BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan suatu media komunikasi massa dan digunakan sebagai sarana hiburan. Perfilman Indonesia sempat menguasai bioskop-bioskop lokal di tahun 1980-an. *Festival Film Indonesia* masih diadakan tiap tahun untuk memberikan penghargaan kepada insan film Indonesia pada saat itu. Namun karena suatu hal, perfilman Indonesia mengalami kemerosotan pada tahun 1990-an. Pada saat itu film Indonesia sudah tidak menguasai lagi di negeri sendiri, melainkan film-film Hollywood yang merebut posisi tersebut. Hal tersebut berlangsung hingga tahun 2000-an. Munculnya film *Petualangan Sherina* merupakan awal dari bangkitnya lagi perfilman Indonesia. Semenjak itu, perfilman lokal telah bangun dari tidurnya, film-film lain dengan segmen yang berbeda-beda juga sukses secara komersil. Film *Jelangkung* film bergenre horor merupakan tonggak tren film horor remaja yang juga menguasai bioskop Indonesia untuk waktu yang cukup lama.

Dunia perfilman nasional memang telah bangkit. Hal ini ditandai dengan munculnya optimisme insan muda film dalam berkarya. Namun kebangkitan tersebut ternyata tidak teruji secara kualitas, walaupun secara kuantitas hampir setiap bulan ada film nasional baru yang muncul di bioskop. Poster film-film nasional bergenre horor menjadi yang diutamakan di bioskop-bioskop negeri ini, bahkan jam tayangnya di sejumlah bioskop di Indonesia seringkali berbarengan.

Film horor merupakan sebuah genre yang berkembang dalam film, film horor menyuguhkan ketakutan, kengerian, dan ketegangan pada penontonnya. Biasanya dalam alur cerita yang terdapat di film horor mengandung berbagai kekuatan, kejadian, dan karakter jahat yang berasal dari dunia suprarnatural yang berhubungan dengan kehidupan. Tujuan dari dibuatnya film yang bergenre horor pada dasarnya untuk meneror penonton dengan memperlihatkan bermacam adegan dengan menggunakan tokoh yang menakutkan.

Beberapa judul film seperti *Hantu Jeruk Purut*, *Hantu Ambulans*, *Suster Ngesot,* dan *Mati Kemaren (Tiren),* pernah diputar di Indonesia. Tema film yang diangkat dipilih yang menarik, menyesuaikan dengan tren serta diperankan artis muda yang tengah populer sebagai pemainnya, sehingga menjadi daya tarik bagi penggemar tontonan layar lebar.

Tema mistik adalah bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Ini adalah sebuah tema yang sangat dekat dengan cara berpikir dan memori kultural sebagain besar masyarakat Indonesia.

Biaya produksi film horor lokal pun relatif lebih murah dibandingkan dengan film-film lokal bergenre lain. Ini karena film-film horor bisa diproduksi secara digital murni. Biasanya tidak menggunakan pemain atau pemeran yang terkenal, sehingga lebih murah. Rata-rata, biaya film horor adalah 2-2,5 milyar rupiah. Pendapatan sebuah film horor lokal yang bisa mencapai angka sejuta penonton, menurut hitungan *Kompas*, kira-kira bisa mencapai hampir 8 milyar rupiah.

Suksesnya film bergenre horor lokal di Indonesia membuat perusahaan-perusahaan film dalam negeri punya kecenderungan untuk memproduksi film. Mendampingi film-film bioskop, adalah poster film. Poster-poster ini biasanya dibuat untuk menampilkan film dan memberi gambaran mengenai film. Disini yang menarik perhatian adalah adanya kecenderungan kemiripan visual pada poster, yang paling menonjol adalah penggunaan warna suasana dan tipografi pada judul film.

Kondisi ini menarik untuk diteliti, karena poster dibuat untuk menujukkan film. Aspek pembeda menjadi penting, karena dibuat untuk menarik perhatian. Poster-poster pada film horor Indonesia justru terlihat memiliki kemiripan satu sama lain. Ini yang akan berusaha diungkap dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang telah diungkapkan sebelumnya, dapat diuraikan menjadi beberapa bagian permasalahan yaitu:

a. Cerita dari genre flm horor menghasilkan beberapa subgenre film horor.
b. Unsur-unsur visual yang digunakan pada poster-poster tersebut mengacu hanya pada satu konsep yang sama, yaitu memberi kesan menakutkan.
c. Secara khusus pada bagian tipografi banyak ditemukannya kemiripan karakter pada judul film horor Indonesia baik dari warna, *outline* bentuk huruf, serta komposisinya hingga terlihat serupa atau sama.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat dikemukakan suatu perumusan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana keterkaitan antara konsep cerita film dengan karakter pola visual tipografi pada judul film horor Indonesia pada poster?"

