BAB II
TIPOGRAFI, SINEMATOGRAFI DAN POSTER

II.1 Tipografi

Salah satu aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia adalah berkomunikasi, baik itu dalam melakukan kegiatan belajar, bekerja maupun bermain. Secara tidak sadar dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan partisipan dari kegiatan berkomunikasi, baik sebagai pengirim pesan maupun selaku penerima pesan. Selama berabad-abad lamanya telah terbukti bahwa bahasa tulis merupakan sebuah perangkat komuniksi yang efektif. Hal ini dapat dikatakan bahwa bahasa tulis merupakan representasi fisik dari struktur pemikiran yang ada diotak kita yang tidak dapat terlihat secara kasat mata. Huruf 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 pada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*).

Di Indonesia, hingga sekitar tahun 1960/70an, istilah tipografi belum dikenal sebagaimana pengertiannya dimasa sekarang. Pada masa itu, tugas-tugas dikampus desain masih dikenal dengan nama *lettering*. Mahasiswa harus membuat huruf dengan tangan *(hand-drawn lettering)*, dimana keterampilan penggunaan kuas dan cat poster *(gouache)* menjadi batu ujian utama dalam menentukan kualitas sebuah karya. Desain grafis termasuk tipografi mengalami perkembangannya revolusioner ketika komputer Machintos mulai dikenal di Indonesia semenjak paruh kedua tahun 1980an. Proses pekerjaan yang dilakukan sebelumnya dengan sistem manual diambil alih sepenuhnya oleh komputer.

II.1.1 Pengertian Tipografi

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. Mempelajari sejarah tipografi berarti sebetulnya kita mempelajari sejarah kebudayaan manusia: ideologi, komunikasi, teknologi seni sampai politik. Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara ekslusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2011, h -2).

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, dimana desainer grafis memiliki kebebasan untuk menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, selain untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa.

II.1.2 Perkembangan Tipografi

Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda. 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 2.1 *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 2.2 Bentuk Roman memiliki ketebalan bagian-bagian huruf yang bervariasi, sedangkan huruf Gothic seluruh bagiannya sama tebalnya
(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 200)

Adapun dua aspek dasar dalam anatomi huruf yang berkaitan dengan cara memanfaatkannya yaitu:

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 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	



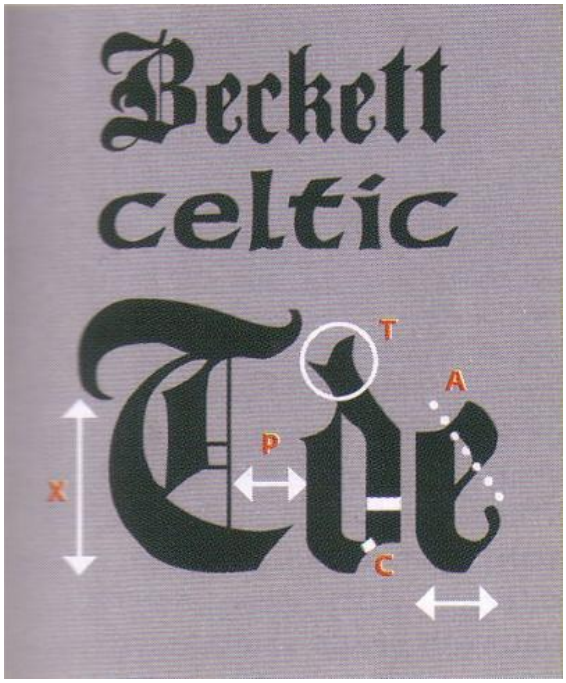
Gambar 2.4 Nama bagian-bagian huruf
(Sumber : *Desain Komunikasi Visual*, 2008, hal 201)

II.1.3 Anatomi Huruf

Ciri-Ciri Huruf Berdasarkan Anatominya

Menurut Suryanto Rustan dalam buku *Hurufontipografi*, ada 9 kelompok huruf sesuai ciri-ciri anatominya, yaitu :

