

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu



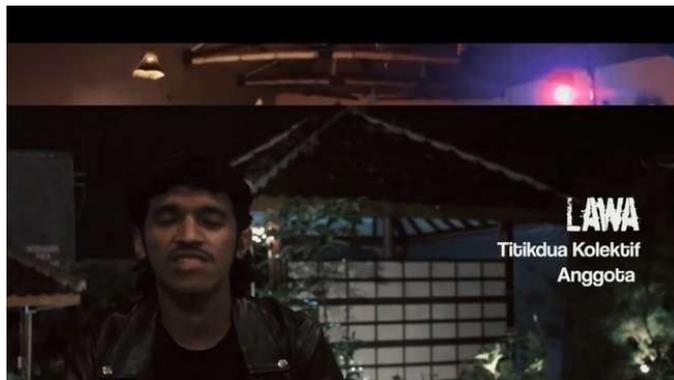
Gambar 2. 1 Film dokumenter HIV “Binar“

Penelitian pertama yang menjadi referensi yaitu berjudul Perancangan Film Dokumenter Tentang ODHA di Jepara, 2021 dilakukan oleh Adhiyoda Prasatya. Film dokumenter ini mensosialisasikan gambaran kehidupan ODHA (Orang Dengan HIV/AIDS) di Jepara, yang diharapkan dapat memberikan wawasan kepada audiens bahwa ODHA layak mendapatkan kehidupan seperti manusia pada umumnya, serta menjauhkan masyarakat dari stigma negatif seputar ODHA dan pendiskriminasian yang terjadi kepada ODHA. Film dokumenter ini adalah film dokumenter ilmu pengetahuan bergaya *Observational*, untuk lebih menekankan ke observatif dan kejadian yang natural. Kelebihan dari perancangan ini adalah penulisannya yang cukup kaya akan teori, namun memiliki kekurangan dimana hasil karyanya tidak bisa dilihat, sehingga penulis hanya berusaha memahami perancangan ini berdasarkan penulisannya saja. Karya ini menginspirasi penulis dalam membuat dokumenter bertema ilmu pengetahuan.



Gambar 2. 2 Film dokumenter batik Druju "Menera Malam"
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=t1-sFZKYfPI>)

Penelitian kedua yang menjadi referensi yaitu berjudul Perancangan Film Dokumenter Batik Druju Sebagai Media Pengenalan Batik Khas Malang, 2019 yang dilakukan oleh Hinda Basith Rafiqi. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan asal usul batik Druju, keunikan corak dan motifnya, fungsi sosialnya kepada masyarakat sekitar, serta langkah-langkah dalam menghasilkan produknya. Perancangan film dokumenter ini melewati tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini memiliki kesamaan tema dengan perancangan yang ingin dilakukan oleh penulis, yaitu kerajinan khas daerah, akan tetapi karya ini memiliki kekurangan dimana hasil perancangan penuhnya tidak bisa ditemukan, hanya trailernya saja.



Gambar 2. 3 Film pendek Titik Dua Kolektif
(Sumber : <https://youtu.be/FGkZtxUhAUY>)

Penelitian ketiga yang menjadi referensi yaitu Perancangan Film Pendek Dokumenter Sebagai Eksistensi Komunitas Titik Dua Kolektif, 2022 yang dilakukan oleh Tri Aldo Putra Harun Al Roshid. Perancangan dokumenter ini

bertujuan untuk memperkenalkan sebuah komunitas musik *underground* yang bernama Titik Dua Kolektif. Karya tugas akhir ini memiliki kesamaan prosedur dengan yang digunakan oleh penulis, yaitu *Design Thinking*, sehingga menjadi referensi dalam hal perancangan produk yang akan dibuat. Sedangkan perbedaannya, terletak pada tema dan topik yang ingin diangkat oleh penulis.



Gambar 2. 4 Film dokumenter "Hilangnya Motif Khas Tenun Jepara"
(Sumber : <https://youtu.be/WDPs3zggqPI>)

Penelitian keempat yang menjadi referensi yaitu jurnal yang berjudul Perancangan Film Dokumenter Motif Tenun Khas Jepara Sebagai Media Edukasi, 2020 yang ditulis oleh Saifur Rauf. Penelitian ini membuat video dokumenter tentang pembuatan kain tenun khas jepara sebagai media edukasi dalam rangka menjaga warisan budaya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, dimana melakukan perancangan video dokumenter yang mengangkat tema budaya daerah yang bertujuan sebagai media edukasi. Perbedaannya adalah pada jenis dokumenter yang dibuat.

