikan kecermin yang nantinya bisa dilihat lewat *viewfinder*. Dalam mode menangkap gambar, cahaya yang masuk ditangkap oleh sensor ketika tombol rana ditekan, kemudian sensor tersebut mengkonversikan cahaya tersebut menjadi sebuah data digital yang berbentuk foto.²⁴

Semua kamera memiliki fitur dan bagian-bagian yang mirip hanya berbeda tempat dan namanya saja sedangkan fungsinya tetaplah sama. Berikut bagian-bagian kamera beserta fungsinya²⁵:

- a. Lensa merupakan bagian pokok dari kamera yang bekerja sama dengan *body* kamera.
- b. Tombol Stabilizer (IS, FR, FC) yang berfungsi untuk menstabilkan getaran pada tangan saat memotret yang berpotensi membuat hasil foto menjadi *motion blur*.
- c. Tombol pembuka lensa yang berfungsi tidak lain untuk membantu melepaskan lensa dari *body*. Cara penggunaannya yaitu tombol ditekan sambil lensa dilepas dengan cara diputar ke kiri.
- d. Tombol fokus yang terdiri dari dua mode yaitu Auto Fokus (AF) dan Manual Fokus (MF). Menggunakan mode auto maka berarti kerja fokus digerakkan oleh mesin secara auto. Namun bila memilih mode manual maka kerja fokus yang digerakkan secara manual.

²⁴Rangga Aditiawan, *Rahasia Cepat Kuasai Kamera DSLR Untuk Pemula & Orang Awam*, Prima, 2014, hlm. 3

²⁵Kerja Sama Penerbit Andi Dan Wahana Komputer, *Pemanfaatan Kamera Digital Dan Pengolahan Imagenya*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005, hlm. 51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Tombol pembuka flash yang digunakan untuk membuka lampu flash pada kamera. Tombol ini hanya berfungsi bila kamera dalam keadaan menyala/ *standby*.
- f. *Built- in Flash Light* adalah lampu *blits* atau *flash* diterjemahkan secara bebas menjadi lampu kilat. Fungsi utamanya yaitu untuk membantu pencahayaan pada kondisi gelap dengan cara *mengiluminate* (mencahayai, menerangi) objek yang kekurangan cahaya agar terekspos dengan baik.
- g. Tombol Shutter adalah tombol yang ditekan untuk mengambil gambar.
- h. *Grip* salah satu bagian menonjol di bagian kanan anatomi kamera yang fungsinya sebagai pegangan pada kamera. *Grip* didesain dengan tekstur kasar agar bisa memegang kamera dengan kuat tanpa terpeleset ketika memotret.
- i. *Anti red eye* yang berfungsi sebagai penangkal untuk menghindari mata untuk terlihat merah pada hasil foto yang merupakan efek dari lampu *flash*.
- j. Tombol preview yang gunanya untuk melihat hasil foto pada layar Lcd kamera.
- k. Tombol delete yang berfungsi untuk menghapus foto dan data lainnya didalam kamera.
- l. Tombol navigasi berfungsi untuk membantu mengendalikan program dalam kamera termasuk menggeser pilihan pada menu dikamera. Tombol ini memiliki multi fungsi atau dua peran yaitu sebagai tombol navigasi untuk mengeser pilihan (kiri, kanan, atas, bawah) dan juga sebagai tombol shortcut untuk mengatur white balance, jenis focus, picture style, dan drive mode.
- m. Tombol Fn/Q yang berfungsi untuk merubah atau mengalihkan fungsi pada tombol navigasi diatas ke fungsi shortcut.
- n. Tombol AV mempunyai fungsi untuk mengatur bukaan diafragma atau aperture.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- o. Tombol Zoom yang berfungsi untuk memperbesar hasil foto dan juga untuk memperdekat jarak objek ketika mengaktifkan mode liveview saat memotret.
- p. Mode-Dial adalah menu untuk memilih dan mengganti mode exposure atau modus pemotretan.
- q. Tombol Liveview yang berfungsi untuk mengganti atau mengalihkan layar bidik dari viewfinder ke liveview yang tampil pada layar lcd.
- r. Viewfinder adalah jendela bidik yang digunakan untuk melihat objek saat memotret. Pada bagian viewfinder terdapat karet seperti bantalan yang disebut eyepieces, fungsinya untuk menahan cahaya yang masuk ke viewfinder agar objek terlihat benar-benar real.
- s. Tombol menu untuk menuju menu pengaturan utama kamera, sedangkan tombol info untuk mengetahui informasi data termasuk informasi foto-foto.
- t. Layar lcd memiliki multifungsi yaitu yang pertama untuk menampilkan keterangan settingan pada kamera (mode exposure, shutter speed, aperture, ISO) .
- u. Tombol ISO merupakan tombol shortcut (jalan pintas) untuk mengatur ISO.
- v. Main-dial berfungsi sebagai navigasi untuk menggeser pilihan pada menu tertentu.
- w. Tombol display fungsinya untuk mengaktifkan mode standby dan untuk menghidupkan kembali dari mode standby.
- x. Tombol on/ off adalah tombol yang berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan kamera.