1. *Black Letter*

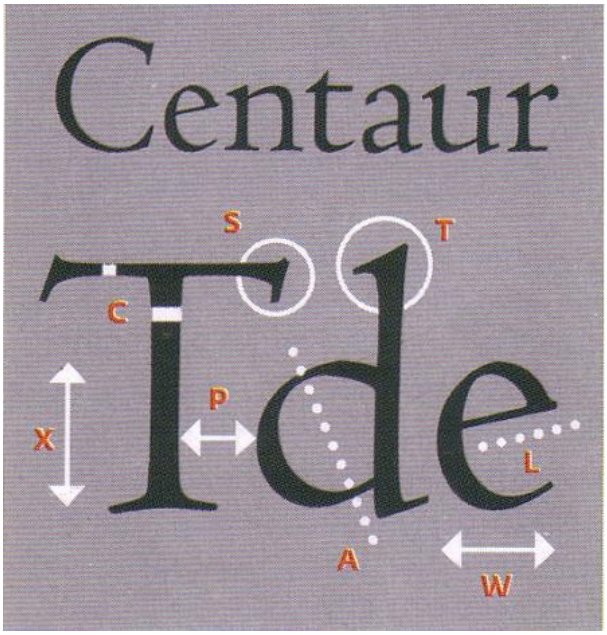


Gambar 2.5 Contoh huruf kategori *Black Letter*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 47)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Black Letter* adalah memlilki *terminal* atau bagian ujung s*troke* yang lancip, ada beberapa jenis huruf yang mempunyai *serif* dan ada juga yang tidak, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang *oblique* atau miring, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang tinggi, bersifat sangat dekorafif dan berkesan vertikal.

Beberapa font yang dapat dikategorikan ke dalam kelompok *Black Letter* adalah Beckett, Fette Fraktur, Old English, Goudy Text, Linotext, Wilhelm Klingspor Gotisch, Celtic md, American Unicial, dan lain-lain.

2. *Humanist*

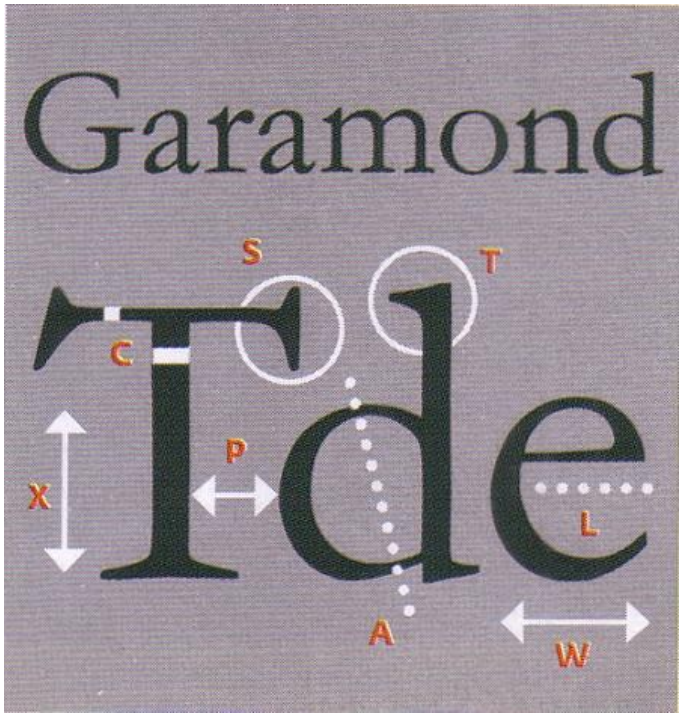


Gambar 2.6 Contoh huruf kategori *Humanist*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 47)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Humanist* adalah memlilki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang membulat atau menyudut tetapi tidak lancip, ada beberapa jenis huruf mempunyai *serif* yang tidak rata dan ada juga yang melengkung atau membulat, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang *oblique* atau miring, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang sedang, pada huruf "e" *crossbar*-nya atau *stroke* penghubung antara *stroke* berbentuk miring.

Font-font yang termasuk dalam kelompok *Humanist* adalah Jenson, Centour, Cloister Old Style, ITC Berkeley, Forum, Kennerley, Goudy Old Style, Deepdene, Californian, dan lain-lain.

3. *Old Style*

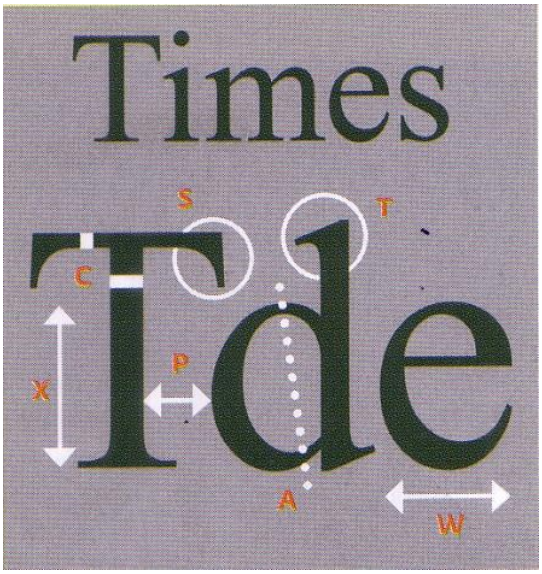


Gambar 2.7 Contoh huruf *Old Style*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 47)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Old Style* adalah memlilki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang membulat dan menyudut, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang sedikit *oblique* atau miring, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang rendah sampai dengan sedang, pada kelompok huruf *Old Style ascender*-nya atau bagian huruf yang keatasnya melebihi *capline* atau batas teratas pada huruf.