Tabel 2. 1 Perbedaan penelitian yang dilakukan.

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
1	Perancangan Film Dokumenter Tentang ODHA di Jepara (2021).	Perbedaan terletak pada topik yang diangkat.
2	Perancangan Film Dokumenter Batik Druju Sebagai Media Pengenalan Batik Khas Malang (2019).	Perbedaannya terletak pada produk kerajinan daerah yang dijadikan topik.
3	Perancangan Film Pendek Dokumenter Sebagai Eksistensi Komunitas Titik Dua Kolektif (2022).	Perbedaannya, terletak pada tema dan topik yang ingin diangkat oleh penulis.

4	Perancangan Film Dokumenter Motif Tenun Khas Jepara Sebagai Media Edukasi (2020)	Kerajinan daerah yang menjadi topik.
---	--	--------------------------------------

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah proses menggambarkan, merencanakan dan membuat sketsa atau mengatur berbagai elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan dan fungsi. (Nafisah, 2003, p. 2). Perancangan merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005) .

Dari dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu kegiatan menggambarkan, merencanakan, atau membuat sesuatu yang mengatur berbagai elemen yang sebelumnya terpisah menjadi kesatuan yang utuh dan menjadi sesuatu yang baru untuk nantinya dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh subjek.

2.2.2 Video

Video merupakan salah satu jenis media audio visual. Istilah video berasal dari bahasa latin, yaitu *vidi* atau *visum* yang artinya melihat, atau memiliki daya penglihatan (Munir, 2012). Video adalah serangkaian gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Azhar Arsyad, 2011; 49). Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), video adalah rekaman gambar hidup untuk ditayangkan lewat televisi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video adalah kumpulan gambar yang diproyeksikan secara mekanis frame demi frame, sehingga terlihat hidup dan bergerak.

2.2.3 Film

Film menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014) adalah alat untuk berbagi pesan kepada masyarakat melalui media cerita, dapat diartikan pula sebagai media ekspresi bagi para seniman perfilman dalam mengungkapkan gagasan ataupun ide yang mereka miliki. UU no 33 tahun 2009, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi yang dapat dipertunjukkan dengan ataupun tanpa suara. Berdasarkan durasinya, film terbagi menjadi dua kategori, yaitu film panjang dan film pendek. Film pendek adalah film yang disajikan dengan cerita singkat berdurasi dibawah 60 menit (Dancyger & Cooper, 2005). Effendy (dalam Rizal, 2014) mengatakan bahwa tujuan utama masyarakat menonton sebuah film adalah sebagai hiburan. Akan tetapi, di dalam film pun dapat terkandung fungsi informatif dan edukatif. Media film juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang praktis, karena sebuah film dapat ditonton berulang kali.

2.2.4 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film non fiksi yang menampilkan informasi berupa fakta dan permasalahan yang ada di sekitar kita dan di dunia (Aufderheide, 2007). Berbeda dari film kebanyakan yang menayangkan cerita fiksi, Gerzon R. Ayawaila (2008:11) berpendapat bahwa film dokumenter mendokumentasikan atau merepresentasikan kenyataan. Berdasarkan tingkat kepopulerannya, Gerzon membagi film dokumenter kedalam beberapa *genre*, yaitu :

a. Laporan Perjalanan

Kerap juga disebut dengan beberapa istilah lain, seperti *adventures film*, *travel film*, *travelogue*, atau *travel documentary*. *Genre* ini sering digunakan dalam acara televisi seperti contohnya Jejak Petualang, Bag Packer, dan Jelajah, sehingga *genre* ini begitu populer.



Gambar 2. 5 Dokumenter laporan perjalanan "Jejak Petualang"
(Sumber : <https://www.trans7.co.id>)

b. Sejarah

Dalam film dokumenter sejarah, keakuratan data sangat dijaga dan tidak boleh ada kesalahan, baik dalam pemaparan datanya maupun penafsirannya. Film dokumenter sejarah biasanya dimanfaatkan sebagai acuan tambahan bagi anak-anak sekolah yang kurang berminat membaca buku sejarah.



