BAB II

TINJAUAN FILM HOROR DAN TIPOGRAFI PADA MEDIA POSTER

2.1 Sinematografi – Film

2.1.1 Pengertian Sinematografi - Film

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal daribahasa Latin *kinema* ''gambar''. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni. *Genre* dalam bahasa komunikasi sering diartikan gaya atau style serta tema dan sangat berhubungan dengan pemilihan yang sesuai dengan kelas dan mewakili suatu komunitas tertentu. Seperti pemilihan bahasa, disain foto serta *image* yang dipakai termasuk *setting* dan tata letaknya sebuah media massa. Hal serupa berlaku juga dalam pembuatan film maupun sinetron dalam memilih kata-kata dan gerak serta karakternya. Dalam pengertian ini, film sebagai media penyimpan adalah lembaran kecil selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi

Film mempunyai banyak pengertian yang dapat dijabarkan secara luas. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat.

Menurut Undang-Undang perfilman No. 6 Tahun 1992 Bab 1, Pasal 1, yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan

media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektonik atau lainnya.

Tiga aspek utama dalam film adalah konsep kebudayaan, tempat pembuatan dimana film tersebut dibuat, dan bagaimana cara penayangannya.

2.1.2 Jenis Film

Menurut Askurifai Baksin, praktisi film dan dosen fakultas ilmu komunikasi Universitas Islam Bandung, dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Juni 2010 dilihat secara garis besar film dibedakan menjadi 3 jenis yaitu :

1. Film Cerita

   Film cerita adalah film yang berdasarkan rekaan pembuatnya, yaitu film yang menceritakan tentang segala sesuatu yang tidak benar, yang hanya merupakan sebuah kreasi imajinatif belaka atau berpura-pura dan tidak selalu berdasarkan fakta. Film horor merupakan film yang masuk kategori film cerita.

2. Film Dokumenter

   Film dokumenter adalah film yang menyajikan realita dan berdasarkan cerita yang sesungguhnya melalui berbagai cara berdasarkan faktualitas dan survey yang terdapat di lapangan dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.

3. Film Dokudrama

   Film dokudrama adalah film dokumenter yang sudah dikemas secara dramatis, dimana fakta dan data yang ada didalam film tersebut dikemas secara rekaan, dan aspek imajinatif dimasukkan sebagai pelengkap dari film tersebut.

2.1.3 Film Horor

Secara khusus yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah film horor. Film horor adalah salah satu genre utama dalam film. Menurut Askurifai Baksin film horor Indonesia cenderung diangkat dari tradisi, adat, ritual, menampilkan keadaan yang benar-benar dialami masyarakat setempat. Ketegangan, kerisauan, kejijikan, dan berbagai ketidakmasukalan yang disuguhkan dalam film-film horor merupakan situasi yang berkembang dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian masyarakat Indonesia. Pengertian horor, menurut *The Merriam-Webster Dictionary* (2004), memiliki tiga pengertian. Pertama, kengerian, ketakutan, dan kecemasan yang menyakitkan dan begitu hebat. Kedua, kejijikan yang luar biasa. Ketiga, sesuatu yang menakutkan. Dimana ketiga pengertian horror tersebut berlandaskan pada aspek emosi dari para penonton. Dengan demikian, pengertian dari film horor adalah adalah film yang dirancang untuk untuk menerbitkan rasa, takut, teror, jijik, atau horor dari para penontonnya.

Film horor memusatkan diri pada tema kejahatan dalam berbagai ragam bentuknya. Dalam film horor Indonesia sosok yang adalah hantu yang bergentayangan untuk melampiaskan dendam, sang hantu yang sebelumnya adalah manusia biasa selalu teraniaya, diperkosa, diinjak-injak, dan dihinakan. Balas dendam hanya bisa terjadi ketika sang manusia berubah sebagai hantu.

2.1.4 Subgenre Film Horor

Menurut Seorang kritikus film Amerika, Charles Derry dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977: 97) membagi genre horor dalam tiga subgenre,

1. ***Horror-of-personality*** adalah jenis film horor yang tak lagi menokohkan karakter-karakter mitis sebagai sumber horornya. Dalam horor jenis ini, objek horor bukan lagi sosok berciri monster, melainkan manusia biasa yang

terlihat normal dan biasanya baru pada bagian akhir cerita tampak tabiatnya yang mengerikan. Secara tipikal, film-film jenis ini memberikan tekanan pada tema-tema psikologi aliran Freud dan seks.
Contoh film dari subgenre horor ini adalah film *Hannibal* dan *Saw.*

2. ***Horror-of-the-Armageddon*** adalah jenis film horor yang memetik arketip kisah/mitologi biblikal tentang kiamat. Namun, dalam film, arketip ini diambil melewati rute perkembangan film-film fiksi ilmih (*science-fiction)* pada 1950-an.
   Contoh film dari subgenre horor ini adalah film-film Zombie yaitu, *28 Weeks Later, Dawn of The Dead, Shaun of The Dead* dan film *The Birds.*

3. ***Horror-of-the-Demonic*** *adalah* film *yang* menawarkan tema tentang dunia yang buruk karena kuasa Setan ada di dunia, dan selalu mengancam kehidupan mat manusia. Kuasa Setan/Kejahatan itu bisa hanya berupa penampakan spiritual belaka.
   Contoh film dari subgenre horor ini adalah *Child's Play, Nightmare On Elm's Street, The Exorcist* dan *The Omen.*

   Melihat dari ceritanya, film horor Indonesia menggunakan subgenre ***Horror-of-the-Demonic.*** Karena film-film horor Indonesia selalu mengisahkan tentang kekuasaan dari setan itu sendiri, contohnya adalah film *Tengkorak Hidoep, Dendam Nyi Roro Kidul, Jelangkung, Pocong, Suster Ngesot,* dan *Kuntilanak.*

2.1.5 Perkembangan Film Nasional Khususnya Film Horor di Indonesia

Menurut Askurifai Baksin, praktisi film dan dosen fakultas ilmu komunikasi Universitas Islam Bandung, film nasional merupakan film pre komisioni yang artinya dahulu perfilman nasional berkembang pesat pada periode tahun 1970-an sampai tahun 1980-an hingga menyebabkan industri perfilman Indonesia memproduksi 600-an sampai 700-an judul film pertahun. Memasuki tahun 1990-an industri perflman Indonesia turun drastis, hal ini

menyebakan tidak lebih 10 judul film yang diproduksi selama setahun. Pada tahun 2000-an industri perfilman Indonesia mulai bangkit lagi, hal ini berlangsung sampai sekarang.

Genre horor dalam kancah perfilman nasional dinilai bisa membangkitkan industri perfilman di Indonesia. Walaupun di satu sisi bagi sebagian masyarakat film horor di anggap tidak terlalu bagus, tetapi sebagai produk seni, film merupakan karya kolektif dari beberapa orang yang artinya sebagaimanapun ringan dan "remehnya" film ini dianggap sebagian orang tetapi film bergenre horor tetap sebagai produk film yang membutuhkan proses kreatif yang tidak gampang. Masalah ini yang membuat masyarakat menjadi terlalu apriori.

Pada awalnya perfilman Indonesia dianggap mati suri, namun ketika bangkit kembali, khususnya pada film horor Indonesia, masyarakat seakan tidak peduli. Hal ini dikarenakan film-film bergenre horor tidak memberikan alternatif lain film yang menarik. Film horor Indonesia lebih menyiratkan nafsu birahi dan mengumbar adegan yang tidak senonoh. Namun di satu sisi yang lain secara produksi film horor Indonesia bisa dianggap sebagai penolong industri perfilman Indonesia. Film bergenre horor tetap mengukuhkan bahwa perfilman nasional masih eksis. Jika industri perfilman tidak memproduksi film bergenre horor, maka perfilman nasional akan mati. Munculnya film bergenre horor di kancah perfilman nasional merupakan suatu bukti bangkitnya perfilman nasional.

2.2 Media Poster

2.2.1 Pengertian Poster

> *Poster adalah iklan atau pengumuman yang diproduksi secara massal. Poster pada umumnya dibuat dengan ukuran besar di atas kertas untuk didisplay kepada khalayak. Sebuah poster biasanya berisi gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun memuat trademark. Sebuah poster biasanya berguna secara komersial untuk mengiklankan suatu produk, suatu kegiatan pendidikan, acara entertainment, even-even tertentu, maupun sebagai alat propaganda. Namun, banyak juga poster yang dibuat hanya untuk tujuan seni maupun sebagai hiasan.*
>
> *(Ensiklopedia Encarta – edisi 2004)*

Dari definisi diatas, jelas bahwa poster adalah salah satu bagian seni grafis yang memiliki gaya, aliran, maupun trend tersendiri yang tidak lepas dari tingkat penguasaan teknologi serta gaya hidup dari suatu zaman. Oleh karena poster dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi, maka poster menjadi elemen dalam Desain Komunikasi Visual.

Menurut Margono Sastrosoediro dalam bukunya *Poster Layanan Masyarakat dan Generasi Muda* (1998:7), kata poster berasal dari kata "*to post*" yang memiliki arti menempelkan. Sebagai kata benda berarti *post* (surat). Poster dapat diartikan tukang menempelkan surat pengumuman atau tempelan itu sendiri. Dalam mendesain suatu poster perlu diperhatikan beberapa hal berikut :

a. Poster harus dapat dibaca dan pesannya dapat dimengerti .
b. Menimbulkan sifat menarik dan harus mengandung sesuatu yang baru dalam bentuk maupun dalam pesan yang tertulis.
c. Poster harus didesain dalam bentuk yang cukup besar bila dilihat dari jarak jauh agar membawa hasil seperti yang dinginkan.
d. Poster dari jarak dekat harus memberikan gairah dengan memakai pengenalan yang mudah dan detail yang menyenangkan.
e. Poster harus tetap di dalam ingatan penonton dengan mengadakan kontak baru antara penonton dan sebuah topik baru atau sebuah hasil baru.

2.2.2 Jenis Poster

Menurut Margono Sastrosoediro dalam bukunya *Poster Layanan Masyarakat dan Generasi Muda* berdasarkan tujuan periklanannya, poster dibagi menjadi 2 macam yaitu:

a. Poster Komersial

   Poster Komersial adalah poster yang memiliki tujuan untuk mengkampanyekan suatu *brand* produk dagang untuk meningkatkan volume penjualan dan pemasaran itu sendiri.

   Poster film adalah contoh dari poster komersial, karena poster film memiliki tujuan untuk mempromosikan dan meningkatkan volume

penjualan pemasaran dari film yang diproduksi kepada khalayak masyarakat.

b. Poster Non Komersial atau Sosial

Poster non komersial atau sosial adalah poster yang memiliki tujuan untuk melayani kepentingan umum bersifat sosial kemasyarakatan. Dasarnya adalah sarana penyampaian atau informasi yang bersifat sosial.

2.2.3 Poster Film

Poster film merupakan bagian penting dari film. Industri film sangat memanfaatkan poster untuk mempopulerkan film-filmnya, karena poster merupakan sebuah media promosi penjualan dari film. Hingga kini, poster film dibuat menggunakan teknologi dan profesionalisme yang sangat tinggi karena di situ dilibatkan kemampuan finansial yang sangat kuat. Desainer-desainer terbaik disewa untuk membuat karya-karya poster untuk mempromosikan film. Publik pun sangat menyenangi poster yang rata-rata sangat menarik itu sehingga poster film memiliki potensi jual yang cukup tinggi. Menjadi kolektor poster film sudah menjadi hobi pada beberapa kalangan.



Gambar 2.2.3.1 Poster film *Batman Forever* dan *Saw 3* merupakan contoh poster komersial. Poster film *Batman Forever* merupakan contoh poster film *action* Hollywood, sementara poster film *Saw 3* merupakan contoh poster film horor Hollywood.
(Sumber:http://www.movieberry.com/batman_forever/buy/?partner=3270&subaccount=movie dan http://movies.about.com/library/weekly/blsaw3poster2.htm)



Gambar 2.2.3.2 Poster film *Laskar Pelangi* dan *Pocong 3* merupakan contoh poster komersial. Poster film *Laskar Pelangi* merupakan contoh poster film drama Indonesia, sementara poster film *Pocong 3* merupakan contoh poster film horor Indonesia.
(Sumber: http://wdarmono.wordpress.com/2009/04/ dan http://www.asian-horror-movies.com/po3.php)

2.2.4 Elemen-Elemen Visual Poster Film

Menurut Askurifai Baksin, elemen-elemen yang harus ada pada poster film antara lain adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi

   Karena ilustrasi merupakan unsur kemenarikan dan harus banyak ditonjolkan pada poster film.