Contoh-contoh huruf *Old Style* antara lain Caslon, Garamond, Palatino, Bembo, Granjon, Sabon, dan lain-lain.

4. *Transitional*

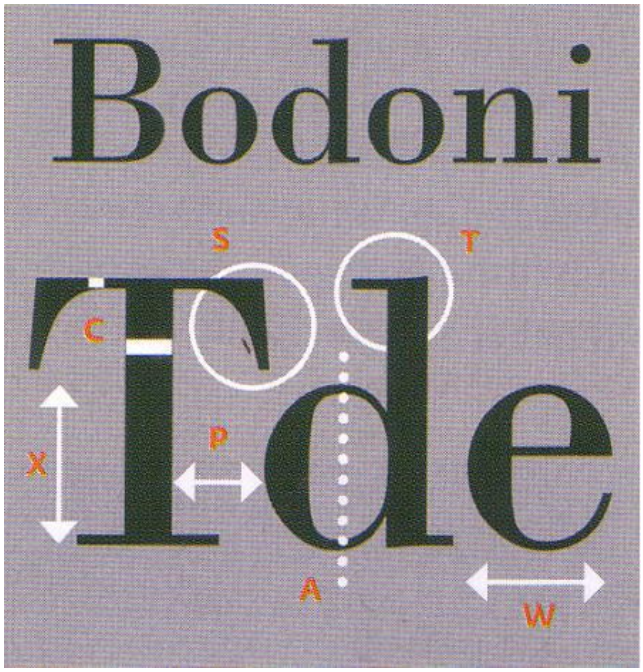


Gambar 2.8 Contoh huruf *Transitional*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 48)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Transitional* adalah memlilki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang lebih lancip dan lurus daripada kelompok huruf *Old Style*, beberapa jenis huruf memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang sedikit *oblique* dan beberapa jenis huruf yang lain vertikal, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang sedang sampai dengan tinggi, pada kelompok huruf *Transition ascender*-nya atau bagian huruf yang keatasnya melebihi *capline* atau batas teratas pada huruf.

Contoh-contoh huruf adalah Baskerville, Times New roman, Bauer Clasic, Bell, Bulmer, Scotch Roman, Cheltenham, Maximus, Melior, Caledonia, ITC Slimbach, Century, dan lain-lain.

5. *Modern*

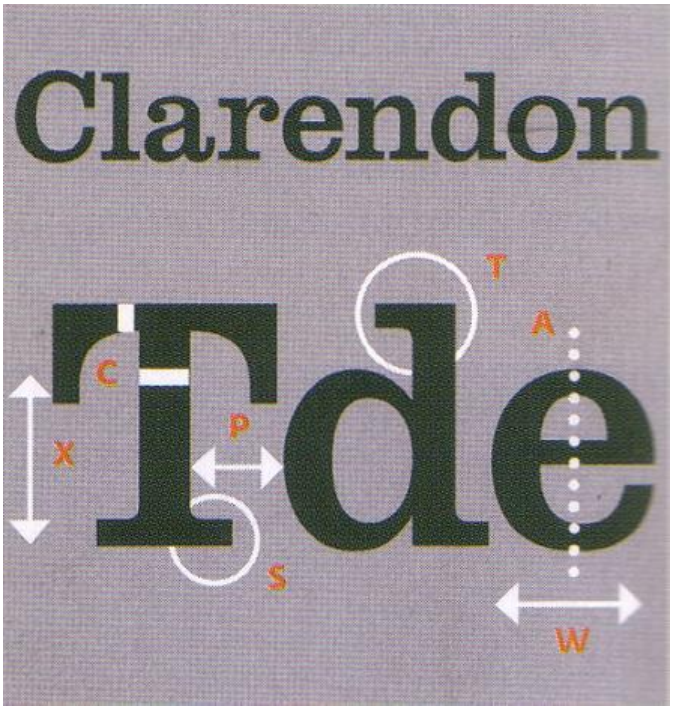


Gambar 2.9 Contoh huruf *Modern*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 48)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Modern* adalah memlilki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang lebih lancip dan lurus daripada kelompok huruf *Transitional*, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang vertikal, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang sangat tinggi, pada kelompok huruf *Modern* memiliki bentuk yang sangat presisi dan berkesan buatan mesin.

Contoh-contoh huruf Modern adalah Bodoni, Linotype Didot, ITC Fenice, Electra, Keppler, Else, dan lain-lain.