Gambar 2. 6 Dokumenter sejarah “Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan”
(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=iegHwX_jrJ4)

c. Ilmu Pengetahuan

Film dokumenter ini dirancang untuk mempelajari suatu disiplin ilmu pengetahuan. *Genre* ini terbagi kedalam dua bentuk kemasan yang berbeda, yaitu film edukasi dan film instruksional. Film edukasi biasanya

menjelaskan tentang suatu ilmu pengetahuan tertentu, seperti dunia teknologi, dunia binatang, dunia kuliner, dan yang semacamnya, seperti misalnya *National Geographic Wild* yang membahas tentang dunia binatang, atau *Home and Health* yang membahas seputar masalah kesehatan.



Gambar 2. 7 Dokumenter ilmu pengetahuan edukasi *National Geographic*
(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=aDoanNM7O_s)

Sedangkan film instruksional dirancang khusus untuk mengajari penontonnya bagaimana cara untuk melakukan sesuatu, seperti cara bermain gitar, menanam tanaman, atau bahkan cara menjaga pola hidup sehat.



Gambar 2. 8 Dokumenter ilmu pengetahuan instruksional "10 Langkah Mudah Membuat Film Dokumenter"
(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=_vC000FqdhY)

d. Biografi

Film dokumenter ini biasanya menceritakan kisah hidup seorang tokoh yang dikenal luas oleh masyarakat. Plot yang diambil biasanya dari peristiwa atau kejadian yang krusial atau penting dari orang tersebut. Isi

film dokumenternya bisa berupa kritikan, sanjungan, simpati, atau pemikiran dari sang tokoh.



Gambar 2. 9 Dokumenter biografi "Ki Hajar Dewantara"
(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=OPucnK_70gM)

e. Dokumenter Drama

Kerap juga dikenal dengan sebutan dokudrama, dokumenter ini biasanya merupakan rekonstruksi ulang dari suatu peristiwa atau kejadian yang pernah terjadi. Tujuan dari film dokumenter drama adalah untuk mengingatkan kembali dan memberitahukan kepada penonton atau khalayak tentang suatu peristiwa yang mengandung suatu nilai-nilai yang diyakini penting untuk dikenang. Pada dasarnya, dokudrama adalah cerita fiksi yang menggunakan peristiwa sejarah aktual sebagai konteksnya. Sehingga dokudrama tidak sepenuhnya faktual, tetapi mendramatisir suatu bagian dari peristiwa untuk meningkatkan daya tarik cerita. Seperti misal film *Gie* (2005), *Untukmu Indonesiaku* (1980), atau *Penumpasan Pengkhianatan G-30-S-PKI* (1984).



Gambar 2. 10 Dokumenter drama "Penumpasan Pengkhianatan G-30-S-PKI"
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Penumpasan_Pengkhianatan_G_30_S_PKI)

2.2.5 Bentuk-Bentuk Film Dokumenter

Berdasarkan pendekatan antara pembuat film dengan subjeknya, film dokumenter terbagi ke dalam beberapa bentuk pendekatan (Nichols, 2001) yaitu :

a. *Ekspository*

Film dokumenter *ekspository* adalah dokumenter yang cenderung bernarasi kuat dan terstruktur. Informasinya disajikan secara langsung oleh narrator atau pengisi suara untuk memberikan panduan dan pengertian kepada penonton. Dokumenter *ekspository* bertujuan memberikan pemahaman yang mendalam dan informasi yang mendalam tentang topik yang dibahas. Dokumenter ini sering digunakan dalam konteks edukasi dan penyampaian fakta, sehingga biasa ditemukan dalam dokumenter mengenai Sejarah, ilmu pengetahuan, atau topik yang memerlukan penjelasan secara rinci.