1.4 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian masalah dibatasi pada tinjauan visual tipografi enam objek poster pada film horor yang beredar di bioskop periode tahun 2001 sampai dengan tahun 2009, yang terdiri dari film *Beranak Dalam Kubur The Movie, Kuntilanak 3, Film Horor, Jelangkung, Tiren Mati Kemaren* dan *Tali Pocong Perawan.* Keenam poster film horor Indonesia tersebut dipilih, karena memiliki kemiripan pada tipografi judul film. Dimana dari keenam poster film horor Indonesia tersebut akan dianalisis mengenai karakter tipografi pada judul film dari segi pemaknaan kesan visual tipografi berdasarkan teori prinsip pokok tipografi serta mengaitkannya dengan konsep cerita film yang dibahas.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu yang memperbincangkan tentang metode ilmiah dalam menggali pengetahuan. Dengan melihat fenomena yang ada, penelitian ini menggunakan penelitian secara deskriptif dengan data kualitatif, yaitu metode atau tata cara menguraikan pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta yang terjadi pada waktu sekarang. Masalah tersebut dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan tanpa menggunakan angka atau dengan kata lain data atau informasi bukan dalam bentuk angka, melainkan data berbentuk seperti kata-kata, kalimat, atau gambar-gambar. Menurut Sarwono dan Lubis (2007:139) data ini dapat berupa gejala, peristiwa, pendapat, karya, artefak, dan lain sebagainya.

Untuk mendapatkan bahan-bahan sebagai bahan dasar penyusunan skripsi ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka (*Literary Research*)

   Studi pustaka yaitu menggunakan berbagai referensi atau mengacu pada permasalahan melalui media cetak seperti buku, koran, dan jurnal, sebagai landasan teori serta pelengkap penulisan skripsi.

2. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara pengumpulan data melalui wawancara secara langsung kepada orang yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam hal ini dilakukan wawancara dengan Askurifai Baksin, praktisi media perfilman dan dosen fakultas ilmu komunikasi, Universitas Islam Bandung.

3. Pencarian *Online*

   Pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Dalam tulisan ini akan diberikan contoh pencarian secara *online* dengan menggunakan alat pencari alih milik Google *(http://www.google.com).* Dalam penelitian ini data berupa keenam poster film horor Indonesia diperoleh melalui situs internet.

1.6 Tujuan Penelitian

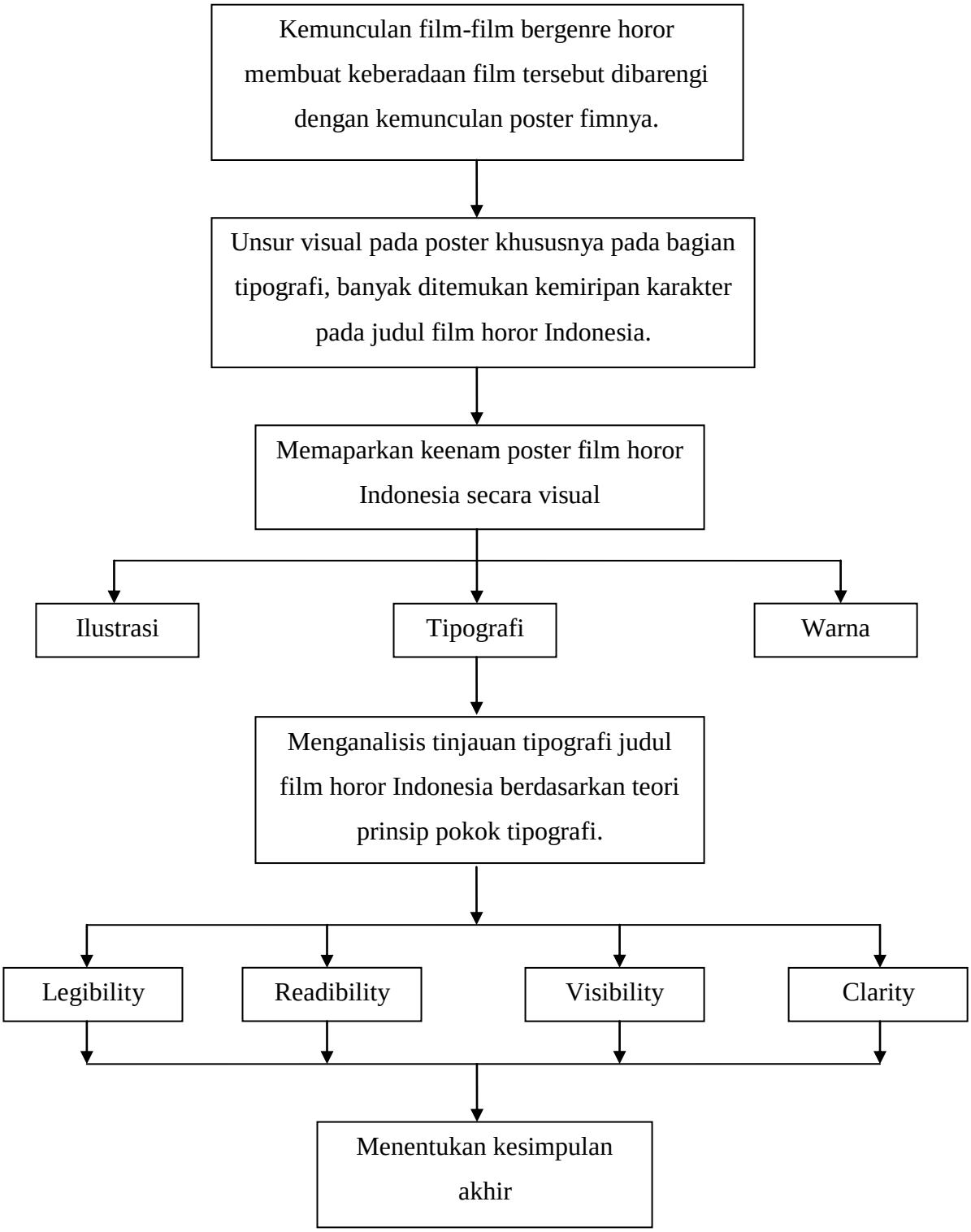
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakter pola visual tipografi pada judul film terhadap keenam poster film horor Indonesia, dan mengaitkannya dengan konsep cerita film horor Indonesia yang dibahas.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan tambahan pengalaman dan pengetahuan berharga, di dalam menerapkan ilmu yang diperoleh pada saat kuliah dan juga diperuntukkan bagi kemajuan Universitas Komputer Indonesia, terutama dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Manfaat lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menginformasikan pola karakter visualisasi tipografi judul film horor Indonesia dalam media poster dengan tipografi sebagai elemen dari poster.