Merujuk pada konteks fotografi, istilah eksposur adalah seberapa banyak dan seberapa lama jumlah cahaya yang harus mengenai media perekam. Untuk menghasilkan foto terbaik, maka seorang fotografer harus memperoleh eksposur yang tepat. Sebuah eksposur yang tepat dapat diperoleh dari hasil kombinasi yang sesuai antara bukaan diafragma, shutter speed, dan ISO. Sebuah eksposur terdiri dari 3 elemen dasar yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Diafragma berfungsi untuk mengatur jumlah intensitas cahaya yang masuk. Ukuran bukaan diafragma dapat disesuaikan untuk mengendalikan banyak sedikitnya cahaya yang masuk kedalam kamera. Semakin lebar bukaan diafragma maka akan semakin banyak cahaya yang masuk. Semakin sempit bukaan diafragma, maka akan semakin sedikit pula intensitas cahayanya.
- 2) Shutter Speed adalah lamanya waktu rana (shutter) dalam membuka hingga menutup kembali. Kecepatan shutter dinyatakan dalam satuan detik. Semakin lama shutter terbuka, akan semakin banyak cahaya yang masuk. Sementara semakin singkat shutter terbuka, maka akan semakin sedikit pula intensitas cahayanya. Jadi selain mengatur bukaan diafragma, mengatur kecepatan shutter juga merupakan salah satu cara untuk mengendalikan jumlah cahaya.
- 3) ISO dapat didefinisikan sebagai tingkat sensitifitas sensor kamera terhadap cahaya yang mengenainya. Tingkat sensitifitas sensor ini dinyatakan dalam sejumlah angka. Sebut saja ISO 100, 200, 400, 800, dan seterusnya. Semakin tinggi nilai ISO, maka akan semakin sedikit cahaya yang dibutuhkan dalam membentuk sebuah eksposur. Semakin rendah nilai ISO, maka akan semakin banyak pula cahaya yang dibutuhkan. Oleh karena itu, ISO tinggi biasanya digunakan pada kondisi yang gelap atau kurang cahaya. Sementara pada kondisi ruang yang banyak cahaya, cukup menggunakan ISO rendah.²⁶

3. Efek Teknis Dasar Pengambilan Gambar

Dalam sebuah pemotretan seorang fotografer harus dituntut mengenal dan mengetahui seputar teknis fot dan hasil yang ditimbulkan. Suatu pemotretan bergantung pada pengetahuan bagian-bagian kamera dan fungsi-fungsinya, sehingga memahami berbagai fasilitas kamera sangatlah penting serta bagian yang akan mempengaruhi dari kualitas foto.

