

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pada tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah untuk mengidentifikasi studi yang mirip dengan apa yang penulis ingin lakukan. Dalam hal ini, penelitian ini akan membantu membahas bagaimana penelitian ini dapat membantu memecahkan masalah dan memberikan gambaran umum tentang metode dan teknik yang akan digunakan oleh penulis dalam halnya penelitian ini. Penulis menghadapi masalah yang sama ataupun serupa. Berikut ini ialah:

Penelitian dari berjudul Setiyanto & Irwandi (2017) yang berjudul “Foto Dokumenter Bengkel Andong mbah Musiran: Penerapan dan Tinjauan Metode EDFAT dalam Penciptaan Karya Fotografi” pada dalam pengambilan foto dokumenter ini dan dalam hal nya pembuatan foto peneliti menggunakan metode EDFAT yang terdiri dari *Entire, Detail, Frame, Angle, dan Time*. Pada tujuan penerapan metode EDFAT untuk menggambarkan aspek-aspek yang harus diperhatikan pada foto yang komprehensif, variatif. Dan hasil dari penelitian ini adalah untuk dapat menerapkan metode EDFAT terhadap foto dokumenter dengan menjelaskan teknik apa yang digunakan peneliti.

Penelitian dari Cahyono (2016) yang berjudul “Implementasi Strategi Pemasaran dengan Menggunakan Metode Swot dalam Upaya Meningkatkan Penjualan Produk Jasa Asuransi Kecelakaan dan Kematian Pada PT. Prudential Cabang Lamongan” Peneliti menggunakan 2 metode pengambilan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu ada 2 ialah metode observasi dan juga metode wawancara. Metode observasi yang mempunyai tujuan sebagai pengumpulan data untuk kebutuhan pembuatan sebuah laporan dan Metode wawancara dilakukan sebagai salah satu cara peneliti memperoleh informasi yang pasti dari narasumber yang ditentukan oleh peneliti. Hasil yang di peroleh dari menggunakan metode SWOT dapat diketahui bahwa dalam posisi perusahaan atau instansi PT. Prudential Cabang Lamongan pada saat ini berada pada kuadran I merupakan situasi yang sangat menguntungkan Perusahaan PT. Prudential cabang lamongan

memiliki Koordinat Internal :  $(\text{skor total kekuatan} - \text{skor total kelemahan}) = 1,97 - 1,35 = 0,62$  . Koordinat Eksternal :  $1,79 - 1,40 = 0,39$  . Jadi titik koordinatnya terletak pada  $(0,62 ; 0,39)$  sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada.

Penelitian dari Maulina & Arumsari (2019) yang berjudul “Perancangan Buku Fotografi Panduan Wisata Desa Okura, Rumbai Pesisir, Pekanbaru, Riau” peneliti menggunakan foto sebagai media komunikasi visual yang bertujuan untuk menimbulkan kesan tertentu pada pengamat atau penerima pesan, tanpa mempersoalkan nilai yang timbul dalam masyarakat. Penulis membandingkan antara 3 buku yaitu, 14 Destinasi Wisata di Indonesia , Pesona Wisata & Budaya Kabupaten Tasikmalaya, dan Buku Panduan Wisata. Kesimpulan yang penulis dapat dari analisis matriks 3 buku itu adalah semuanya menggunakan soft cover dan pada isi buku menggunakan art paper, perbandingan antara visual dan teks adalah 70% dan 30%. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka diperlukannya perancangan buku fotografi yang menarik dari segi material kertas dan terutama isi buku tersebut. Isi buku harus lah memiliki layout yang menarik agar mudah di baca dan enak untuk dilihat oleh pembaca.

Penelitian dari Barrudy & Mardiono (2016) yang berjudul “Perancangan Buku Referensi Travel Pariwisata Pulau Bawean” Pada perancangan Buku Referensi Perjalanan di Pulau Bawean ini dirancang untuk memuat suatu informasi secara umum tentang Pulau Bawean dan juga informasi wisata tentang Pulau Bawean. Pada desain buku ini, pariwisata di Baweann terbagi menjadi tiga bagian yakni: wisata darat wisata bahari, dan wisata budaya. 300 responden setuju dengan adanya Referensi Perjalanan Wisata Pulau Bawean, yang dapat membuat Pulau Bawean menjadi destinasi yang wajib dikunjungi oleh wisatawan, terutama Jawa Timur dan daerah sekitarnya. Tata letak dan desain foto-foto itu sangat menarik dan sangat baik. Dengan cara ini, seorang penonton yang tidak tahu sebelumnya bisa mendapatkan informasi visual atau verbal tentang keindahan pariwisata di Bawean.

Penelitian dari Shrestha & Poudel (2019) yang berjudul “Comparison Between Mobile Camera and Dslr Camera Photography for The Evaluation of Shade of Anterior Teeth - A Cross-Sectional Study” pada perancangan foto ini peneliti menggunakan aplikasi adobe lightroom sebagai media editing foto untuk

melihat hal nya apakah foto yang di ambil menggunakan *camera* DSLR dengan *ring flash* menghasilkan gambar dan warna yang lebih jernih ketimbang menggunakan kamera *handphone* menggunakan *flash* dan tidak menggunakan *flash*. Setelah peneliti melakukan pengambilan gambar sejumlah 60 orang dengan menggunakan *camera* DSLR dan *camera handphone* dapat menarik kesimpulan bahwa *camera* DSLR lebih menonjol dalam gambar yang di ambil, walaupun *camera handphone* dapat mengambil foto lebih cepat dan lebih efisien ketimbang *camera* DSLR yang harus mensetting ISO terlebih dahulu tetap saja *camera handphone* tidak bisa mengalahkan kejernihan gambar yang di ambil dari *camera* DSLR. hasil dari 60 responden yang setuju dengan pengambilan gambar menggunakan *camera* DSLR dan menggunakan *camera handphone* tanpa flash 2 orang setuju dan 58 tidak setuju, sedangkan *camera* DSLR dan *camera handphone* menggunakan flash adalah 1 orang setuju dan 59 tidak setuju.

**Tabel 1** Tinjauan Pustaka

| No | Penulis                   | Tahun | Kesimpulan  |
|----|---------------------------|-------|---|
| 1  | Setiyanto & Irwandi, 2017 | 2017  | Peneliti menggunakan metode EDFAT sebagai metode pengambilan foto agar dapat menghasilkan komposisi foto yang bagus.                            |
| 2  | Cahyono, 2016             | 2016  | Agar dapat menghasilkan laporan yang baik dan benar peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara.  |
| 3  | Barrudy & Mardiono, 2016  | 2016  | Karena adanya buku referensi tentang pulau bawean ini dapat membantu para wisatawan untuk berkunjung ataupun berlibur ke pulau bawean tersebut. |
| 4  | Shrestha & Poudel, 2019   | 2019  | Hasil foto yang di dapat dari pengambilan gambar dengan menggunakan <i>camera</i> DSLR  |

|   |                          |      |  |
|---|--------------------------|------|--|
|   |                          |      | dan <i>camera handphone</i> bisa dilihat perbedaannya dikarenakan menggunakan software adobe lightroom.                    |
| 5 | Maulina & Arumsari, 2019 | 2019 | Pada buku fotografi panduan wisata ini dapat berguna untuk membantu para wisatawan yang ingin berkunjung ataupun berlibur. |

Dalam penelitian di atas, foto yang peneliti ambil menggunakan metode EDFAT yaitu *Entire, Detail, Frame, Angle, Time* sebuah komposisi yang bisa membuat foto terlihat lebih menarik dan mempunyai makna di dalam foto itu sendiri. Dalam penelitian di atas Setiyanto & Irwandi (2017). Dan setelah mendapatkan foto penulis merancang buku foto dengan menggunakan metode observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi agar bisa dijadikan sebuah laporan (Cahyono, 2016). Penulis mengambil ide dari jurnal ini yang menampilkan bahwa dalam hal nya foto juga dapat menampilkan daya tarik yg bisa menarik masyarakat (Maulina & Arumsari, 2019). Buku foto ini dapat dibilang sebagai referensi untuk mahasiswa ataupun masyarakat yg ingin berkunjung ke Sembulang, setelah mendapatkan sebuah gambaran tentang Sembulang akan dapat memudahkan mahasiswa dan masyarakat yang ingin berkunjung ke Sembulang (Barrudy & Mardiono, 2016). Gambar yang di diambil menggunakan *camera DSLR* dan *camera handphone* dapat dilihat perbedaannya karena menggunakan *software* adobe lightroom (Shrestha & Poudel, 2019).

## 2.2 Landasan Teori

Pada penulisan skripsi ini penulis membutuhkan sebuah metode ataupun teknik yang digunakan untuk penyusunan laporan ini, maka dari itu landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini ialah:



### 2.2.1 EDFAT

Menurut Gardianto & Setyanto (2019) dalam halnya sebelum kita melakukan sebuah pengambilan foto alangkah baiknya apabila menggunakan metode EDFAT agar pada sesi pengambilan gambar bisa mendapatkan foto yang lebih tersusun dan rapi, EDFAT adalah singkatan dari Entire ( Keseluruhan ), Detail (Perincian), Frame (Kerangka Foto), Angle (Sudut Pengambilan Gambar), and Time (Waktu). Akronim ini adalah pendekatan pemotretan yang digunakan oleh jurnalis untuk mengkomunikasikan cerita visual yang lebih baik dari gambar mereka, Peneliti mendapatkan hasil dari penelitian ini adalah dengan menjelaskan bahwa metode EDFAT ini membantu peneliti dengan Teknik apa yang digunakan oleh peneliti (Nifya, 2019). Berikut adalah penjelasan lengkap dari singkatan EDFAT, yakni:

#### 1. *Entire* (Keseluruhan)

*Entire* berarti pengambilan gambar pemandangan secara keseluruhan. Selama bepergian, kita mungkin perlu menangkap subjek dan lingkungannya sepenuhnya dalam satu gambar. Keseluruhan adalah cara yang baik untuk membingkai subjek di suatu tempat, upacara budaya, festival, atau kelompok orang. Biasanya, keseluruhan gambar diambil dengan tembakan lebar yang akan memberikan tampilan awal tentang apa yang terjadi dengan pengaturan tertentu - yaitu cara yang jelas untuk menceritakan sesuatu peristiwa melalui foto

#### 2. *Detail* (Perincian)

Jika pengambilan gambar secara keseluruhan adalah tentang mundur selangkah untuk memberikan pandangan yang lebih luas, Detail mengajarkan kita untuk melangkah lebih dekat untuk menangkap subjek secara spesifik. Saat kita bepergian, terkadang kita menikmati suatu pemandangan atau pemandangan yang begitu banyak sehingga kita melupakan rincian yang menakjubkan dari subjek tersebut.

#### 3. *Frame* (Bingkai Foto)

Bingkai foto adalah teknik komposisi yang bisa diterjemahkan dengan meletakkan titik objek yang akan dipotret. Untuk membuat bingkai foto,

kita harus memperhatikan sekitar kita dan fokus dengan hal yang menarik pada objek foto.

#### 4. *Angle* (Sudut Pengambilan Gambar)

Sebagai fotografer perjalanan, kita harus tetap bergerak untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih baik dari setiap subjek. Cobalah untuk memotret dari sudut yang lebih rendah, lebih tinggi, berbagai macam sisi atau sudut yang lain untuk memberikan hasil yang berbeda pada hasil pemotretan kita.

#### 5. *Time* (Waktu)

Waktu berarti momen yang tepat dari sebuah adegan dan momen sempurna yang berlaku di waktu tertentu. Kadang kita membutuhkan waktu untuk memotret dalam waktu cepat sebelum kita kehilangan momen terbaik tapi di lain waktu kita juga harus sabar dan menunggu kesempatan terbaik yang datang pada kita. Seringkali, momen terbaik hanya terjadi sekali sehingga kita butuh fokus dan memiliki pengertian yang baik tentang adegan untuk mengantisipasi datangnya momen tersebut.

### 2.2.2 **Multimedia**

Multimedia bisa dianggap sebagai tempat atau gabungan dari banyak media yang diartikan sebagai komponen pembentukan multimedia. Komponen tersebut yaitu : *text*, *image*, *audio*, *animation*, dan *video* (Widada & Rosyidi, 2017).