b. *Observational*

Film dokumenter berbentuk *observational* adalah dokumenter yang menekankan pada pengamatan langsung dan dokumentasi peristiwa atau situasi yang terjadi di dunia nyata tanpa campur tangan pengarahan yang signifikan. Pembuat film dokumenter *observational* berperan sebagai pengamat netral yang mencoba merekam peristiwa atau interaksi secara

alami, dengan intervensi yang sangat minim dalam adegan atau interaksinya. Dokumenter ini bertujuan untuk menghadirkan situasi nyata dengan cara yang objektif dan mendalam. Penonton diajak untuk merasakan pengalaman yang autentik tanpa dipengaruhi oleh narasi aktif.

c. *Participatory*

Film dokumenter berbentuk *participatory* adalah dokumenter yang melibatkan partisipasi aktif dari subjek atau komunitas yang dibahas dalam film. Dokumenter *participatory* memberikan keterlibatan atau kontribusi dari subjek film untuk bercerita dari sudut pandang mereka sendiri. Dokumenter ini bertujuan memberikan suara kepada subjek film yang seringkali diabaikan dalam narasi tradisional, sehingga mampu mewakili perspektif mereka dengan lebih autentik dan akurat.

d. *Reflexive*

Film dokumenter *reflexive* adalah dokumenter yang membongkar proses pembuatan film dan refleksi tentang konstruksi naratif. Dokumenter *reflexive* menyoroti peran pembuat film dan bagaimana narasinya dibentuk. Tujuan dari dokumenter ini adalah untuk meningkatkan kesadaran penonton tentang realitas yang direpresentasikan dan konteks pembuatan film.

e. *Performative*

Film dokumenter *performative* adalah dokumenter yang berfokus menyoroti kehadiran sosial dan kultural subjek dalam film. Dokumenter ini menggali performa identitas dan pengalaman subjek. Dokumenter *performative* bertujuan menciptakan koneksi emosional dan artistik dengan penonton.

f. *Poetic*

Film dokumenter *poetic* adalah film dokumenter yang menggunakan elemen visual, music, dan komposisi untuk menciptakan pengalaman artistik. Dokumenter ini bertujuan untuk menciptakan suasana emosional dan mendalam melalui visual dan suara, sehingga menggugah perasaan dan interpretasi subjektif penonton.

2.2.6 Tahap Perancangan Film Dokumenter

Dalam perancangan film dokumenter ini, perancangan melewati tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Dalam tahap ini, dilakukan perencanaan terkait tema dan alur dari film dokumenter untuk nantinya memasuki tahap *storyboard*. Pada tahap ini pula dilakukan penggalan data melalui proses wawancara dan observasi.

b. Produksi

Dalam tahap ini, segala perencanaan dan persiapan yang dilakukan dalam tahap pra produksi mulai dieksekusi. *Storyboard* yang sebelumnya telah dipersiapkan, akan menjadi petunjuk dalam pengambilan gambar dan audio untuk menjadi narasi dari film dokumenternya.

c. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahapan penyelesaian dari perancangan film dokumenter. Pada tahap ini dilakukan *editing* untuk menyatukan gambar-gambar yang diambil pada tahap sebelumnya, serta menggabungkan audio dan menambahkan beberapa *effect* dalam video.

2.2.7 Sinematografi

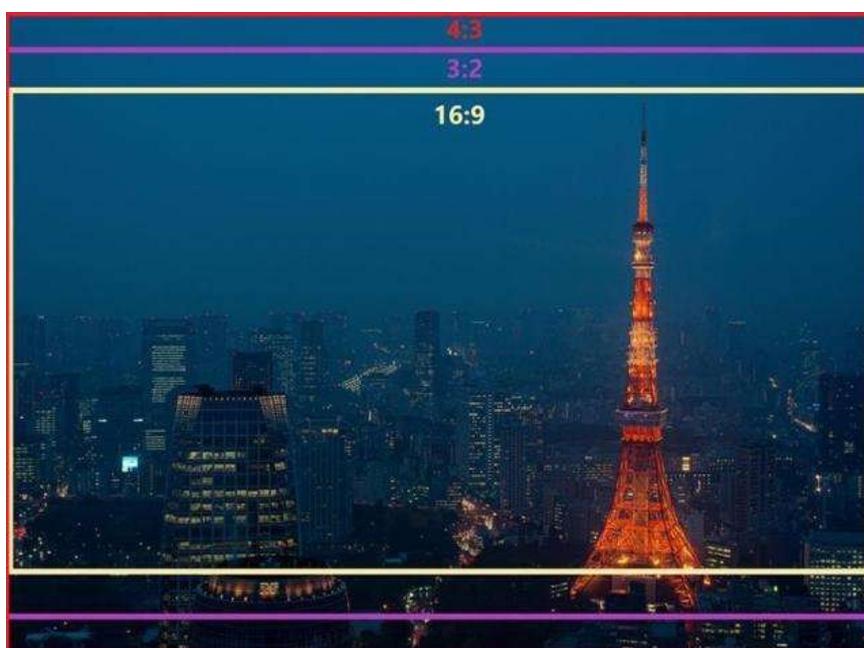
Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang menyampaikan ide atau dapat mengemban cerita.” (Frost, 2009, p. 8). Pembuat film juga harus mengontrol dan mengatur setiap adegan seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi pengambilan gambar (Pratista, 2008, p. 89)