²⁶Husna Widyani & Jane Marsah, *Kamera DSLR Itu Gampang, Kok!*, Yogyakarta: Shira Media, 2016, hlm. 21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. DOF Sempit merupakan gambar dihasilkan dari bukaan diafragma yang besar dan akan mengalami penyempitan pada ruang tajam, diafragma yang digunakan untuk teknik ini, angka kecil bukaan besar yaitu ukurannya: $f/1.2-f/2.8-f/3.5-f/5.6$, semakin besar bukaan f maka akan semakin mendapatkan ruang tajam sempit. Hasil dari ini juga dipengaruhi dari lensa, semakin panjang fokla besar akan memberikan sudut pandang yang sempit sehingga sebuah objek pada jarak jauh akan nampak menjadi lebih besar didalam foto. Sebaliknya lensa dengan panjang focus kecil memberikan sudut pandang tangkap lebih luas.
- b. DOF Luas merupakan hasil yang diperoleh dari pengatur diafragma bukaan kecil angka besar, semakin besar angka yang diatur maka akan semakin mendapat ruang tajam yang baik, semua latar objek akan semakin jelas dan tajam.
- c. High Speed (kecepatan tinggi) Speed $1/125-1/8000$ teknik fotografi yang membekukan benda bergerak. Kecepatan yang dipakai minimal adalah $1/125s$ dengan diafragma menyesuaikan keadaan cahaya.
- d. Slow Speed (kecepatan rendah) Speed rentang diantara $1/60$ kebawah, atau tergantung kecepatan pada objek, atau ada beberapa macam teknik didalam penggunaan kecepatan rana rendah: Show action – secara teknis, kecepatan dari teknik ini adalah dibawah $1/60s$ dan diafragma di angka besar (bukaan kecil). Gambar atau objek yang dihasilkan nantinya adalah sebuah benda yang bergerak akan terlihat buram atau kurang focus, sedangkan benda yang diam tak bergerak akan tetap jelas seperti apa adanya, hal ini dipengaruhi oleh bukaan diafragma bukaan kecil di angka besar.
- e. Panning merupakan teknik dasar cukup sulit, dimana si fotografer harus mengikuti objek yang bergerak dalam memotret. Gambar yang dihasilkan adalah dimana objek yang bergerak akan terlihat jelas sedangkan objek yang diam akan terlihat buram atau tidak fokus, serta memberikan pesan gerak pada keseluruhan foto. Kecepatan yang

dibutuhkan bervariasi tergantung kecepatan gerak objek. Rata kecepatan yang dibutuhkan dibawah kecepatan rana 1/15 sampai 1/125, ini membutuhkan ketepatan dalam memfokuskan objek yang bergerak tersebut.

- f. Zooming merupakan teknik fotografi yang caranya adalah dengan memutar lensa (harus lensa zoom), naik itu zoom in maupun zoom out pada saat menekan shutter. Usahakan kecepatan tidak terlalu cepat, dibutuhkan berkisar antara 1/10s sampai 1/60s sesuai dengan kebutuhan.
- g. Bulb merupakan fotografi yang caranya dengan menekan shutter terus dengan timing waktu yang tidak ditentukan. Shutter/ rana akan tetap selamanya terbuka saat tombol terus menerus ditekan. Saat ditombol dilepas maka saat itulah shutter/ rana akan tertutup kembali. Teknik fitur ini digunakan dalam teknik pencahayaan yang lama meskipun hanya beberapa detik saja.
- h. Selektif Fokus merupakan memilih antara objek yang dipotret diantara dua latar atau dihipit oleh dua latar yang sama-sama tidak fokus, apabila buram pada latar belakang, itu disebutkan oleh ruang tajam sempit penggunaan diafragma dalam kondisi bukaan besar serta angka kecil.

4. Teknik Pengambilan Gambar (Type of shot)

Teknik type of shot atau diterjemahkan dalam ilmu fotografi sebagai teknik pengambilan gambar yaitu suatu teknik untuk memilih luas area frame yang diberlakukan pada subjek sesuai dengan kaidah type of shot yang telah ditentukan secara umum. Adapun beberapa teknik pengambilan gambar (type of shot) yang umum digunakan yaitu²⁷:

a. Long Shot

Long Shot atau pengambilan jarak jauh, menampilkan keseluruhan subjek, memantapkan semua elemen dalam gambar