1.8 Kerangka penelitian



Gambar 1.8.1 Skema kerangka penelitian

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah berdasarkan fenomena yang terjadi. Pembatasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan, yaitu poster film horor yang beredar di bioskop periode tahun 2001 sampai dengan tahun 2009, yang terdiri dari film *Beranak Dalam Kubur The Movie, Kuntilanak 3, Film Horor, Jelangkung, Tiren Mati Kemaren* dan *Tali Pocong Perawan.* Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian yang diperuntukkan bagi kemajuan Universitas Komputer Indonesia, terutama di bidang Desain Komunikasi Visual, dan untuk mengetahui serta menginformasikan pola karakter visualisasi tipografi judul film horor Indonesia dalam media poster dengan tipografi sebagai elemen dari poster. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan data kualitatif, kerangka penelitian, juga sistematika penulisan laporan penelitian agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II. TINJAUAN FILM HOROR DAN TIPOGRAFI PADA MEDIA POSTER

Teori-teori yang menyangkut dengan tipografi judul film horor pada media poster secara umum yang diulas berdasarkan sumber data yang benar sebagai landasan teori. Seperti pengertian sinematografi-film, jenis film, pengertian film horor, subgenre film horor dan perkembangan film nasional khususnya pada film horor. Pada media poster dijelaskan pengertian poster, jenis poster, pengertian poster film dan elemen-elemen visual poster film. Pada bagian tipografi dijelaskan mengenai pengertian tipografi serta fungsi tipografi, perkembangan tipografi serta mengenal anatomi huruf, dan teori prinsip pokok tipografi.

BAB III. PEMAPARAN POSTER FILM HOROR INDONESIA

Sumber data yang berhubungan tentang poster film horor *Beranak Dalam Kubur The Movie, Kuntilanak 3, Film Horor, Jelangkung, Tiren Mati Kemaren dan Tali Pocong Perawan*. Pada bab ini dijelaskan mengenai data film, sinopsis film dan pemaparan yang terdiri dari ilustrasi, tipografi dan warna dari poster film horor Indonesia yang dibahas.

BAB IV. TINJAUAN TIPOGRAFI JUDUL FILM HOROR INDONESIA PADA MEDIA POSTER

Tentang laporan penelitian yang dilakukan. Menjelaskan tentang analisis tipografi judul film horor Indonesia pada poster-poster film *Beranak Dalam Kubur The Movie, Kuntilanak 3, Film Horor, Jelangkung, Tiren Mati Kemaren dan Tali Pocong Perawan* dan mengaitkannya dengan teori prinsip pokok tipografi yang terdiri dari *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*.

BAB V. KESIMPULAN

Merupakan bab penutup yang menguraikan kesimpulan dari penulisan laporan ini. Menyangkut hasil pengamatan terhadap proses penelitian secara spesifik.