6. *Slab Serif*

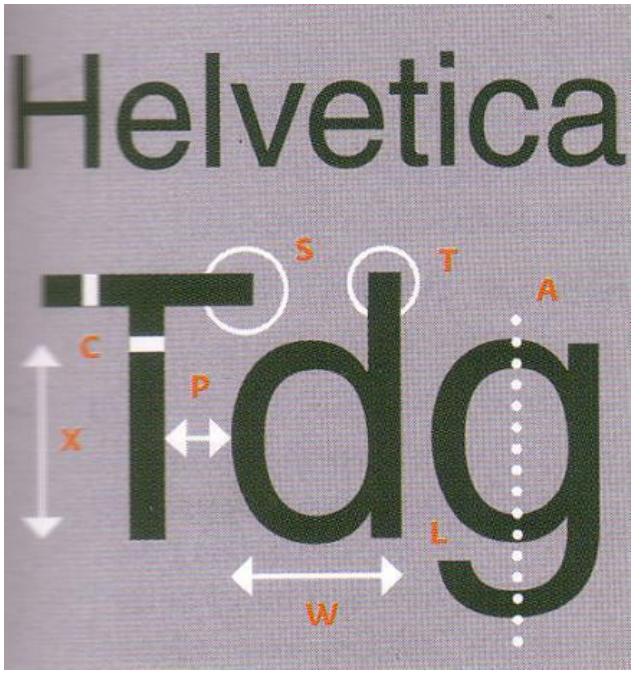


Gambar 2.10 Contoh huruf *Slab Serif*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 48)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Slab Serif* adalah memiliki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang membulat dan persegi, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang vertikal, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang rendah, pada kelompok huruf *Slab Serif* memiliki bentuk yang sangat presisi dan berkesan buatan mesin.

Contoh-contoh huruf *Slab Serif* adalah Candida, Clarendon, Egyptienne F, Serifa, Glypha, West, Lubalin Graph, Memphis, Cheltenham, dan lain-lain.

7. *San Serif*

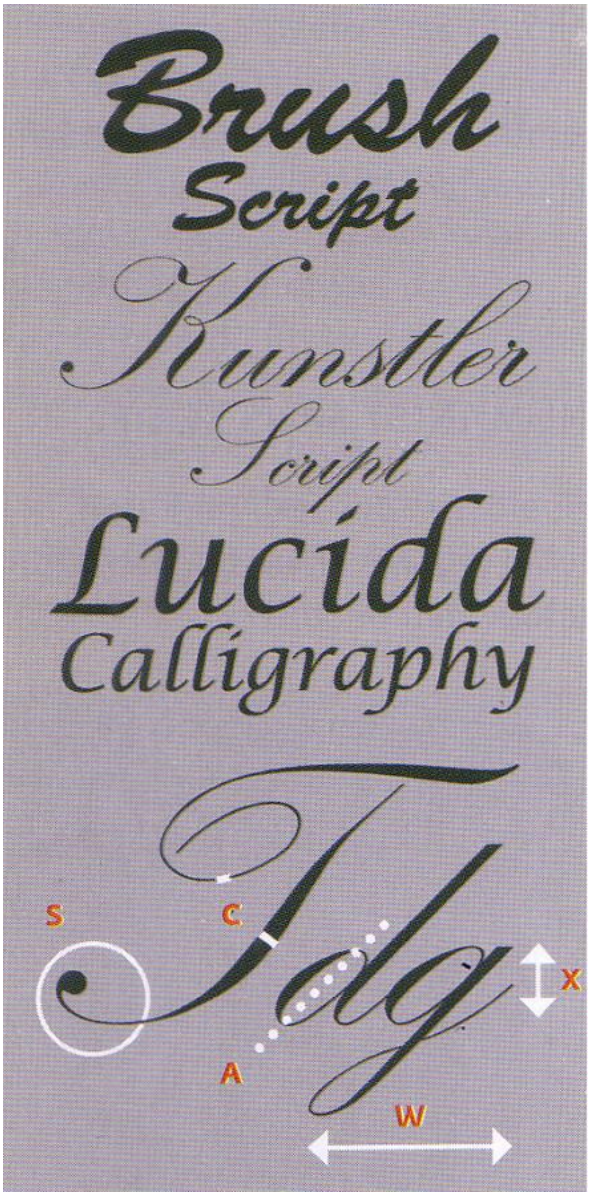


Gambar 2.11 Contoh huruf *Sans Serif*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 49)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *San Serif* adalah memiliki *Terminal* atau bagian ujung s*troke* yang menyudut dan membulat, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang vertikal, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang sedikit sekali bahkan tidak ada sama sekali, dan memiliki *X-height* atau tinggi dari badan huruf kecil yang tinggi.

Contoh-contoh huruf *Sans Serif* adalah Helvetica, Univers, Futura, Kabel, Gill Sans, Optima, dan lain-lain.

8. *Script*

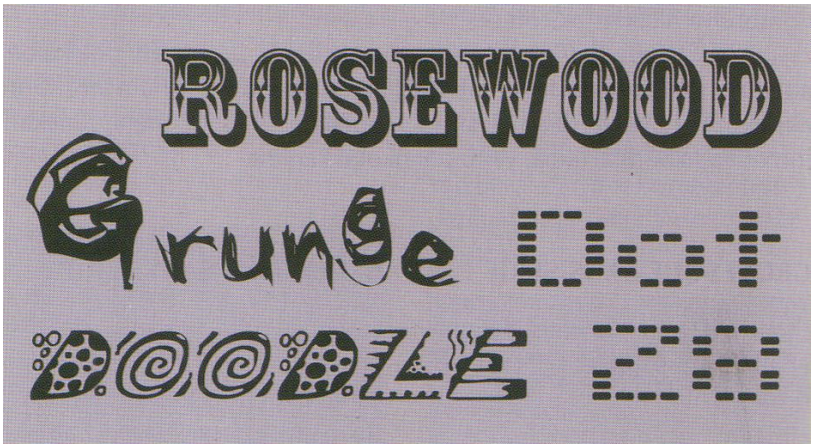


Gambar 2.12 Contoh huruf *Script*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 50)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Script* adalah beberapa jenis hurufnya tidak memiliki *serif* dan digantikan oleh *Swash* atau tambahan pada terminal yang bersifat dekoratif, memiliki *Angel Of Stress* atau derajat kemiringan tebal-tipis huruf yang *oblique* atau miring, memiliki *Contras* atau perbandingan tebal-tipis *stroke* huruf yang bervariasi, dan memiliki *X-height* atau tinggi dari badan huruf kecil yang bervariasi juga.

Contoh-contoh huruf *Script* adalah Brush Script, Kustler Script, Shelley Script, Linoscript, Bickham Script, Pelican, Pepita, dan lain-lain.

9. *Dekoratif*



Gambar 2.13 Contoh huruf *Dekoratif*
(Sumber : *Hurufontipografi*, 2010, hal 50)

Ciri-ciri dari kelompok huruf *Dekoratif* adalah memiliki Angel Of Tress, Contras dan X-height yang bervariasi.

Contoh-contoh huruf *Dekoratif* adalah Rosewood, Bermuda, Umbra, Grunge, Doodle, Dot 28, dan lain-lain.

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

1. Oldstyle



Gambar 2.14 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 2.15 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 2.16 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 2.17 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 pada skripsi Ganeshya 2010, "*Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster (2009-2010)"* huruf diklasifikasikan menurut struktur anatominya menjadi beberapa jenis antara lain:

1. Huruf Berkait *(Serif)*



Gambar 2.8 Contoh huruf *Serif*
(Sumber : *Desain Grafis Komputer*, 2005, hal 57)

Adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis ini merupakan huruf 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 2.19 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 2.20 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



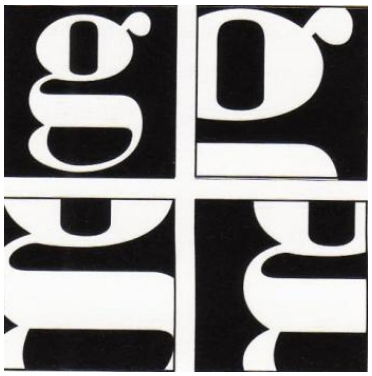
Gambar 2.21 Contoh huruf Dekoratif
(Sumber : *http://www.myklroventine.com/2008/10/if-sarah-palin-was-a-font/*)

Bentuk huruf diatas sangat rumit, karena bentuk huruf tersebut akan sangat rumit jika dipakai sebagai body text, dan hanya cocok untuk dipakai secara terbatas untuk headline. Font dekoratif bisa membuat efek respons yang berbeda.

II.1.4 Teori Prinsip Pokok Tipografi

Menurut Surianto Rustan dalam buku hurufontipografi, ada dua aspek penting penilaian terhadap tipografi sebagai penyampai pesan antara lain:

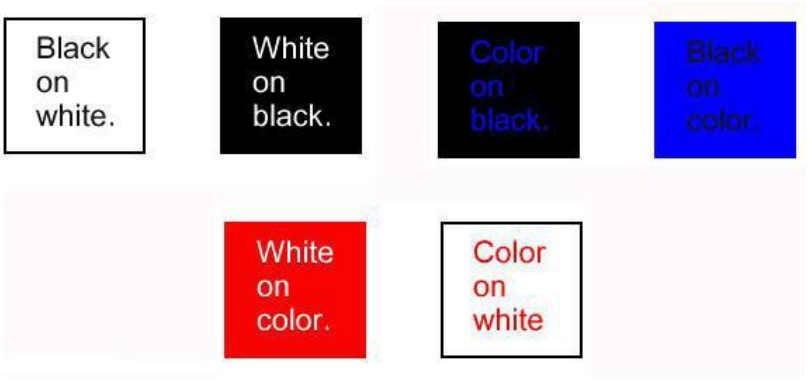
1. ***Legibility*** berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. *Legibility* menyangkut desain atau bentuk huruf yang digunakan. Suatu huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain.



Gambar 2.22 Contoh *legibility* sebuah huruf
(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 58)



Gambar 2.23 Contoh *legibility*
(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 59)



Gambar 2.24 Contoh *legibility*
(Sumber : Pada skripsi Ganeshya "*Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster (2009-2010)")*

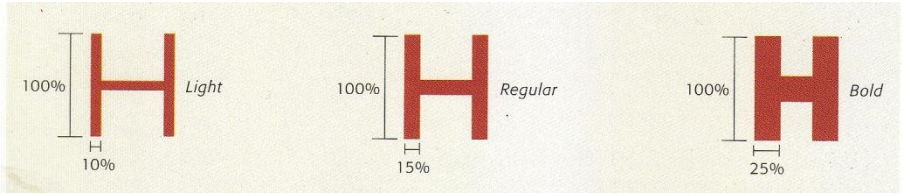
2. ***Readability*** berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibilty* lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, *readability* tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan huruf atau teks huruf yang telah disusun dalam suatu komposisi.



Gambar 2.25 Contoh *readibility*
(Sumber : Pada skripsi Ganeshya "*Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster (2009-2010)")*

II.1.5 Teori Bentuk Huruf Sebagai Keluarga Huruf dan Kesannya

Keluarga huruf terdiri atas berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar (*reguler*) sebuah alfabet dan setiap perubahan berat huruf masih memiliki kesinambungan bentuk. Perbedaan tampilan yang pokok dalam kerluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk pengembangan yaitu: berat, proporsi dan kemiringan.



Gambar 2.26 Contoh Berat
(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 28)

Berikut ini adalah dua bentuk perbedaan tampilan pokok keluarga huruf:

a. Berat

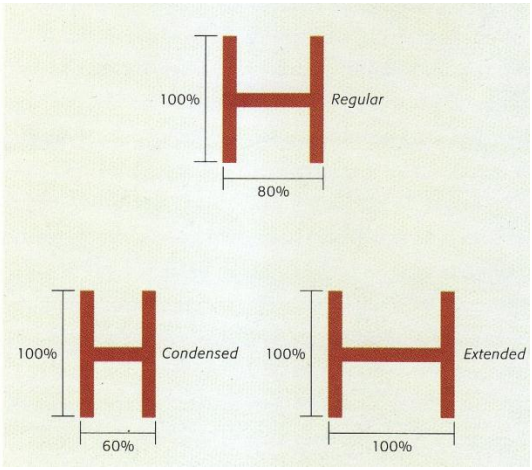
Perubahan berat dari struktur bentuk dasar huruf terdapat pada perbandingan antara tinggi dari huruf yang tercetak dengan lebar strok. Bila ditinjau dari berat huruf, maka anggota dari keluarga huruf ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok pokok, yaitu: *light, regular,* dan *bold.* Keluarga huruf baik *light, regular* dan *bold* memiliki kesamaan

ciri fisik, namun, dengan perbedaan berat dapat memberikan dampak visual yang berbeda. Seperti contoh, huruf *bold* karena ketebalannya memiliki potensi yang kuat dalam menarik perhatian mata. Biasanya kelompok huruf *bold* ini banyak sekali digunakan untuk judul (*headline*) sebuah naskah baik untuk iklan, poster, maupun media terapan lainnya (Danton Sihombing, 2001, h. 28).

Tabel 2.1 Perbandingan antara tinggi dari huruf yang tercetak dengan lebar *stroke* dari huruf tersebut

Kelompok Berat	**Tinggi Huruf Yang tercetak**	**Lebar Stroke**
EXTRA-LIGHT	100%	5%
LIGHT	100%	10%
REGULAR	100%	15%
SEMI-BOLD	100%	20%
BOLD	100%	25%
EXTRA BOLD	100%	30%

b. Proporsi



Gambar 2.27 Contoh Proporsi
(Sumber : *Tipografi Dalam Desain Grafis*, 2001, hal 28)

Perbandingan antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar dari huruf itu sendiri dapat dibagi menjadi tiga kelompok bila ditinjau dari perbandingan proporsi terhadap bentuk dasar huruf tersebut, dan

pembagiannya adalah *condensed, regular* dan *extended*. Kelompok huruf-huruf *condensed* dapat terakomodasi lebih banyak dalam sebuah bidang atau ruang. Namun, huruf-huruf ini apabila dicetak untuk keperluan naskah dalam jumlah yang panjang akan dapat melelahkan mata. Huruf *condensed* dan *extended* biasanya layak diterapkan untuk teks yang pendek, seperti untuk *headline* ataupun sub-judul (*subhead*) (Danton Sihombing, 2001, h. 30)

Tabel 2.2 Proporsi yang ideal antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar itu sendiri.

Kelompok Proporsi	**Tinggi Huruf Yang tercetak**	**Lebar huruf**
EXTRA-LIGHT	100%	5%
LIGHT	100%	10%
REGULAR	100%	15%
SEMI-BOLD	100%	20%
BOLD	100%	25%
EXTRA BOLD	100%	30%

Tabel 2.3 Matrik bentuk huruf sebagai keluarga huruf dan kesannya

Bentuk	**Keterangan**	**Kesan**
A	Bentuknya pipih/ *light*	Ringan, Ekslusif , Sopan, Anggun, Resmi, Bersih.
A	Bentuknya medium/ *regular*	Kuat, Resmi, Jelas, Sopan, Tegas.
A	Bentuknya gemuk/ tebal/ *bold*	Lebih kuat, Berat, Lebih tegas, Kokoh, Padat.
A	Bentuknya meninggi/ *condensed*	Resmi, Jelas, Sopan, Terbaca, Tegas.
A	Bentuknya melebar/ *extended*	Lebih tegas, Kokoh, Padat, Resmi.

II.1.6 Teori Warna

Menurut Sulasmi Darmaprawira W.A. dalam buku "Teori Warna Dan Kreativitas Penggunaanya", Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling relatif. Menurutnya, menggunakan warna dengan baik dan tepat merupakan masalah desain yang rumit. Warna yang digunakan secara artistik sebagai alat ekspresi manusia, nampaknya mempunyai latar belakang sejarah tersendiri yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah seni rupa sejak zaman prasejarah sampai zaman modern dengan abad komputernya. Perkembangan penggunaan warna mulai dari lukisan prasejarah sampai dengan seni konteporer masa kini sangat penting, karena berhbungan dengan sejarah kebudayaan manusia mulai dengan kesederhanaan bahan dan penggunaannya sampai dengan kompleksitas pengetahuan dan penggunaan warna modern. Setiap warna memiliki karakteristik tertentu.yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimilki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimilik oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna-warna digolongkan menjadi dua golongan besar tersebut, karena adanya dua alasan yang didasarkan pada arti simbolisnya. *Pertama,* karena keluarga warna merah seringa diasosiasikan dengan matahari, darah, api, dimana baik matahari, darah, maupun api adalah benda-benda yang memberikan kesan pasan atau merangsang emosi kejiwaan. Adapun beberapa penelitian menurut Maitland Graves dalam Sulasmi Darmaprawira W.A. antara lain:

1. Warna panas/hangat adalah: keluarga kuning, jingga, merah;
   Sifatnya: positif, agresif, aktif, merangsang.
   Warna dingin/sejuk: keluarga hijau, biru ungu.
   Sifatnya: negatif mundur, tenang, tersisih aman.
2. Warna yang disukai mempunyai urutan sebagai berikut:
   a. Merah
   b. Biru
   c. Ungu
   d. Hijau

e. Jingga
f. Kuning

Asosiasi psikologi terhadap warna merupakan ikatan budaya suatu masyarakat tertentu yang telah menjadi kesepakatan bersama. Sebagai contoh tentang nilai simbolis warna putih. Dalam kebiasaan Barat, warna putih diasosiasikan sebagai suci, lugu, murni. Warna putih digunakan pada pakaian pengantin gadis yang baru menikah sebagaimana halnya kebiasaan di Jawa Barat. Berikut ini adalah warna-warna yang mempunyai asosiasi dengan pribadi seseorang, (Marian L. David, 1987 dalam Sulasmi Darmaprawira W.A., 2002), sebagai berikut:

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, hangat, pengecut, pengkhianatan.
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, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
Ungu	:	Misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
Merah ungu	:	Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.

Coklat	:	Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.
Hitam	:	Kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
Abu-abu	:	Tenang.
Putih	:	Senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

II.1.7 Matrik Penelitian Objek

Pada matrik penelitian, terdapat suatu cara visualisasi yang merupakan tinjauan secara umum terkait tipografi pada judul film bertema religi dalam media poster. Berikut ini adalah matrik penelitian yang digunakan dalam tinjauan judul film pada media poster bertema religi yaitu Ayat-Ayat Cinta dan Dalam Mihrab Cinta.

Tabel 2.4 Teori-teori yang digunakan dalam pengkajian tipografi pada judul film religi dalam media poster.

Objek Kajian	**Teori Satu**	**Teori Dua**
Ayat-Ayat Cinta	Teori yang mengkaji tentang berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar (*reguler*) sebuah alfabet dan setiap perubahan berat huruf serta memiliki kesenambungan bentuk. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori bentuk dan kesan huruf yang dikemukakan oeh Surianto Rustan dan Danton Sihombing.	Teori yang digunakan yaitu teori yang terkait warna-warna yang mempunyai asosiasi dengan pribadi sesorang. Terdapat pada penelitian ini, peneliti mengkaji arti warna terkait dengan psikologi warna berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sulasmi Darmaprawira, W. A.
Dalam Mihrab Cinta		

II.2 Sinematografi-Film

Film dalam bahasa inggris disebut *motion picture* yaitu serangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan pada sebuah layar agar tercipta suatu ilusi gerak yang hidup. Gambar bergerak, *movie*, film atau sinema merupakan suatu hiburan yang sangat popular. Film berperan sebagai sarana media hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyrakat umum. Kehadiran film sebagian merupakan respons terhadap "penemuan" waktu luang diluar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu senggang secara hemat bagi seluruh anggota keluarga. Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Film juga memiliki dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas.

II.2.1 Pengertian Sinematografi-Film

Cinematography terdiri dari dua kata: ***cinema*** &***graphy***; yang berasal dari bahasa Yunani:

- ***Kinema*** (gerakan)
- ***Graphoo*** (menulis)

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa 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, desain 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.

II.2.2 Jenis Film

Menurut Askurifai Baksin dalam skripsi Ganeshya Nathagracia RS (2010), dengan judul "Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster (2009-2010)", film secara garis besar 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.

II.2.3 Film Bertema Religi Dengan Nilai-nilai Ajaran Islam

Yang dimaksud nilai-nilai ajaran Islam adalah ukuran perilaku yang baik, berharga, pantas, dan dianjurkan dalam kehidupan bermasyarakat yang bersumber dari ajaran agama Islam yang terkonsep dalam rukun iman dan rukun Islam yang bersumber dari Alquran dan Hadis (Sikana, 2005, 93). Bagaimana nilai-nilai yang terpancar dari ajaran Islam itu dijadikan acuan tindakan, harus bertolak dari keyakinan-keyakinan kepada Yang Gaib (Allah) dan ciptaan-ciptaan-Nya sebagaimana terformulasi dalam *arkanul* iman (rukun-rukun iman/rukun-rukun keyakinan). Al Hasyimi mengemukakan bahwa rukun iman meliputi (1) percaya kepada Allah, (2) percaya terhadap adanya para malaikat Allah, (3) percaya terhadap kitab-kitab-Nya, (4) percaya terhadap Rasul-rasul-Nya, (5) percaya terhadap adanya hari kiamat, dan (6) percaya pada adanya takdir yang baik dan buruk (1974:314).

Selain mengacu pada rukun iman, pembahasan ini juga mengacu pada rukun Islam atau *syariah*. Kewajiban keagamaan atau *syariah* adalah aturan-aturan perihal tindakan yang harus dijalankan bagi setiap pemeluk sebagaimana konsep *arkanul* Islam (rukun Islam), yaitu isi tertera di dalam *arkanul* Islam. Secara tersurat *arkanul* Islam merupakan serangkaian kewajiban yang bersifat mengikat bagi pemeluk agama yang bersangkutan. Yang termasuk rukun Islam, yaitu (1) mengucapkan *syahadatain*, (2) mengerjakan salat fardu, (3) mengeluarkan zakat, (4) berpuasa Ramadan, dan (5) naik haji (Thohir, 2006: 138-139) pada Tesis Asep Supriadi (2006) yang berjudul *"Transformasi Nilai-nilai Ajaran Islam dalam Ayat-ayat Cinta Karya Habiburrahman El-Shirazy"*.

II.3 Media Poster

Pada umumnya media poster tersebut dibuat pada selebaran kertas berukuran besar yang ditempel didinding atau tempat umum lainnya secara khalayak. Biasanya dalam sebuah poster terdapat unsur-unsur visual gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah serta tipografi sebagai pendukung visual dalam menyampaikan pesan. Kegunaan sebuah poster biasanyauntuk mengiklankan suatu produk,kegiatan pendidikan, maupun acara hiburan sebagai alat propaganda. Selain itu, banyak juga poster yang dibuat secara perorangan sebagai hiasan atau lukisan yang ditempel didalam ruangan terutama bagi anak muda.

II.3.1 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 tersebut diatas, menurut Adi Kusrianto (2007), 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 skripsi Ganeshya Nathagracia RS (2010), "*Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster(2009-2010)"*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.

II.3.2 Jenis Poster

Poster dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Para pengamat seni grafis mengelompokkan jenis poster menjadi,sebagai berikut:

a. Poster Teks

Sebagaimana namanya, poster teks mengutamakan teks sebagai informasi, tetapi biasanya juga ada elemen-elemen gambar seperti simbol kerajaan, gambar raja atau ornamen lain. Pada awalnya, poster digunakan untuk menyampaikan pengumuman pemerintah kepada rakyat di abad ke-15. Demikian juga poster selain digunakan sebagai pengumuman, poster juga digunakan untuk iklan.

b. