# BAB II
# FILM DAN POSTER FILM SERTA ELEMEN VISUAL PADA MEDIA POSTER

## II.1 Tinjauan Umum Film

### II.1.1 Pengertian Film

Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *Cinemathographie* yang berasal dari Cinema + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *graph* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, maka harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut dengan kamera. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita *seluloid* (atau sejenisnya, sesuai dengan perkembangan teknologi).

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, eletronik, dan lain-lain.

### II.1.2 Sejarah Perfilman di Dunia

Sejarah film sebenarnya sama tuanya dengan penemuan perangkat fotografi. Namun ternyata, sejarah gambar bergerak yang pertama muncul di dunia justru muncul bukan di Hollywood, yang merupakan produsen film terbesar saat ini. Sejarah perfilman dunia (seperti dikutip Imanjaya, 2006), dimulai dalam kisah sebagai berikut:

> *Ketika Lumiere bersaudara melakukan pemutaran kali pertama di depan publik pada 28 Desember 1895, di* Cafe de Paris, *Prancis. Ada beberapa film buatan Lumiere yang diputar pada pertunjukan pertama itu, yaitu film tentang pekerja di pabriknya, kedatangan kereta api di Stasiun La Ciotat, bayi yang sedang makan siang dan*

*kapal-kapal yang meninggalkan pelabuhan. Salah satu kejadian unik, yaitu saat dipertunjukkan lokomotif yang kelihatannya menuju ke arah penonton, banyak yang lari ke bawah bangku. Itulah awal sejarah 'gambar idoep', nama yang melekat sampai 1940-an untuk film.*

*Di Indonesia, sejarah 'gambar idoep' muncul lima tahun berikutnya. Yaitu pada 1900, dilihat dari sejumlah iklan di surat kabar masa itu. Pada masa itu penonton pria dan wanita dipisah. Pertunjukan dengan pembagian kelas-kelas yang kini sudah dihilangkan bioskop kelompok 21, mengikuti pola pertunjukan Komedi Stamboel dan Opera Melayu. Film-film yang diputar, yang kini disebut film 'tempo doeloe', banyak mengambil cerita dari panggung pertunjukan. Mulai dari hikayat-hikayat, seperti Djoela-Djoeli Bintang Tiga, sampai cerita-cerita realistis seperti Nyai Dasima.*
*Tahun 1926 merupakan tahun bersejarah bagi perfilman Indonesia. Dengan dibuatnya film cerita pertama dongeng Sunda Loetoeng Kasaroeng. Pembuatan film ini mendapat dukungan dan bantuan besar dari Bupati Bandung, Wiranatakusumah V. Dorongan bupati ini berasal dari hasratnya untuk mengembangkan kesenian Sunda. Setahun kemudian (1927) Java Film menggarap film kedua 'Eulis Atjih', sebuah drama rumah tangga modern, bukan lagi cerita dongeng.*

*Di Amerika, sejak 1926 sudah dimulai film bicara. Film Hollywood pertama yang percakapan pemainnya bersuara adalah The Jazz Singer. Penonton Indonesia baru bisa menyaksikan keajaiban itu akhir 1929-awal 1930. Pada masa awal film bersuara di Indonesia, perekaman dialog maupun musik pengiring dilakukan langsung pada saat pengambilan gambar, persis seperti jalur suara yang terdapat pada film sekarang. Indonesia baru bisa membuat film bicara pertama pada 1932. Kemudian disusul Indonesia Malaise keluaran studio Halimoen Film.*

Perkembangan dunia perfilman kini sudah sepenuhnya dipegang oleh *Hollywood*, yang memproduksi 600 judul film baru per tahun. Disusul oleh film produksi Korea yang mulai merambah pasar dalam negeri. Namun perkembangan film Indonesia pun tidak bisa dipandang sebelah mata, karena sekarang produksi film Indonesia pun meningkat hingga lebih dari 100 judul per tahun.

### II.1.3 Jenis Film

a. Film *Feature*

Film *feature* adalah film yang umum ditayangkan di bioskop-bioskop. Film jenis ini biasanya memiliki durasi kurang lebih satu atau satu setengah jam dan menceritakan kisah fiksi (khayalan) atau kisah yang berdasar pada hal nyata tetapi dimainkan /diperankan oleh seorang aktor.

Film *feature* sendiri terdiri dari beberapa genre:

- *Action* (aksi/laga)

  Film *action* adalah film dengan anggaran besar, banyak adegan *stunts* (berbahaya), tentang penyelamatan, pertempuran, bencana (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dan lain-lain), gerakan non-stop dengan ritme yang spektakuler, juga petualangan 'pria baik' sebagai pahlawan berjuang melawan 'orang jahat' - semua yang dirancang untuk merangsang antusiasme penonton. Termasuk mata-mata / spionase seri fantasi James Bond serta film seni bela diri. Sub-genre utama dalam film ini yang saat ini sedang marak diproduksi adalah film tentang bencana alam.



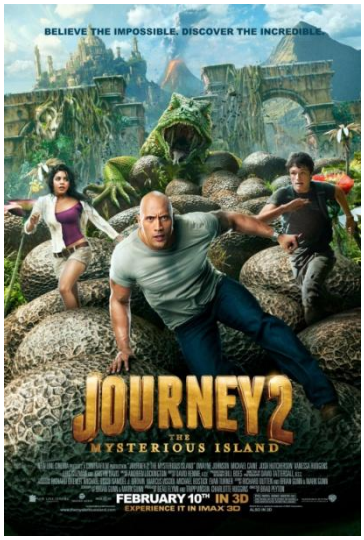

Gambar II.1.1 Poster film Mission Impossible Ghost Protocol

Sumber: http://robotgeekscultcinema.blogspot.com/2012/05/review-mission-impossible-ghost.jpg

- *Adventure* (petualangan)

  Film petualangan biasanya memiliki cerita menarik, sepeti pengalaman baru atau daerah eksotis, sangat mirip dan sering dipasangkan dengan

genre film aksi. Yaitu mencakup perjalanan ke daerah tradisional, film serial, dan hal-hal yang dibahas dari sisi historis (mirip dengan genre film epik), pencarian atau ekspedisi untuk benua yang hilang, epos "hutan" dan "padang pasir", berburu harta karun, film-film bencana, atau pencarian.