2. *Tagline*

   Karena *tagline* merupakan premis dari sebuah film yang akan ditayangkan untuk mengundang rasa penasaran.

3. Titel Kredit (*Credit Title*)

   Titel kredit dalam poster film terdiri atas nama, produser film, sutradara, judul film, nama-nama pemeran utama dan pemeran pendukung, desainer kostum, pembuat efek visual (*visual effect*), pengarah musik, editor film, desainer produksi, pengarah koreografi, fotografer, penyusun naskah skenario, logo-logo pendukung suara, serta logo-logo perusahaan.

4. Tipografi Film

   Tipografi judul film merupakan bagian dari rancangan grafis yang diciptakan oleh desainer grafis dengan harapan mewakili konsep, karakteristik serta kekuatan kata-kata guna mengekspresikan cerita filmnya.

Semua elemen poster film di atas kemudian dikombinasikan dalam sebuah komposisi yang dapat menarik perhatian.

2.3 Tipografi

2.3.1 Pengertian Tipografi

Tipografi sebagai unsur pendukung dari Desain Komunikasi Visual tidak bisa dilepaskan dari perjalanan hidup manusia. Perkembangan tipografi

banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.

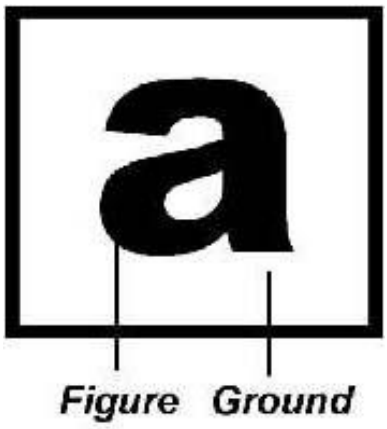
Pemilihan huruf tidak semudah yang dibayangkan, ribuan bahkan jutaan jumlah huruf menyebabkan desainer harus cermat dalam memilih tipografi yang tepat untuk karyanya. Rangkaian huruf dalam sebuah kata maupun kalimat memiliki suatu makna dan kemampuan untuk mengacu dan menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Hal itu dikarenakan terdapatnya dua fungsi pada tipografi, yaitu fungsi estestis dan fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan fungsi komunikasi tipograf digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi beberapa teks dengan jelas dan tepat. Seperti yang ditulis Danton Sihombing dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis,* bahwa tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram ataupun romantis.

Pengaruh teknologi digital pada intinya tidak mengubah fungsi huruf sebagai perangkat komunikasi visual. Teknologi komputer menyajikan spektrum dalam penyampaian pesan lewat huruf, mencitrakan sebuah gaya yang memiliki korelasi dengan khalayak tertentu, di mana desainer grafis memiliki kebebasan untuk menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, selain untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa.

2.3.2 Perkembangan Tipografi

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata dapat membedakan antara huruf ‘m’ dengan ‘p’ atau ‘C’ dengan ‘Q’. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 mengemukakan sebuah teori yang dikenal dengan teori *Gestalt*. Teori ini berbasis pada ‘*pattern seeking*’ dalam perilaku manusia. Salah satu hukum persepsi dari teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau

‘membaca’ sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan ruang negatif yang disebut dengan *ground*. Mengenal dan memahami anatomi huruf dapat menjadi langkah awal mempelajari tipografi. Oleh karena itu, para ahli mengelompokkan jenis-jenis desain huruf sesuai ciri masing-masing bagian tersebut.



Gambar 2.3.2.1 *Figure* dan *Ground* dalam Teori *Gestalt*
(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 12)

Perubahan ciri di bagian-bagian huruf menandai perkembangan sejarah seni perancangan huruf dimana tren perkembangannya dapat diikuti pada masing-masing periode sejak abad 17.

Tidak berbeda dengan seni lukis, seni mendesain huruf pun mengenal karya-karya abadi serta pengaruh-pengaruh bentuk dari karya-karya klasik. Oleh karena itu, mempelajari ciri-ciri suatu bentuk huruf tidak akan terlepas dari pengetahuan mengenai anatomi huruf.

Dengan perkembangan tipografi saat ini dimana fasilitas peralatan yang serba memadai ditunjang perangkat teknologi komputer yang selalu inovatif menghadirkan program-program baru dimungkinkan seorang tipografer secara kreatif membuat jenis huruf baru. Munculnya jenis tipografi digital memberikan solusi teknis bagi tipografer. Huruf bisa dimodifikasikan apa saja ,misalnya huruf bitmap yang muncul sekitar tahun 1980-an, memiliki kualitas out put 72 *dot per-inch* dalam ukuran tetap 12 *point/pt.* Diperkuat

oleh kehadiran *software* pembuat huruf "*fontografer*" menjadikan huruf tersebut bisa berubah apa saja sesuai dengan kehendak tipografer.



Gambar 2.3.2.2 Bentuk Roman memiliki ketebalan bagian-bagian huruf yang bervariasi, sedangkan huruf Gothic seluruh bagiannya sama tebalnya

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 200)

Ada dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara kita memanfaatkannya.

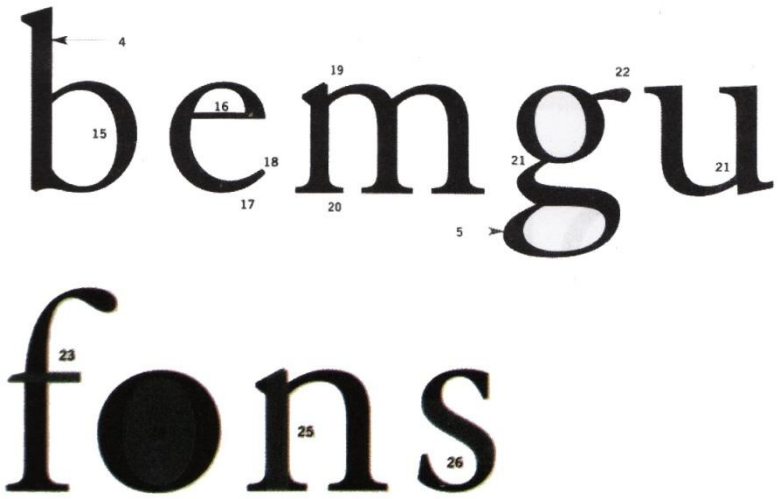
1. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu dibentuk. Demikian juga cara mengukurnya, baik secara horizontal maupun vertikal.
2. Aspek kedua menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing-masing huruf secara individu.



Gambar 2.3.2.3 Nama bagian-bagian huruf

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 200)

1. Body	10. Character Origin	19. Spur
2. Cap Height	11. Arm	20. Serif
3. X-Height	12. Stroke	21. Link
4. Ascender	13. Bracket	22. Ear
5. Descender	14. Ball	23. Hairline
6. Baseline	15. Bowl	24. Counter
7. Body Width	16. Bar	25. Stem
8. Left Sidebearing	17. Terminal	26. Spine
9. Right Sidebearing	18. Fanial	



Gambar 2.3.2.4 Nama bagian-bagian huruf

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 201)

2.3.3 Anatomi Huruf

a. Ciri-ciri Huruf Sesuai Anatominya

Menurut Adi Kusrianto dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ada 4 kelompok huruf sesuai ciri-ciri anatominya, yaitu :

1. Oldstyle



Gambar 2.3.2.5 Contoh huruf kategori *Oldstyle*

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 202)

Beberapa font yang dapat dikategorikan ke dalam kelompok Oldstyle adalah Bembo, Bauer text, CG Cloister, ITC Usherwood, Claren-don, Garamond, Goudy Oldstyle, Palatino (Palmspring), dan lain-lain.

2. Modern



Gambar 2.3.2.6 Contoh huruf kategori *Modern*

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 203)

Font-font yang termasuk dalam kelompok Modern adalah Bodoni, Bauer Bodoni, Didot, Torino, Auriga, ITC Fenice, Linotype Modern, ITC Modern, Walbaum Book, ITC Zapf Book, Bookman, Cheltenham, Melior, dan lain-lain.

3. Slab Serif



Gambar 2.3.2.7 Contoh huruf *Slab Serif*

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 204)

Contoh-contoh huruf Slab Serif antara lain Boton, Aachen, Calvert, Lubalin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, Clarendon, Stymie, dan lain-lain.

4. Sans Serif



Gambar 2.3.2.8 Contoh huruf *Sans Serif*

(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 204)

Contoh-contoh huruf Sans Serif adalah Franklin Gothic, Akzident Grotesk, Helvetica, Univers, Formata, Avant Garde, Gill Sans, Futura, Optima, dan lain-lain.

Sementara menurut Pujiriyanto dalam buku *Desain Grafis Komputer* (Pujiriyanto, 2005:56) huruf diklasifikasikan menurut struktur anatominya menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Huruf Berkait *(Serif)*



Gambar 2.3.2.9 Contoh huruf *Serif*

(Sumber : *Desain Grafis Komputer*, 2005, hal 57)

Adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis ini merupakan hururf yang formal. Serif mengekspresikan organisasi dan intelektualitas. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Termasuk didalamnya *Times New Roman.*

2. Huruf Tak Berkait (*Sans Serif)*



Gambar 2.3.2.10 Contoh huruf *Sans Serif*

(Sumber : *Desain Grafis Komputer*, 2005, hal 57)

Adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, kurang formal, lebih hangat, bersahabat dan efisien. Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline,* fungsional, modern dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain-lain.

3. Huruf Tulis/Latin *(Script)*



Gambar 2.3.2.11 Contoh huruf Tulis/Latin (*Script)*

(Sumber : *Desain Grafis Komputer*, 2005, hal 58)

Jenis ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis dengan tangan, kontras tebal dan tipisnya sedikit, saling berhubungan dan mengalir. Bentuk huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab dan keanggunan.

4. Dekoratif



Gambar 2.3.2.12 Contoh huruf Dekoratif

(Sumber : *http://www.myklroventine.com/2008/10/if-sarah-palin-was-a-font/*)

Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk huruf ini akan sangat memusingkan jika dipakai sebagai body text, dan hanya cocok untuk dipakai secara terbatas untuk headline. Font dekoratif bisa membuat efek respons yang berbeda.

b. Bentuk dan Jenis Huruf Sebagai Keluarga Huruf dan Citra Visual



Bentuk pipih/*light*
Kesan : - Ringan
- Ekslusif
- Sopan
- Anggun
- Resmi
- Bersih



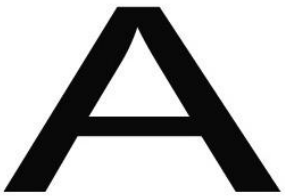
Bentuk regular/*medium*
Kesan : - Kuat
- Resmi
- Jelas
- Sopan
- Tegas
- Resmi



Bentuk gemuk/*bold*
Kesan : - Lebih kuat
- Berat
- Lebih tegas
- Kokoh
- Padat



Bentuk meninggi/*condensed*
Kesan : - Resmi
- Jelas
- Sopan
- Terbaca
- Tegas



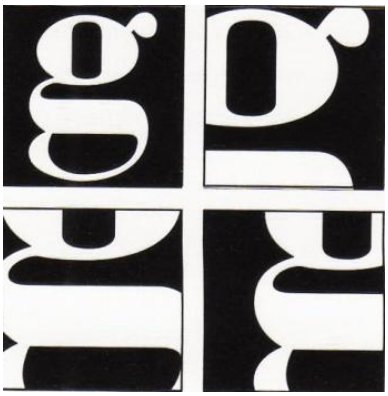
Bentuk melebar/*extended*
Kesan : - Lebih tegas
- Kokoh
- Padat
- Resmi

2.3.4 Prinsip Pokok Tipografi

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi, antara lain:

1. ***Legibility***

   Kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf.



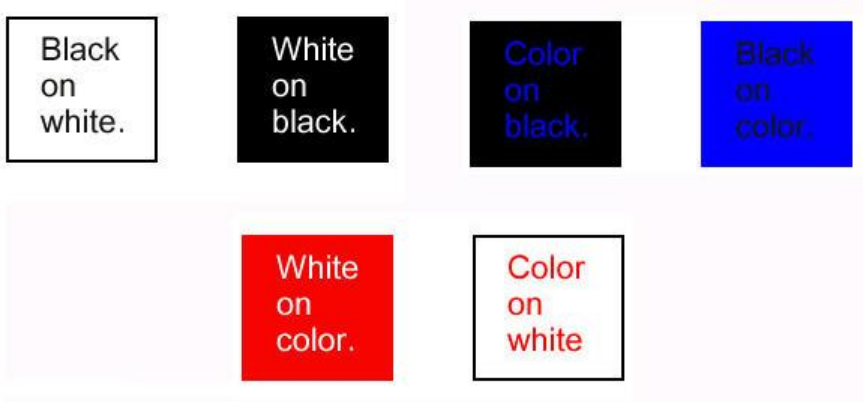
Gambar 2.3.4.1 Contoh *legibility* sebuah huruf

(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 58)



Gambar 2.3.4.2 Contoh *legibility*

(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 59)



Gambar 2.3.4.3 Contoh *legibility*

(Sumber : *http://www.tomontheweb2.ca/CMX/4D5E2/image10.jpg)*

2. ***Readibility***

Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf.



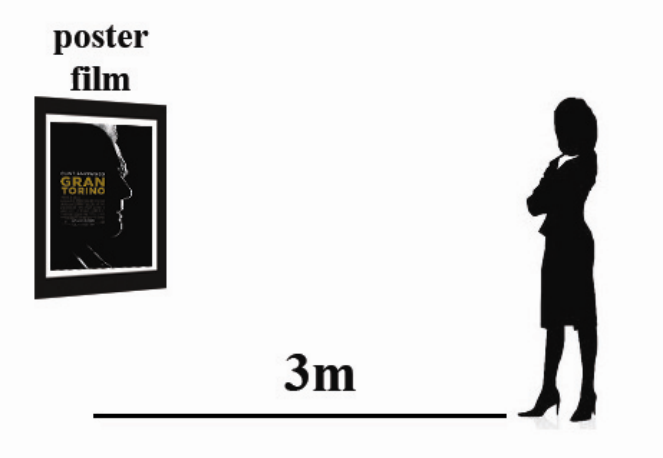
Gambar 2.3.4.4 Contoh *readibility*

(Sumber : http://www.studiokmzero.com/files/thumb/
900_Sugo_font2_1.jpeg)

3. ***Visibility***

Kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual yang dapat terbaca dalam jarak baca tertentu Setiap

karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik. Menurut dokter mata Aritonang dari Rumah Sakit PGI Cikini, jarak pandang normal terjauh adalah 6 m.



Gambar 2.3.4.5 Contoh *visibility*

4. ***Clarity***

Kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

2.3.5 Visual Effect Pada Tipografi Judul Film

Menurut Didik Wijaya dalam situs www.escaeva.com, *visual effect* atau efek visual adalah efek yang dibuat dengan komputer yang masuk dalam proses editing menggunakan *software* yang ada untuk membuat efek-efek tertentu.

Dalam hal ini akan dibahas *visual effect* pada tipografi judul film. Peran *visual effect* pada tipografi judul film pada umumnya untuk

memberikan kesan, mencitrakan sebuah gaya dan mengekspresikan suasana atau rasa. Pada pembahasan kali ini, kesan *visual effect* yang ditimbulkan pada tipografi judul film ini menggunakan software *Adobe Photoshop CS 3*, dimana dari sotware tersebut, huruf yang tadinya biasa-biasa saja bisa dimodifikasikan sehingga bisa menimbulkan efek-efek yang diperlukan.