Menurut Widada & Rosyidi (2017), Multimedia memiliki beberapa elemen yang terdapat pada multimedia, yakni:

#### 1. *Text*

*Text* adalah sebuah kalimat yang terdiri dari beberapa kata yang apabila disusun menjadi sebuah *text* (Subhyakta, 2016).

#### 2. *Image*

*Image* di dalam multimedia mempunyai arti sebagai pengantar informasi melalui media visual yaitu gambar (Subhyakta, 2016).

### 3. *Audio*

*Audio* di multimedia memiliki peranan yang sangat penting karena apabila tidak adanya *audio* makanya *audience* tidak akan bisa menangkap apa yang dimaksud dari sebuah video tanpa *audio* (Subhyakta, 2016).

### 4. *Video*

Video di dalam multimedia sebagai sesuatu media penyampaian informasi yang lebih efektif dikarenakan kebanyakan masyarakat lebih menyukai menonton video ketimbang membaca (Subhyakta, 2016).

### 5. *Animation*

*Animation* sebuah proses menggerakkan sebuah gambar yang mati menjadi bergerak dengan penggabungan gambar sehingga bisa menjadi gambar yang bergerak ataupun biasa di sebut dengan GIF. Adapun *Animation* terbagi dua menjadi 2 Dimensi dan 3 Dimensi (Subhyakta, 2016).

Menurut MZ Setiawati & Rahmawati (2019) Multimedia dapat di

kategorikan di dalam 3 jenis yakni:

#### 1. Multimedia Interaktif

Pada jenis multimedia ini *user* dapat mengontrol kapan elemen multimedia dikirim atau ditampilkan dan pengguna juga bisa memberikan *feedback* melalui berbagai macam alat kontrol seperti game, pemutar video.

#### 2. Multimedia Hiperaktif

Pada jenis multimedia ini mempunyai beberapa elemen yang terhubung dengan pengguna yang bisa mengarahkan ini. Dengan kata lain, Multimedia Hiperaktif ini dapat memiliki banyak koneksi, untuk bisa menghubungkan elemen Multimedia Hiperaktif seperti game online dan website.

#### 3. Multimedia Linier

Pada jenis multimedia ini *user* hanya dapat mendapatkan sebuah informasi saja tanpa bisa memberikan sebuah *feedback* seperti Multimedia Interaktif.

### 2.2.3 Fotografi

Pada penjelasan Fotografi yang berasal dari sebuah kata foto yang memiliki makna cahaya dan juga grafis. Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini bahkan hampir semua orang dapat menggunakan foto sebagai media visual (Maulana et al., 2019). Secara harfiah fotografi bisa diartikan sebagai teknik melukis dengan sebuah cahaya. Fotografi adalah gabungan ilmu, seni, dan teknologi. Perpaduan yang harmonis antara ketiganya bisa menghasilkan sebuah karya yang sangat mengagumkan (Widiatmojo, 2016). Tentunya dengan skill serta sentuhan seni dari sang fotografer, di dalam sebuah foto bisa menjadi berarti. Fotografi memiliki manfaat dan tujuan yang baik untuk media dokumentasi, dan juga penelitian. Penelitian dari Kardewa & Siahaan (2017) disaat proses pengambilan suatu gambar, ada yang namanya *shot*, yang merupakan proses pengambilan gambar ataupun *shooting*, dan berikut adalah beberapa contoh dari *shot*, yaitu:

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

*Extreme Long Shot* ialah adalah cara pemotretan yang mencakup area yang sangat luas dengan memasukkan elemen disekitar subjek utama dalam bingkai.

2. *Full Shot (FS)*

*Full shot* ialah sebuah pengambilan gambar dengan objek yang hanya mengenai bagian dari kepala hingga kaki dan mencakup latar belakang sebagai objeknya.

3. *Close Up (CU)*

*Close Up* ialah sebuah pengambilan gambar dengan melakukan jarak dekat seperti hanya muka saja yang di dapat, di maksudkan untuk dapat membuat sebuah kesan yang unik.

4. *Long Shot (LS)*

Gambar pada *Long Shot* tidak seluas dan selebar *Extreme Long Shot* oleh karena itu hanya dapat *background* yang di kelilingin oleh sebuah objek ataupun tempat.



### 5. *Medium Shot (MS)*

*Medium Shot* ialah sebuah pengambilan gambar yang hanya mencakup bagian dari kepala sampai pinggang saja atau dari pinggang ke kaki saja.

Dalam pengambilan gambar supaya dapat menghasilkan gambar yang memiliki suatu nilai dan terkesan indah maka harus diperhatikan tentang mengenai masalah penggunaan pengambilan sudut gambar yang benar. Menurut Baranowski & Hecht (2018) ada 5 teknik pengambilan gambar, diantaranya:

#### 1. *High Angle*

Ialah cara pengambilan gambar dari atas objek dengan kesan objek jadi mengecil, tapi tidak seperti *Bird Eye View*.

#### 2. *Eye Level*

Ialah cara pengambilan suatu gambar yang sejajar dengan sebuah objek ataupun manusia.

#### 3. *Frog Eye*

Ialah cara pengambilan gambar dengan proses kamera di bawah sejajar dengan tanah.

#### 4. *Bird Eye View*

Pengambilan foto yang dilakukan pada lokasi dari ketinggian seperti gambar seluruh kota.

#### 5. *Low Angle*

Ialah cara pengambilan gambar dari arah bawah objek supaya objek kelihatan lebih tinggi.

Menurut Saputra & Anwar (2019) Dalam fotografi mempunyai sebuah komposisi dari sebuah foto terdapat 3 macam yang bisa di gunakan agar dapat menghasilkan foto yang menarik, berikut adalah yakni:

#### 1. Perspektif

Perspektif ialah keadaan dimana yang menunjukkan bagaimana objek terlihat pada di titik ujung yang tidak ada habisnya.

## 2. *Framing*

*Framing* ialah teknik dimana sang fotografer mengambil suatu gambar yang menunjukkan pada frame agar para *audience* dapat melihat objek dengan lebih seksama.

## 3. *Rule of Thirds*

Pada *Rules of Thirds* terdapat menjadi 9 bidang bagian kotak yang membantu sang fotografer dalam saat pengambilan suatu gambar agar dapat menghasilkan sebuah gambar yang bagus, komposisi dari *Rules of Thirds* ini sangatlah membantu para fotografer disaat pengambilan gambar.

Dalam suatu pengambilan adegan atau gambar, terdapat 3 *settingan* yang dapat dilakukan dalam pengaturan kamera, Menurut O'Connor, Smith, & James (2017) 3 hal tersebut ialah:

### 1. ISO

ISO menunjukkan besar kecilnya nilai ISO dapat berpengaruh pada hasil foto yang ditampilkan, dimana semakin kecil nilai ISO maka foto yang dihasilkan gelap dan semakin besar nilai ISO yang tampilkan maka semakin besar cahaya yang ditangkap oleh sensor sehingga hasil foto yang ditampilkan semakin terang. Terdapat 3 pengaturan yaitu adapun *low* (100), *medium* (800), dan *high* (6400).

### 2. *Aperture*

*Aperture* adalah komponen untuk menyesuaikan ukuran bukaan cahaya dari lensa ke media perekaman. Jumlah cahaya ditentukan oleh ukuran celah. Biasanya nilai *Aperture* ini bisa diketahui dengan “f/angka”.

### 3. *Shutter speed*

*Shutter speed* adalah kecepatan di mana jendela kamera terbuka sehingga cahaya dapat masuk ke sensor gambar. Kecepatan rana dapat dijelaskan pada tirai. Pada kebanyakan kamera DSLR, mekanisme rana terdiri dari dua set tirai yang dapat membuka dan menutup di depan sensor kamera ketika tombol pelepas rana dipencet.

#### 2.2.4 Buku Foto

Buku Foto ialah sebuah buku yang dimana isinya menampilkan foto-foto yang telah di ambil oleh fotografer (Wahyudi & Arumsari, 2019). Buku adalah kumpulan benda-benda fisik yang berfungsi sebagai sistem pencarian informasi.

Buku harus di baca agar pembaca dapat menerima dan memahami informasi yang ada di dalamnya. Pada awal mula buku bertujuan untuk memberikan informasi berharga ke dalam sebuah tulisan, tetapi dalam perkembangan buku menjadi beberapa jenis dan kegunaan yang lebih spesifik, Menurut Hidayat & Arumsari (2017) Buku juga memiliki sebuah fungsi dan kegunaan. Fungsi buku yakni:

1. Fungsi untuk penerbit

sebagai media komunikasi, media berorganisasi, media penyaluran bidang desain dan jurnalistik. Dalam fungsi ini sebagai penyampaian informasi.

2. Fungsi untuk pembaca

sebagai sumber informasi yang dibutuhkan pembaca. Selain itu juga buku berfungsi sebagai media komunikasi, media informasi, media kreatifitas, dan media pembelajaran berbasis baca tulis.

#### 2.2.5 Color Grade Photo

*Color Grade Photo* proses manajemen warna dasar yang digunakan untuk mengubah atau meningkatkan nuansa pada foto. Warna dasar sebuah foto tidak memiliki kecacatan, namun dengan color grading, foto tersebut dapat memiliki tampilan yang berbeda-beda, yang artinya fotografer dapat membuat atau memanipulasi nuansa latar tempat sehingga menjadi terlihat berbeda dari aslinya.

Seperti membuat keadaan latar tempat tersebut menjadi lebih terlihat cool (dingin) dalam hal ini fotografer akan lebih dominan bermain pada warna biru-putih, atau membuat latar tempat itu menjadi lebih warm (hangat) maka dalam hal ini fotografer akan lebih dominan bermain pada warna-warna orange-merah (Huang & Dragotti, 2018). Pada teknik *color grade* foto juga ada 3 teknik yang di perlukan agar foto bisa tampil lebih menarik, berikut yakni:

### 1. Hue

Hue bisa disebut juga suatu yang menunjukkan warna-warna dasar seperti biru, hijau, merah, oren, kuning, coklat dan sebagainya. Sehingga hue adalah sebuah penyebutan lain dari kata warna itu sendiri

### 2. *Saturation*

*Saturation* ialah intensitas dari hue. Oleh karena itu warna-warna dasar yang terang adalah warna dengan intensitas *saturation* tinggi. Sedangkan warna pastel adalah warna dengan intensitas *saturation* yang rendah. Sedangkan untuk warna *monochrome* yang artinya (hitam putih) sama sekali tidak mempunyai *saturation*.

### 3. Luminance

Luminance menjelaskan kecerahan warna tertentu di dalam sebuah gambar, atau seberapa banyak hitam dalam sebuah warna. Menurunkan luminance sebuah warna akan menggelapkan semua bagian gambar yang mengandung warna tersebut (menambahkan lebih banyak hitam). Jika kamu meningkatkan luminance, itu akan menaikkan kecerahan warna tersebut di sepanjang gambar.

## 2.3 Tools yang digunakan

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan *tools* apa saja yang digunakan peneliti dalam perancangan project ini, dan juga *software* apa yang digunakan oleh peneliti:

### 2.3.1 Camera DSLR

*Camera DSLR* yakni ialah *camera digital single lens reflex (DSLR)* adalah *camera digital* yang menggunakan sistem cermin otomatis dan pentaprism atau pentamirror untuk memproyeksikan cahaya yang ada pada lensa ke jendela bidik. Kombinasi mekanisme pada optik *camera SLR* dengan *digital imaging sensor* dapat menciptakan kualitas pada pengalaman fotografi (Lee & Shim, 2019).

*camera* yang penulis gunakan dalam mengerjakan kerja praktek ini adalah sebuah Canon 750D yang merupakan *camera DSLR*.



### 2.3.2 Adobe Lightroom

Adobe Lightroom ialah sebuah *software* aplikasi pengeditan pada sebuah gambar yang telah di ambil oleh penulis untuk dapat mengedit sebuah gambar yang di inginkan oleh seperti kemauan sang penulis. Mengedit menggunakan *software* Adobe Lightroom juga sangat lah lebih mudah di dibandingkan dengan aplikasi lain nya. Keunggulan dari Adobe Lightroom juga dapat menguntungkan penulis dalam mengedit foto seperti contohnya, dapat di hubungkan dengan *camera* secara live, editing warna yang lengkap yang mencakup HSL (*Hue, Saturation, Luminance*) dan juga mendukung foto resolusi yang tinggi yang bisa di edit melalui *software* Adobe Lightroom (Hein & Zangl, 2016).