Gambar II.1.2 Poster film Journey 2 – The Mysterious Island

Sumber: http://thefilminformant.com/2011/11/journey-2-the-mysterious-island-poster-1.jpg

- *Comedy* (Komedi)

  Komedi hadir dengan plot ringan yang konsisten dan sengaja dirancang untuk menghibur dan mengundang tawa (dengan lelucon, dan lain-lain) dengan melebih-lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan dan karakter. Bentuk komedi bisa dilihat melalui sejarah sinematik, termasuk dagelan, sinting, parodi dan parodi, komedi romantis, komedi hitam (komedi satir gelap), dan banyak lagi.

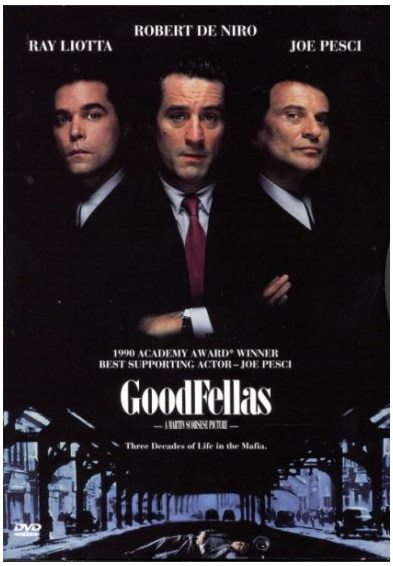



Gambar II.1.3 Poster film The Muppets

Sumber: http://www.liveforfilms.com/2012/02/07/the-muppets-its-time-to-play-the-music.jpg

- *Crime/gangster* (Kriminal)

  Film ini bertema kejahatan (gangster), berisi adegan yang memperlihatkan tindakan jahat dari penjahat atau mafia, khususnya *bankrobbers* atau penjahat kejam yang beroperasi di luar hukum, mencuri dan membunuh merupakan bagian dari kehidupan mereka. Film kriminal dan gangster sering dikategorikan sebagai film *noir* atau film detektif misteri -karena kesamaan mendasar antara bentuk-bentuk sinematik, termasuk berbagai film 'seri pembunuh'.

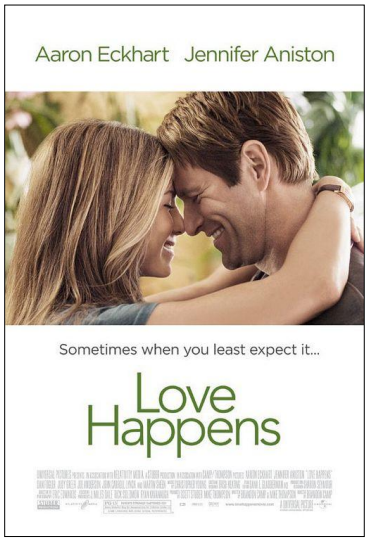



Gambar II.1.4 Poster film Goodfellas

Sumber: http://movfreak.blogspot.com/2011_06_01_archive.jpg

- Drama

  Film drama bersifat serius, terkadang juga alurnya segar disisipi kisah komedi ringan. Alur ceritanya menggambarkan karakter yang realistis, situasi dalam kehidupan nyata, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter dan interaksi yang intens. Biasanya, mereka tidak terfokus pada efek khusus, juga unsur komedi.




Gambar II.1.5 Poster film Love Happens

Sumber: http://www.impawards.com/2009/posterslove_happens.jpg

- *Epic/Historic* (Sejarah)

  Film yang termasuk genre *epic* meliputi drama sejarah, film perang, abad pertengahan, atau 'gambar masa' yang sering mencakup hamparan rentang waktu yang luas.elemen dari genre film petualangan yang rumit. Jenis film ini mengambil peristiwa historis atau membayangkan tokoh mitos, legenda, atau heroik, dengan menambahkan setting adegan dan kostum yang mewah, disertai dengan kemegahan tontonan, ruang lingkup yang dramatis, nilai-nilai produksi tinggi, dan latar musik yang menyatu. *Epos* sering disebut sebagi versi yang lebih spektakuler dari film *biopic*.




Gambar II.1.6 Poster film Centurion

Sumber: http://jordandaviddrake.blogspot.com/2010/12/centurion-2010.jpg

- Horor

  Film horor dirancang untuk menakut-nakuti serta mengundang ketakutan terburuk yang tersembunyi. Film horor seringkali menakutkan, mengejutkan, namun juga menawan dan menghibur kita pada saat yang sama. Film horor menampilkan berbagai macam gaya, dari film bisu klasik Nosferatu, sampai berbentuk *monster CGI*, termasuk juga psikopat. Mereka sering digabungkan dengan fiksi ilmiah, seperti cerita tentang ancaman yang terkait dengan teknologi, atau ketika Bumi terancam oleh alien. Fantasi dan genre film supranatural tidak biasanya identik dengan genre horor. Ada banyak film yang termasuk horor, seperti teror remaja, pembunuh berantai, setan, Dracula, juga Frankenstein.

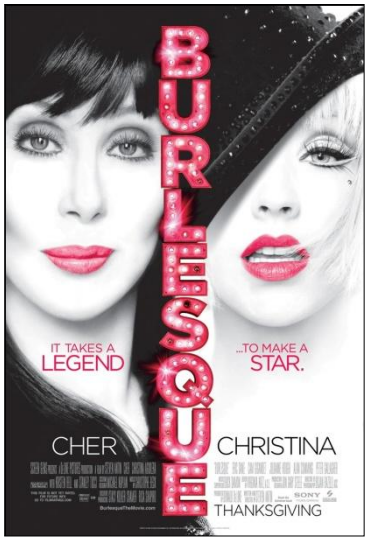



Gambar II.1.7 Poster film Drag Me To Hell

Sumber: http://www.kaskus.us/showthread.php?p=455552813.jpg

- Musikal

  Film musikal / berbentuk tari sinematik yang menekankan nilai skala penuh pada lagu dan tarian secara signifikan (biasanya dengan pertunjukan musik atau tari terpadu sebagai bagian dari narasi film), atau film-film yang berpusat pada kombinasi musik , tari, lagu atau koreografi. Film Komedi musik atau film konser termasuk jenis film musikal.

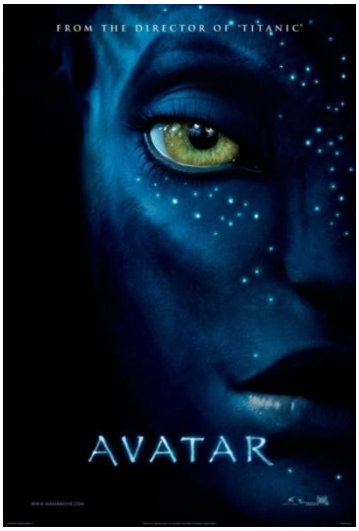



Gambar II.1.8 Poster film Burlesque

Sumber: http://www.centro.co.id/the-glamour-and-sexy-burlesque-movie.jpg

- *Sci-fi (science-fiction)*

  Film *Sci-fi* sering mengangkat tema ilmiah yang visioner dan imajinatif - lengkap dengan pahlawan, alien, planet yang jauh, hal-hal yang mustahil, tempat fantastis, penjahat gelap, teknologi futuristik, pasukan tidak dikenal dan monster yang luar biasa, baik yang diciptakan oleh para ilmuwan gila atau malapetaka nuklir, terkadang disebut sebagai cabang dari film fantasi, juga memiliki beberapa kesamaan dengan film aksi/ petualangan. Fiksi ilmiah sering mengungkapkan potensi teknologi untuk menghancurkan manusia dan mudah tertukar dengan film horor, terutama ketika teknologi atau bentuk kehidupan alien menjadi jahat.

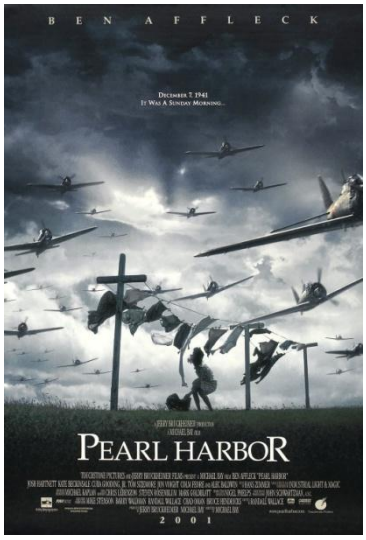



Gambar II.1.9 Poster film Avatar

Sumber: http://cinefile.net.nz/2009/12/17/avatar.jpg

- *War* (perang)

  Film perang berisi cerita mengenai kengerian dan kekejaman perang, tentang pertempuran dan pertarungan yang sebenarnya (melawan bangsa-bangsa atau umat manusia) di darat, laut, atau di udara. memberikan plot primer atau latar belakang film aksi. Film perang sering dipasangkan dengan genre lain, seperti aksi, petualangan, epik drama, roman, komedi (hitam), ketegangan, dan bahkan film koboi, dan sering mengambil pendekatan yang mengadu ke arah peperangan, termasuk kisah tawanan perang, cerita operasi militer, dan pelatihan.

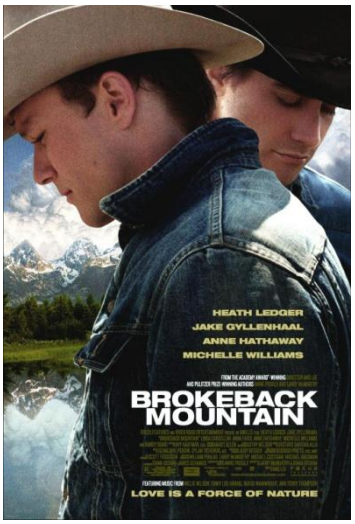



Gambar II.1.10  Poster film Pearl Harbour

Sumber: http://cinefile.net.nz/2009/12/17/avatar.jpg

- *Western* (barat)

  Sejak dulu film Koboi sering diidentikkan sebagai ikon film barat, yang merupakan komponen utama industri film Amerika. Mereka adalah salah satu yang genre tertua yang paling abadi dengan plot, elemen dan karakter yang sangat dikenali (senjata, kuda, kota berdebu dan jalan, koboi, India, dan lain-lain). Seiring berjalannya waktu, film western telah diberhentikan, ditemukan kembali, didefinisikan ulang dan diperluas.




Gambar II.1.11 Poster film Brokeback Mountain

Sumber: http://eternityofdream.blogspot.com/2011/09/raw-eye-opening-sense-brokeback.jpg

b. Film Animasi

Film animasi sebenarnya termasuk jenis film *feature*, namun film animasi ada pula yang dibuat seri ataupun film pendek. Film animasi menggunakan gambar-gambar yang dibuat oleh para ahli seni. Film jenis ini terbentuk dari ilusi gerak hidup dari rangkaian gambar dua dimensi, objek-objek tiga dimensi, atau gambar-gambar olahan komputer.




Gambar II.1.12 Poster film Madagascar 2

Sumber: http://gallerytheimage.com/shop/posters/movie/madagascar-2.jpg

c. Film Dokumenter

Jenis film yang lain ialah film dokumenter, dimana berisi kejadian nyata yang direkam secara langsung, bukan rekaan. Film dokumenter jarang ditayangkan di bioskop-bioskop, film jenis ini lebih sering ditayangkan di televisi kabel atau siaran televisi pada umumnya.

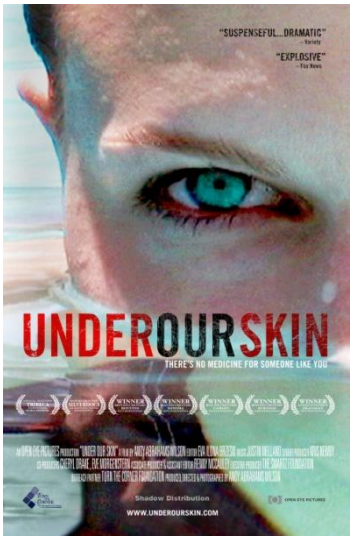



Gambar II.1.12 Poster film An Inconvenient Truth

Sumber: http://google.com

d. Film Eksperimen

Film eksperimen ialah serangkaian gambar-gambar, faktual atau abstrak, dan tidak berbentuk cerita/narasi. Sebuah film eksperimen bisa berbentuk animasi, adegan langsung, olahan komputer atau kombinasi dari ketiganya.




Gambar II.1.13 Poster film Under Our Skin

Sumber: http://thelarsenfilmreview.blogspot.com/2011/01/under-our-skin-2008.jpg

e. Film Industri

Film industri (film komersil) dibuat oleh perusahaan-perusahaan yang ingin mempublikasikan produk atau menciptakan image masyarakat sesuai selera mereka. Saat ini film industri lebih dikenal dengan sebutan video iklan atau *TV Commercial.*

f. Film Pendidikan

Film pendidikan dikhususkan untuk ditayangkan di sekolah-sekolah, tujuannya ialah untuk menjelaskan /menggambarkan sesuatu hal dari mulai bermacam pelajaran sejarah hingga visualisasi pendidikan keterampilan mengemudikan kendaraan.