²⁷Fachrozi Amri dan Nurdin Abd Halim, *Fotografi Dalam Bingkai*, Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011, hlm. 50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

termasuk latar belakang dan latar depan. Long shot menggambarkan keseluruhan yang ada pada objek, lebih memperlihatkan keadaan keseluruhan dari keberadaan objek, sehingga sangat jelas keberadaan dan posisi objek yang tertangkap menggunakan Long Shot.

b. Medium Shot

Medium shot atau pengambilan gambar jarak sedang, lebih mendekati subjek dan memisahkan elemen-elemen yang tidak perlu. Medium shot digunakan untuk mempersempit ruang yang dibutuhkan dan memperlihatkan objek, Medium shot tidakterlalu close up dan tidak terlalu luas tetapi memperlihatkan siapa objeknya lebih dekat.

c. Close up Shot

Close up atau jarak dekat, memusatkan pengambilan gambar pada subjek. Close up lebih mendalam siapa dan apa objek yang diambil, memberikan penegasan atau rincian seputar objek dengan sangat jelas serta yang paling penting memperlihatkan objek dalam setiap adegan. Menghilangkan hal yang tidak perlu dan mengambil hal yang cukup berarti bagi foto.

d. Extreme Close-up

Extreme Close-up menampilkan bagian khusus dari subjek secara rinci, biasanya dilakukan dengan lensa makro atau close up. Extreme Close-up merupakan pengambilan gambar yang memperhatikan objek kecil yang cukup mewakili dari hadirnya objek, dan seakan akan objek tersebut diperbesar keberadaannya.

5. Sudut Pengambilan Gambar (Angle) dalam Fotografi

Berikut macam-macam sudut pengambilan gambar (angle) yang berlaku secara umum dalam fotografi, yaitu:

- 1) Low Angle (pandangan dari bawah) memberi kesan tinggi dan megah pada gambar monument, bangunan.
- 2) Normal Angle (pandangan sebatas mata) pemandangan yang biasa dan paling umum dilakukan pada saat pengambilan gambar.

- 3) High Angle (pengambilan dari suatu ketinggian) mengesankan pandangan dari atas, dapat menyamakan bagian-bagian tidak penting. Sangat baik digunakan untuk mengambil gambar suatu kerumunan, keramaian lalu lintas, dll.

B. Kajian Terdahulu

Sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan peneliti. Penelitian pertama dilakukan oleh Syawal (2014) dengan judul Pemanfaatan Media Cetak Sebagai Sumber Informasi Pada Masyarakat Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu.²⁸ Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 44 masyarakat Desa Tanjung. Angket yang disebar berupa pertanyaan sebanyak 16 soal yang harus diisi oleh responden. Data dianalisis dengan rumus persentase. Hasil dari penelitian ini adalah 74,55% dan dikatakan cukup baik. Hal ini berdasarkan dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya bahwa nilai yang berada antar 56-75% dikatakan cukup baik.

Penelitian kedua dilakukan oleh Muhammad Azwar (2011) dengan judul Kemampuan Mahasiswa Dalam Menelusuri dan Mengevaluasi Informasi Berbasis Internet: Studi Kasus Mahasiswa JIP UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta Angkatan 2007.²⁹ Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 35 mahasiswa JIP UIN angkatan 2007. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah penelitian survei. Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata kemampuan mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta Angkatan 2007 dalam menelusuri informasi berbasis internet masih tergolong kurang terampil.

²⁸ Syawal, "Pemanfaatan Media Cetak Sebagai Sumber Informasi Pada Masyarakat Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu". (Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 2014)

²⁹ Muhammad Azwar, "Kemampuan Mahasiswa Dalam Menelusuri dan Mengevaluasi Informasi Berbasis Internet: Studi Kasus Mahasiswa JIP UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta Angkatan 2007". (Jurnal Jurusan Ilmu Perpustakaan, Jakarta, 2011)

Eprints.rclis.org (diakses 19 Januari 2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ayu Wulandari (2012) dengan judul Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII SMP di Kota Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/ 2012.³⁰ Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, melalui pendekatan survei. Subjek penelitian ini adalah 192 siswa kelas VII dari 6 SMP yang ada di Kota Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII F SMP Negeri 1 Yogyakarta tergolong sedang. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Yogyakarta termasuk rendah. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII B SMP Negeri 15 Yogyakarta termasuk sedang. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII Fortitas SMP Stella Duce 1 Yogyakarta tergolong rendah. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XII C SMP Bopkri 3 Yogyakarta termasuk dalam kategori sangat rendah. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII SMP Institut Indonesia Yogyakarta termasuk sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII SMP di Kota Yogyakarta termasuk dalam kategori rendah.

Penelitian keempat dilakukan oleh Rita Zahara (2013) dengan judul Pengaruh Motivasi dan Kemampuan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Akasia Pekanbaru.³¹ Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah pimpinan dan seluruh karyawan pada Hotel Akasia Pekanbaru yaitu yang berjumlah 33 orang. Data dianalisis dengan menggunakan analisa data deskriptif kuantitatif, yaitu suatu cara menjelaskan hasil penelitian yang ada dengan menggunakan rumus matematis dan menghubungkannya dengan teori-teori yang ada. Hasil dari penelitian ini adalah motivasi dan kemampuan secara terpisah maupun secara bersama-sama mempengaruhi kinerja karyawan pada Hotel Akasia Pekanbaru sebesar 56,1%. Dan sisanya 43,9% dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

³⁰Ayu Wulandari, "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Di Kota Yogyakarta" (Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Dan Seni, Yogyakarta, 2012)

Eprints.uny.ac.id (diakses 30 Januari 2018)

³¹Riza Zahara, "Pengaruh Motivasi Dan Kemampuan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Akasia Pekanbaru" (Skripsi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 2013)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang digunakan untuk menjabarkan bentuk kerangka teoritis kemudian menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini.

Dengan demikian, berdasarkan uraian dari kerangka teoritis dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat Kemampuan mahasiswa ilmu komunikasi UIN SUSKA RIAU dalam penggunaan kamera DSLR dapat dilihat dan diukur melalui indikator–indikator sebagai berikut :

1. Kemampuan Teknis
 - a. Menguasai teknik dasar fotografi
 - 1) Menguasai teknis dasar Dof Sempit
 - 2) Menguasai teknis dasar Dof Luas
 - 3) Menguasai teknis dasar Hight Speed
 - 4) Menguasai teknis dasar Slow Speed
 - 5) Menguasai teknis dasar Panning
 - 6) Menguasai teknis dasar Zooming
 - 7) Menguasai teknis dasar Bulb
 - 8) Menguasai teknis dasar Selektif Fokus
 - b. Menguasai teknik pengambilan gambar (type of shot)
 - 1) Menguasai teknik pengambilan gambar Long Shot
 - 2) Menguasai teknik pengambilan gambar Medium Shot
 - 3) Menguasai teknik pengambilan gambar Close Up Shot
 - 4) Menguasai teknik pengambilan gambar Extreme Close Up
2. Kemampuan Manusiawi
 - a. Dapat bekerja sama dalam pembuatan karya
 - b. Memiliki cita rasa seni pada fotografi
 - c. Mampu menuangkan gagasan atau ide pada fotografi
3. Kemampuan Konseptual
 - a. Menguasai sudut pengambilan gambar
 - 1) Memahami sudut pengambilan gambar Low Angle secara teori
 - 2) Menguasai sudut pengambilan gambar Low Angle secara praktek

- 3) Memahami sudut pengambilan gambar Normal Angle secara teori
 - 4) Menguasai sudut pengambilan gambar Normal Angle secara praktek
 - 5) Memahami sudut pengambilan gambar High Angle secara teori
 - 6) Menguasai sudut pengambilan gambar High Angle secara praktek
- b. Menguasai eksposur kamera
- 1) Memahami Diafragma secara teori
 - 2) Menguasai Diafragma secara praktek
 - 3) Memahami Shutter Speed secara teori
 - 4) Menguasai Shutter Speed secara praktek
 - 5) Memahami ISO secara teori
 - 6) Menguasai ISO secara praktek

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.