Berdasarkan definisi tersebut, penulis berkesimpulan bahwa sinematografi adalah teknik yang digunakan dalam menangkap atau merekam gambar yang bergerak.

2.2.8 Framing

Framing adalah pembatasan antara frame kamera dengan gambar yang diambil oleh kamera yang bertujuan untuk estetik dalam film serta membantu penonton dalam mempersepsikan potongan gambar dalam film (Pratista, 2008, p. 89). Terdapat beberapa aspek *framing* yang diperhatikan dalam perancangan video dokumenter ini, yaitu *aspect ratio* dan shot atau pengambilan gambar, berdasarkan pergerakan kamera atau *camera movement*, jarak pengambilan dan sudut pengambilan gambar.

2.2.9 Aspect Ratio



Gambar 2. 11 *Aspect ratio*

(Sumber : <https://www.clippingworld.com/aspect-ratio-photography/>)

Aspect Ratio adalah perbandingan antara ukuran lebar dan tinggi pada frame (Pratama, 2015, p. 17). Rasio aspek video yang paling umum adalah 4:3 (1.3:1) dan 16:9 (1.78:1). Yang pertama adalah format TV standar, sedangkan yang kedua adalah format TV widescreen terbaru. Selain keduanya, 1:1 dan 9:16 semakin populer di berbagai media sosial saat ini.

Adapun dalam perancangan video dokumenter ini, aspect ratio yang digunakan adalah 16:9 1920x1080p.

2.2.10 Pengambilan Gambar

a. Pergerakan Kamera

Gerakan kamera, atau kerap disebut *camera movement* adalah aktivitas membangun suasana dramatik dalam suatu pengambilan video dengan cara menggerakkan kamera. Selain untuk membangun suasana yang dramatis, hal ini bertujuan untuk memberikan visual yang lebih dinamis, mengarahkan perhatian penonton pada subyek tertentu, mengungkap maupun menyembunyikan dimensi ruang, serta menciptakan visual yang lebih ekspresif. Berikut adalah beberapa teknik *camera movement* yang akan digunakan dalam perancangan yang dikutip dari buku Memahami Film oleh Himawan Pratista.

1. *Tilt*

Gerakan kamera secara vertikal, bisa digerakkan dari bawah ke atas, atau biasa disebut *tilt up*, bisa pula sebaliknya dari atas ke bawah, atau biasa disebut *tilt down*. Biasanya *tilt* digunakan untuk menggiring mata penonton kepada apa yang sedang dilakukan oleh subyek dalam shot. Seperti misalnya, shot dimulai dengan wajah seseorang yang sedang menangis, kemudian menunduk kebawah, lalu ada shot kamera yang melakukan *tilt down*, dan shot berakhir pada kakinya yang menginjak paku payung.

2. *Pan*

Gerakan kamera secara horizontal, dengan posisi kamera yang statis. Teknik ini bisa digunakan untuk menggambarkan sebuah pemandangan atau panorama secara luas dan bisa juga untuk mengikuti pergerakan objek.

3. *Still*

Kamera tidak melakukan pergerakan alias diam ketika merekam objeknya. Teknik ini akan digunakan ketika merekam narasumber ketika sedang berbicara.

b. Jarak Pengambilan Gambar

1. *Extreme Long shot*

Shot menunjukkan pemandangan dengan luas, sehingga subjek terlihat kecil. Shot ini biasa digunakan untuk menunjukkan latar tempat, dan suasana.