## II.2 Tinjauan Umum Poster

### II.2.1 Pengertian Poster

Poster adalah iklan atau pengumuman yang diproduksi secara masal. Poster pada umumnya dibuat dengan ukuran besar diatas kertas untuk ditunjukkan 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 hiasan(*Ensiklopedia Encarta* – Edisi 2004).

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

### II.2.2 Prinsip Desain Poster

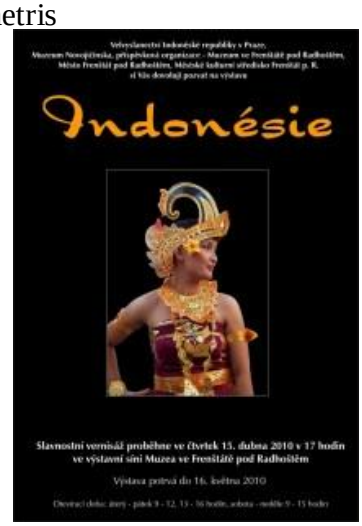
a. Keseimbangan/ Balancing

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Ada dua jenis keseimbangan tata letak desain yang bisa diterapkan: desain simetris/ formal dan tidak simetris/ asimetris/ non-formal.

- Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
- Keseimbangan dalam warna
- Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur

Dari kesemuanya itu yang paling terasa adalah keseimbangan yang terbentuk dari dari komposisi.

Contoh keseimbangan simetris




Gambar II.2.1 Poster acara Tari Tradisional

Sumber:http:/ardwi.files.wordpress.com/2010/08/poster-ppbi-frenstats-simetris.jpg

Contoh keseimbangan asimetris:

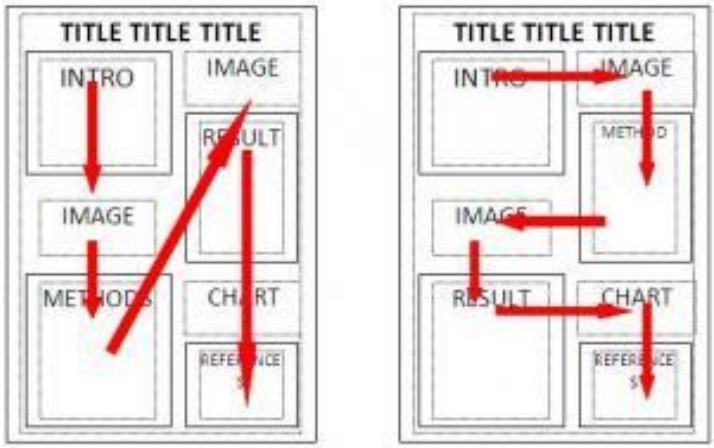



Gambar II.2.2 Poster Film Cinta 2 Hati

Sumber:http:/ardwi.files.wordpress.com/2010/08/poster_c2h-fokus.jpg

b. Alur Baca/ *Movement*

Alur baca yang diatur secara sistematis oleh desainer untuk mengarahkan "mata pembaca" dalam menelusuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain.




Gambar II.2.3 Contoh alur baca

Sumber:http:/ardwi.files.wordpress.com/2010/08/alurbaca.jpg

c. Penekanan/ Emphasis

Penekanan bisa dicapai dengan membuat judul atau illustrasi yang jauh lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas.

Penekanan bisa dicapai dengan:

- Perbandingan ukuran

- Latar belakang yang kontras dengan tulisan atau gambar
- Perbedaan warna yang mencolok
- Memanfaatkan bidang kosong
- Perbedaan jenis, ukuran, dan warna huruf

d. Kesatuan/ *Unity*

Beberapa bagian dalam poster harus digabung atau dipisah sedemikian rupa menjadi kelompok-kelompok informasi. Misalnya nama gedung tempat acara berlangsung harus dekat dengan teks alamat.

Kesatuan dapat dicapai dengan:

- Mendekatkan beberapa elemen desain
- Dibuat bertumpuk
- Memanfaatkan garus untuk pemisahan informasi
- Dan perbedaan informasi
- Perbedaan warna latar belakang

e. Kesan/ *Specific Appeal*

Poster dirancang untuk keperluan khusus berdasarkan suatu tema. Hal ini untuk memberikan "kesan" suatu sentuhan yang sesuai dengan produk, acara, atau layanan, misalnya:

- Poster untuk parfum wanita sebaiknya terkesan feminin, lembut atau dekoratif.
- Poster untuk menjual truk, sebaiknya menggunakan warna-warna yang berat, huruf-huruf yang tebal dan masif.

### II.2.3 Jenis-jenis Poster

a. Poster Propaganda

Selama Perang Dunia I dan II, penggunaan poster semakin populer sehingga beberapa diantara poster tersebut menjadi barang bersejarah yang bernilai tinggi. Munculnya poster-poster yang menghimbau rakyat untuk bergabung menjadi tentara merupakan fenomena yang terjadi di seluruh dunia pada masa Perang Dunia I dan II.




Gambar II.2.4 Poster Propaganda Amerika Serikat pada Perang Dunia I-II

Sumber: Kusrianto (2007:343)

b. Poster Kampanye

Sejak munculnya negara-negara demokrasi yang menyerahkan keputusan mengenai kepemimpinan kepada rakyat, poster dipergunakan sebagai alat untuk mencari simpati dari calon pemimpin pada pemilihan umum. Hingga kini, poster kampanye selalu muncul pada setiap kesempatan saat dilakukan pemilihan kepada kepala daerah maupun kepala negara.




Gambar II.2.5 Poster Kampanye Pemilu Amerika Serikat milik Presiden Obama

Sumber: http://zam.web.id/2011/01/01/fenomena-obey-giant-dan-seni-propaganda.jpg

c. Poster *Wanted*

Poster ini digunakan untuk memuat sayembara untuk menemukan penjahat yang sedang dicari negara. Selain memuat foto orang yang dicari, biasanya tertera pula sejumlah uang sebagai hadiah bagi yang menemukannya.




Gambar II.2.6 Contoh Poster pencarian buronan di Amerika

Sumber: http://imageshack.us/photo/my-images/338/img2rt3.jpg

d. Poster *Cheesecake*

Poster ini merupakan jenis poster yang digandrungi anak-anak muda. Poster ini biasanya berisikan gambar bintang-bintang film terkenal serta musisi rock dan pop.




Gambar II.2.7 Poster seorang artis Korea sebagai bonus dari majalah Elle

Sumber: Elle Korea (2011)

e. Poster Film

Industri film sangat memanfaatkan poster untuk mempopulerkan film-filmnya. Hingga kini poster film dibuat menggunakan teknologi dan profesionalisme yang sangat tinggi karena dari situ dilibatkanlah kemampuan

finansial yang sangat luas. Desainer-desainer terbaik disewa untuk membuat karya-karya poster untuk mempromosikan film.

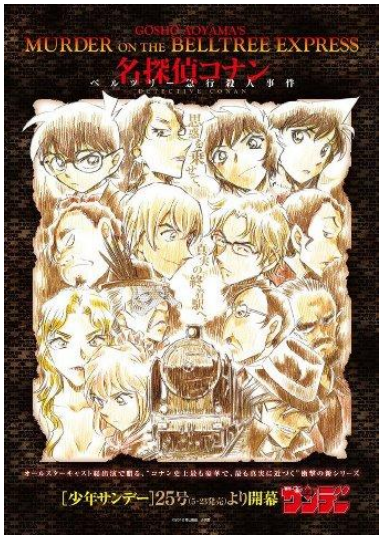



Gambar II.2.8 Poster film Memoirs of Geisha

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Memoirs_of_a_Geisha.jpg

f. Poster Komik Buku

Popularitas komik dunia mencapai puncaknya pada tahun 60-an. Hal ini memicu produksi massal dari poster-poster komik pada tahun 70-an ke atas.

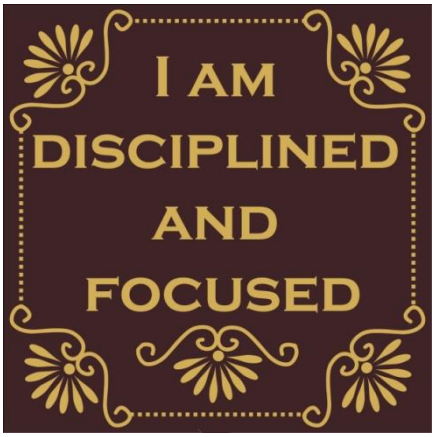



Gambar II.2.9 Poster promosi komik Detective Conan

Sumber: Gosho Aoyama

g. Poster *Affirmation*

Tujuan pembuatan poster affirmation adalah untuk memotivasi dengan kata-kata yang tertulis pada poster tersebut. Teks/ kata-kata motivasi yang tercantum biasanya tentang *Leadership, Opportunity* dan lain-lain.




Gambar II.2.10 Poster motivasi diri

Sumber: http://affirmart.blogspot.com/2010_09_01_archive.jpg

h. Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah

Poster ini merupakan jenis poster yang sering dipakai oleh kalangan akademis untuk mempromosikan kegiatan ilmiah yang hendak dilakukan.




Gambar II.2.11 Poster kegiatan ilmiah

Sumber: http://fti.uajy.ac.id/2011/12/07/1097.jpg

i. Poster di dalam kelas

Poster kelas awalnya populer disekolah-sekolah Amerika Utara. Ada berbagai jenis poster kelas, yaitu poster untuk memotivasi murid agar bersikap baik, disiplin sekolah, poster yang berisikan bahan pelajaran yang disusun sebagai referensi singkat, tabel perkalian, pengenalan bahasa asing, peta dan lain-lain.




Gambar II.2.12 Poster buah-buahan

Sumber: http://blog.marthinsaur.com/alat-mengenal-alphabet-masa-kini.jpg

j. Poster Karya Seni

Poster karya seni merupakan ekspresi dari desain grafis yang dibuat dengan tujuan "seni untuk seni". Hal itu biasanya merupakan ajang berkreasi bagi mahasiswa yang mempelajari bidang seni grafis.

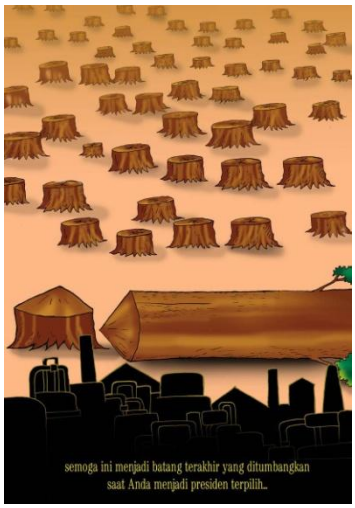


Gambar II.2.13 potongan Poster The Birth of Venus

Sumber: http:// www.zazzle.com/the_birth_of_venus_detail_by_botticelli_sandro_ poster.jpg

k. Poster Pelayanan Masyarakat

Pelayanan masyarakat atau *social compaign* merupakan jenis poster yang tidak bersifat komersial, atau tidak diperdagangkan (seperti poster *Cheseecake*, poster film, poster karya seni, dan sebagainya), karena poster semacam ini sering dilombakan oleh lembaga-lembaga pemerintahan maupun LSM.




Gambar II.2.14 Poster Kampanye Lingkungan
Sumber: http://kartunmartono.wordpress.com/kartun-stripku.jpg

l. Poster Komersial

Ini adalah jenis poster paling banyak kita jumpai dimana saja, yang di-desain dan diproduksi sebagai sarana untuk mempromosikan suatu produk dan dirpoduksi dengan budget tertentu sesuai anggaran *sales promotion*. Munculnya poster-poster iklan yang kreatif mampu mencuri perhatian pembacanya.




Gambar II.2.15 Poster Promosi salah satu *provider* Seluler
Sumber: http://hqeem.wordpress.com/2011/12/15/so-me-playground-pesta-para-jejaring-sosial.jpg

## II.3 Tinjauan Umum Poster Film

### II.3.1 Pengertian Poster Film

Poster film adalah poster yang digunakan untuk mengiklankan suatu film. Studio sering mencetak beberapa poster yang bervariasi dalam ukuran dan konten tergantung pada pasar domestik dan internasional. Poster tersebut biasanya berisi gambar dan teks. Poster film saat ini sering menampilkan foto-foto aktor utama. Sebelum tahun 1990-an, poster film dibuat dalam bentuk ilustrasi yang dilukis secara manual(*wikipedia.com*).

Teks pada poster film biasanya berisi judul film dalam huruf besar dan terkadang nama-nama aktor utama. Terdapat pula *tagline*, nama direktur, nama pemain dan kru pembuat film, tanggal rilis, yang disebut *credit title*. Poster film ditampilkan di dalam dan di luar bioskop , dan tempat lain di jalan atau di toko-toko. Gambar yang sama muncul dalam film dan juga dapat digunakan di situs Web, kemasan DVD, brosur, iklan di koran dan majalah, dan lain-lain.

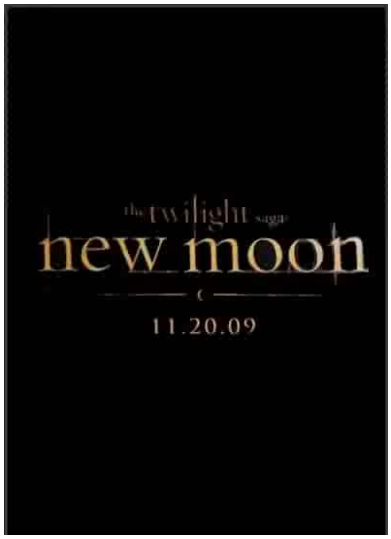
### II.3.2 Jenis Poster Film

a. *Teaser* Poster

Sebuah poster *teaser* atau poster muka adalah poster film yang digunakan pada awal promosi, berisi gambar desain dasar atau tanpa mengungkapkan terlalu banyak informasi seperti plot, tema, dan karakter. Tujuannya adalah untuk menggugah rasa penasaran pada film. Sebuah *tagline* dapat dimasukkan. Ada beberapa kasus dimana poster teaser dikeluarkan bahkan sebelum film diproduksi, meskipun mereka dikeluarkan selama pengembangan film.

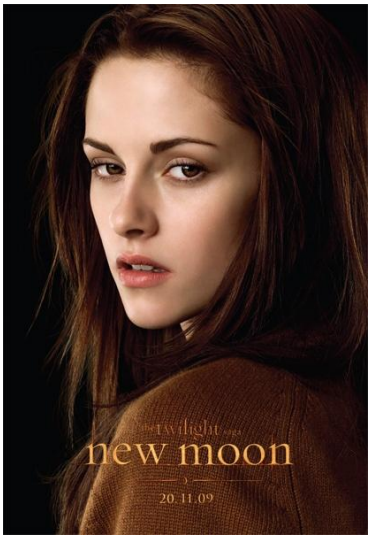
b. *Character* Poster

Untuk sebuah film dengan karakter pemain yang bermacam-macam dan menarik, mungkin ada satu set poster karakter, masing-masing menampilkan sebuah karakter individu dari film. Biasanya berisi nama aktor / aktris, dengan atau tanpa nama karakter yang dimainkan, termasuk *tagline* yang mencerminkan kualitas karakter.




Gambar II.3.1 Poster Teaser film New Moon

Sumber:http://fc03.deviantart.net/fs/44/f/2009/13/9/92/New_Moon_Teaser_Poster_2_by_EhnviousVhan.jpg




Gambar II.3.2 *Character* Poster tokoh utama dalam film New Moon

Sumber: http://cdn.screenrant.com/wp-content/uploads/new-moon-character-poster-bella.jpg

c. *International / Theatrical* Poster

Poster ini dikeluarkan ketika film dirilis, jika film tersebut dirilis serentak di seluruh dunia, maka poster inilah yang akan dipajang di bioskop di seluruh dunia. Poster jenis ini yang berfungsi sebagai media promosi utama ketika film tayang di bioskop. Berisi *tagline*, *credit title*, dan gambaran isi film hampir secara lengkap dan jelas, sehingga menarik dan menginformasi para peminat film.




Gambar II.3.2 Poster Internasional film New Moon

Sumber: http://www.examiner.com/images/blog/EXID704/images/new-moon-poster-1-header(14).jpg

### II.3.3 Deskripsi Umum Poster Film

Berikut beberapa deskripsi umum dari poster film. Deskripsi ini berlaku untuk poster film modern yang dipasang di area dalam bioskop.

Ukuran : A0 (841 x 1189 mm)
A1 (594 x 841 mm)

Bentuk : format portrait

Bahan : *Glossy Photopaper* 210-230 gsm / *Artpaper* 210-230gsm

Isi : *Headline* (judul film), *tagline*, gambar (foto/ilustrasi), *credit title* (kru pembuat film)

## II.4 Elemen Visual Poster Film

### II.4.1 Ilustrasi

Jika ditelaah dari sisi etimologinya, ilustrasi berasal dari kata *Lustrate* dalam bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata *Lustrate* sendiri merupakan turunan kata dari *leuk-* (bahasa Indo-Eropa) yang berarti cahaya. Dalam konteks ini ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi biasanya dibuat untuk menerangkan atau menghiasi

suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Phaidon, 1994: 32).

Ilustrasi menceritakan bagian/keseluruhan dari sebuah urutan kejadian lewat bentuk visual. Ilustrasi memiliki 3 (tiga) fungsi, yaitu:

- *Information*, sebagai media perantara untuk memperjelas suatu kejadian/cerita.
- *Decoration*, sebagai hiasan.
- *Comment*, tanggapan terhadap suatu kejadian (Phaidon, 1994: 35).

Di dalam sebuah poster film, hal yang paling berperan penting dalam penggambaran singkat isi film adalah ilustrasi. Kusmiyati (1999:46) menjelaskan "ilustrasi adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan". Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan. Namun, beberapa tujuan penting dibuatnya ilustrasi lainnya adalah:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- Dapat menerangkan konsep

Selain gambar, ilustrasi dapat berupa diagram, fotografi, dan sebagainya. Ilustrasi dalam karya desain komunikasi visual dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan tangan atau gambar dan ilustrasi yang dihasilkan oleh kamera atau fotografi.

Ilustrasi fotografi lebih sering digunakan dalam pembuatan poster film yang rilis akhir-akhir ini, karena dalam pembuatannya lebih menghemat waktu dan biaya. Ilustrasi fotografi sendiri merupakan hal yang dapat menarik minat penonton lebih banyak, dengan penggunaan foto-foto karakter utama film tersebut

maupun cuplikan isi film yang adegannya paling mewakili pesan film dan paling menarik minat pembaca.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi merupakan suatu usaha untuk menjadikan lebih jelas hal-hal yang ingin disampaikan melalui suatu goresan membentuk dengan alat-alat tertentu di atas suatu permukaan, sehingga orang lain yang melihatnya mampu menangkap maksud pesan yang hendak disampaikan.