Gambar 2. 12 *Extreme long shot*
(Sumber : <https://1.bp.blogspot.com>)

2. *Long Shot*

Sedikit lebih dekat dari *extreme long shot*, shot ini menunjukkan seluruh tubuh dari subjek, tetapi tidak memenuhi layar. Background masih akan tetap terlihat jelas.



Gambar 2. 13 *Long shot*
(Sumber : <https://4.bp.blogspot.com>)

3. *Medium Long Shot*

Mengambil bagian dari kepala sampai lutut subjek yang dishot.



Gambar 2. 14 *Medium long shot*
(Sumber : <https://3.bp.blogspot.com>)

4. *Medium Shot*

Shot ini mengambil bagian dari kepala sampai pinggang subjek.



Gambar 2. 15 *Medium shot*
(Sumber : <https://2.bp.blogspot.com>)

5. *Medium Close Up*

Shot menunjukkan dari bagian dada sampai bagian kepala dari subjek.



Gambar 2. 16 *Medium close up*
(Sumber : <https://3.bp.blogspot.com>)

6. *Close Up*

Shot ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dari subjek. Diambil dari bagian leher sampai ujung kepala.



Gambar 2. 17 *Close up*
(Sumber : <https://4.bp.blogspot.com>)

7. *Extreme Close Up*

Shot ini sangat sempit dan hanya berfokus ke satu titik. Shot ini lebih mengarahkan kepada penonton bagian mana yang harus mereka lihat.



Gambar 2. 18 *Extreme close up*
(Sumber : <https://3.bp.blogspot.com>)

c. Sudut Pengambilan Gambar

1. *Eye Level*

Pengambilan gambar dengan sudut yang sejajar dengan mata, pengambilan ini akan menggiring perhatian penonton ke objek utama yang ada dalam bingkai.



Gambar 2. 19 *Eye level*
(Sumber : *The Truman Show* 1998)

2. *High Angle*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih tinggi dari objek yang diambil.



Gambar 2. 20 *High angle*
(Sumber : <https://pelajarindo.com>)

3. *Low Angle*

Merupakan kebalikan dari *high angle*, dimana pada pengambilan ini, posisi kamera lebih rendah dari objek, sehingga membuat objek terlihat lebih besar.



Gambar 2. 21 *Low angle*
(Sumber : *The Matrix* 1999)

4. *Frog Eye Angle*

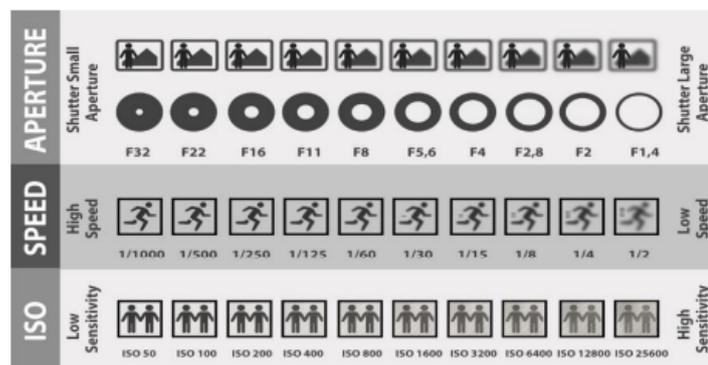
Lebih rendah dari *low angle*, sudut pengambilan ini diibaratkan menangkap gambar dari mata katak. Kamera diposisikan menempel atau hampir menyentuh permukaan dari tempat berpijak.



Gambar 2. 22 *Frog eye level*
(Sumber : <https://static.c.realme.com>)

2.2.11 *Exposure Triangle*

Exposure triangle atau sering disebut dengan segitiga eksposur adalah tiga elemen atau titik tumpu yang biasa digunakan dalam pengambilan gambar. Elemen tersebut akan menentukan titik pandang pada objek yang akan diambil gambarnya (Syahputra & dkk, 2023).



Gambar 2. 23 *Exposure triangle*

a. Aperture

Aperture merujuk pada seberapa besar bukaan pada lensa kamera yang mengontrol banyaknya cahaya yang masuk ke sensor. Aperture diukur dalam nilai f-stop. Misalnya seperti $f/2$, $f/2.5$, $f/4$, dan seterusnya. Semakin kecil angka f-stop maka akan besar aperture sehingga semakin banyak cahaya yang masuk. Selain itu, aperture mempengaruhi kedalaman bidang dalam foto, yaitu seberapa banyak area dalam fokus.

b. *Shutter Speed*

Shutter speed adalah kecepatan waktu dimana sensor kamera terpapar cahaya. *Shutter speed* diukur dalam detik atau fraksi detik, seperti 1/100, 1/200, 1/250, dan seterusnya. Semakin cepat *shutter speed*, semakin cepat dan tajam gambar yang dihasilkan. Namun semakin cepat *shutter speed* juga membuat gambar tampak semakin gelap.

c. ISO

ISO atau *International Standart Organisation* digunakan untuk mengukur sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya. Semakin tinggi ISO, maka akan semakin sensitive terhadap cahaya. Namun ISO yang terlalu tinggi akan memberikan efek noise atau butiran-butiran pada gambar dan sebaliknya, gambar dengan ISO rendah menghasilkan gambar yang lebih halus, namun memerlukan cahaya yang lebih baik.

2.2.12 *Sound Effect*

Sound effect pada umumnya terbagi menjadi tiga kategori (Nugroho, 2014) :

a. *Background Sound*

Background sound merupakan suara latar yang merujuk pada suara-suara yang hadir secara alami di lingkungan tempat adegan terjadi, seperti suara angin, burung, keramaian, dan sebagainya. Suara ini berfungsi untuk memberikan kedalaman realisme pada adegan, sehingga menciptakan suasana yang cocok dengan lokasi atau setting adegan. *Background sound* dikenal juga dengan istilah *ambient sound*.

b. *Hard Effect*

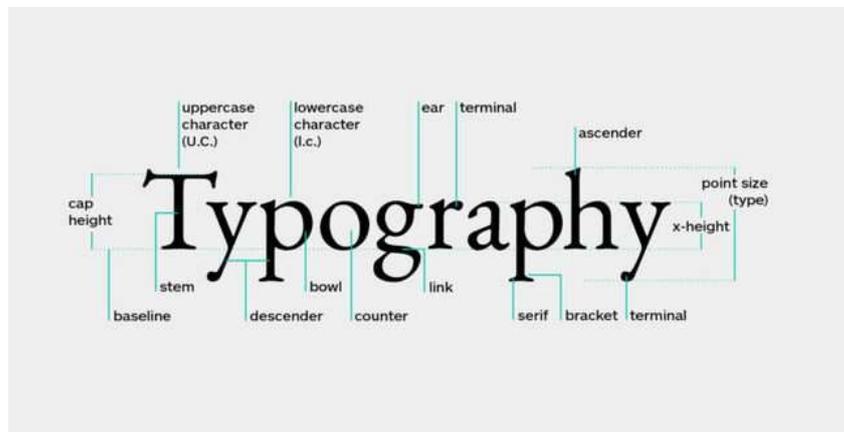
Hard effect adalah suara-suara khusus yang menciptakan efek dramatis atau aksi tertentu dalam adegan, seperti misalnya suara ledakan, tembakan senjata, pukulan, kaca pecah, dan lainnya.

c. *Folley Sound*

Folley sound adalah suara yang direkayasa dengan cara tertentu secara manual untuk menambahkan detail realistis ke dalam adegan, sehingga

menyerupai efek suara yang diinginkan. Contohnya adalah suara langkah kaki, suara kunci yang digerakkan, derit pintu, dan lainnya.

2.2.13 Tipografi



Gambar 2. 24 Tipografi
(Sumber : <https://idseducation.com>)

Wijaya, (2004: 49) berpendapat bahwa tipografi adalah “ *ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain.*”

Sedangkan menurut Kusrianto, dalam *Pengantar Tipografi* (2010: 1) Tipografi adalah “*seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.*”

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa tipografi adalah suatu disiplin ilmu dalam menggunakan huruf untuk kebutuhan visual, baik cetak maupun non-cetak.