### II.4.2 Tipografi

Dalam buku "Tipografi Dalam Desain Grafis", Danton Sihombing (2001:58) mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Selain itu Danton Sihombing juga mengatakan bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*).

Huruf sendiri merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

Pada pembuatan poster film, tipografi digunakan untuk membentuk kesan visual pada judul, tagline, penulisan *credit title*, bahkan ada beberapa film yang menggunakan tipografi pada penggambaran ilustrasinya. Rustan (2010:112) menjelaskan "dalam komunikasi visual, aspek fisik dan non fisik yang terkandung di dalam jenis huruf sebetulnya hanya alat untuk menyampaikan ide/konsep/pemikiran. Agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif, antara jenis huruf dan pesannya harus sesuai".

Beberapa prinsip tipografi yang akan dibahas dalam analisa visual poster film, diantaranya:

1. Klasifikasi Umum

Ada banyak jenis huruf yang tersedia saat ini, namun klasifikasi dibuat untuk mempermudah dalam mengidentifikasi jenis huruf tersebut.

a. *Serif*

Huruf dengan ujung yang berkait. Huruf ini amat populer sebelum abad 19. Karena huruf tersebut merupakan huruf yang dibuat berdasarkan bentuk tulisan tang jaman dahulu yang berkesan klasik, anggun dan resmi.

- *Black letter*

  Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk tulisan tangan yang populer pada abad pertengahan (gaya Gothic di Jerman dan Celtic di Irlandia). Ditulis dengan ujung pena yang lebar menghasilkan garis tipis dan tebal berkarakter kuat.

- *Humanist*

  Di Italia, orang tidak menggunakan *Black Letter* melainkan Romawi kuno yang tampak lebih terang dan ringan, yang juga disebut *White Letter*.

- *Old style*

  Karakter huruf ini dibuat lebih presisi dengan huruf yang lebih lancip, kontras, dan ringan.

- *Transisisonal*

  Kelompok huruf ini dibuat dengan perhitungan yang lebih ilmiah dan menggunakan prinsip-prinsip matematika, sehingga bentuknya makin jauh dengan tulisan tangan.

- Modern

  Dinamakan modern karena unsur kaligrafinya sama sekali sudah dihilangkan sehingga kesan karakternya makin modern.

- *Slab serif*

  Awalnya digunakan khusus sebagai *display type* karena bentuknya yang tebal dan berat akan menarik perhatian pembaca.

b. *San serif*

Jenis huruf *san serif* (tanpa kait) muncul pada abad 19. Digunakan sebagai *display type* namun tidak populer karena bentuknya yang terkesan tidak resmi.

- *Grotesque San Serif*

  Semua jenis huruf *San Serif* yang muncul pada awal abad 20 masuk dalam golongan *Grotesque.*

- *Geometric San Serif*

  Sesuai dengan namanya, huruf ini memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk dasar bidang, sebagai ekspresi dai perkembangan industri.

- *Humanist San Serif*

  Jenis huruf ini berkesan lebis organis dan lentur dibanding huruf *San Serif* yang lain.

c. *Script* dan *Cursive*

Bentuk huruf ini didesain menyerupai bnetuk tulisan tangan, ada yang seperti goresan pena, pensil, ataupun kuas kaligrafi. Jika *Script* hurufnya menyambung, sedangakan *Cursive* tidak. *Script* dan *Cursive* disesain hanya untuk digunakan pada teks yang memadukan huruf kecil dan besar, bukan besar semua.

d. *Display /* Dekoratif

Kelompok huruf ini muncul karena teknologi pembuatan huruf makin mudah dan murah. Jenis huruf ini sangat dibutuhkan di dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. Huruf dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen yang indah.

2. Kesan Huruf

Dalam dunia desain, tipe dan jenis huruf adalah bagian dari penyampaian pesan. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan secara efektip dan optimal, maka antara pesan dengan jenis huruf harus sesuai. Seperti contoh dalam membuat poster film, jenis huruf yang dipakai dalam pembuatan judul film harus bisa mewakili ide, konsep, pesan, bahkan keseluruhan isi film tersebut. Agar pembaca bisa memahami maksud dan tujuan film tersebut bahkan hanya dengan melihat judulnya saja.

3. *Legibility* dan *Readibility*

*Legibility* adalah tingkat kemudahan dalam mengenali dan membedakan masing-masing huruf, menyangkut desain, bentuk huruf, ukuran huruf, tebal-tipis huruf, serta besar kecilnya huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* jika masing-masing huruf mudah dikenali dengan jelas satu sama lain.

*Readibility* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks, berbeda dengan *legibility* yang hanya dilihat per hurufnya saja. Teks yang *legible* belum

tentu *readible* jika cara penyusunannya salah, seperti tulisan yang disusun secara vertikal, terbalik, berdesakan, atau dalam kondisi menyulitkan lainnya.

### II.4.3 Warna

Warna adalah salah satu fenomena alam yang dapat dikembangkan dan diteliti lebih jauh. Warna secara ilmiah merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya, corak rupa, seperti kuning, merah, biru, dan hijau. Warna adalah suatu wujud cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia dan menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina beraksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga mengubah persepsi manusia.

Warna terang lebih mudah untuk dilihat karena merangsang retina mata dan menghasilkan gambar yang lebih besar. Warna hangat (warna yang mendekati warna merah) lebih terlihat menarik dari pada warna sejuk (warna yang mendekati warna biru), tetapi hal ini terjadi tergantung dari objek yang terlihat.

1. Kesan Warna

Dewasa ini warna sudah diterjemahkan pesan dan kesannya oleh para ahli yang meneliti lebih jauh. Berikut warna-warna (Darmaprawira, 2002:37) yang diasosiasikan dengan sifat dan kepribadian dalam kehidupan manusia:

| | |
|---|---|
| Merah | : cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas |
| Merah jingga | : semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah |
| Jingga | : hangat, semangat muda, ekstremis, menarik |
| Kuning jingga | : kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka |
| Kuning | : cerah, bijaksana, terang, bahagia, pengecut, penghianat |
| Kuning hijau | : persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri |
| Hijau muda | : kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang |
| Hijau biru | : tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan |
| Biru | : damai, setia, konservatif, pasif, terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas |

Biru ungu : spiritual, kekelahan hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang

Ungu : misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, keagungan

Merah ungu : tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki

Coklat : hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati

Hitam : kuat, dukacita, resmi, kematian, keahlian

Abu-abu : tenang, tidah menentu

Putih : harapan, murni, lugu, bersih, sprirtual, pemaaf, cinta, senang

2. Karakteristik Warna

Karateristik warna yang dimaksud adalah ciri atau sifat khas yang dimiliki sekelompok warna yang intensitasnya berdekatan. Karakteristik tersebut didasarkan pada fenomena alam dimana warna tersebut muncul. Ciontohnya warna gelap dan terang yang dipengaruhi adanya cahaya. Hideaki Chikijiwa dalam bukunya *Color Harmony* mengklasifikasikan warna sebagai berikut:

Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga (dalam lingkaran warna antara merah dan kuning)

Warna sejuk : dalam lingkaran warna hijau ke biru

Warna tegas : biru, merah, kuning, putih, hitam

Warna gelap : warna-warna tua yang mendekati hitam (coklat tua, bitu tua, dan sebagainya.)

Warna terang : warna-warna yang mendekati putih

Warna tenggelam: warna yang diberi campuran abu-abu

3. Komposisi warna

Komposisi warna merupakan paduan beberapa warna yang disusun dalam satu tempat. Pada pembuatan poster film, warna yang digunakan muncul pada ilustrasi, latar belakang gambar, huruf, dan elemen visual tambahan lainnya.

a. Warna Selaras

Warna selaras merupakan kombinasi warna yang menyenangkan dan nyaman dilihat meskipun warna yang digunakan beda intensitas dan karakteristiknya.

- Selaras Monokromatik

  Susunan warna monokromatik pada dasarnya berasal dari satu warna saja, yang membedakannya adalah nilai dan intensitas warna tersebut.

- Selaras Polikromatik

  Yaitu warna-warna murni yang disusun dalam sebuah komposisi, menghasilkan warna yang dinamis, variatif, dan tidak membosankan.

- Selaras Kontras

  Pada dasarnya susunan tersebut terdiri dari warna yang bertentangan intensitas dan karakteristiknya. Namun jika disusun sedemikian rupa tercipta keselarasan yang indah.

b. Warna Kontras

Pada dasarnya warna kontras adalah warna yang intensitas maupun penempatannya dalam lingkaran warna sangat bertentangan dan tidak ada hubungannya sama sekali.

- Kontras Warna

  Kontras warna ialah kontras yang terjadi antara warna-warna primer seperti merah, kuning, biru, hitam dan putih.

- Kontras Nilai

  Kontras yang terjadi dalam susunan yang terdiri dari warna gelap dan terang.

- Kontras Suhu

  Kontras yang terjadi dalam susunan yang terdiri dari warna hangat dan sejuk.

- Kontras Komplementer

  Kontras yang terjadi dalam susunan yang merupakan warna campuran, seperti merah dan ungu (merah+biru), dan warna lainnya.

### II.4.4 Tata Letak

Pengertian tata letak (*layout*) menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) *"Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format*". *Layout* adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan.

*Layout* juga meliputi semua bentuk penempatan dan pengaturan untuk catatan tepi, pemberian gambar, penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi. Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan layout adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan.

Tata letak yang dimaksud merupakan sebuah pola letak elemen visual desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk memudahkan dalam menyampaikan suatu konsep / pesan. Prinsip dasar pada pembuatan tata letak tersebut harus diperhatikan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diarahkan dengan benar. Prinsip dasar dari tata letak yang utama yang umumnya digunakan dalam pembuatan poster film drama, yaitu:

1. *Margin*

*Margin* adalah jarak pinggir kertas dengan tempat elemen-elemen visual diletakkan. Margin mencegah elemen visual tersebut diletakkan terlalu pinggir atau tengah sehingga secara estetika terlihat rapi dan jelas. Juga mencegak elemen tersebut terpotong saat pencetakan.

2. *Sequence*

*Sequence* adalah urutan / alur baca, yaitu urutan prioritas elemen yang harus terlebih dahulu dibaca. *Sequence* dibuat agar pembaca tidak kesulitan menangkap pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah susunan elemen visual. Kecenderungan dalam alur baca dipengaruhi oleh adanya *emphasis*. Jika digambarkan alur *sequence* terlihat seperti bvantuk huruf, seperti Z, I, L, C, T, dan U. Bahkan beberapa ada yang urutannya terbalik, namun pesannya tetap tersampaikan.

3. *Emphasis*

Salah satu pembentuk *emphasis* adalh kontras. Ada bermacam-macam kontras, yaitu lewat ukuran, warna, bentuk, konsep, bahkan melalui penggambaran kreatif juga pesan-pesan yang digambarkan secara emosional atau kontroversial, sehingga menarik minat pembaca untuk memusatkan perhatiannya pada elemen tersebut.

4. *Balance*

Ada dua keseimbangan, yaitu simetri dan asimetris. Keseimbangan simetris berarti sama persis dikedua sisinya, seperti dalam cermin. Keseimbangan asimetris didapat dari susunan yang berbeda, namun memiliki kesan seimbang dan rapi dapat dicapai. Keseimbangan asimetris memiliki kelebihan, yaitu kesan dinamis yang tidak membosankan dan variatif.

## II.5 *Silimarity* / Kemiripan

Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Istilah "Gestalt" mengacu pada sebuah objek/figur yang utuh dan berbeda dari penjumlahan bagian-bagiannya (*http://id.wikipedia.org/wiki/Gestalt*).

Teori ini dibangun oleh Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler, yang menyimpulkan bahwa seseorang cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh. Teori ini sering dipakai dalam proses desain dan seni rupa, karena menjelaskan bagaimana persepsi visual dapat terbentuk. Persepsi jenis ini bisa terbentuk karena beberapa aspek, yaitu kedekatan posisi (*proximity*), kemiripan bentuk (*similiarity*), penutupan bentuk, kesinambungan pola (*continuity*), serta kesamaan arah gerak (*common fate)*

Kemiripan bentuk (*similarity*) menyatakan bahwa otak memberikan pilihan, Anda akan memilih bentuk paling sederhana dan stabil untuk berkonsentrasi. Kemiripan yang terjadi dalam penggunaan elemen-elemen visual sebuah poster film drama membuat sebagian orang menganggap poster tersebut sebagai satu kesatuan dan sama,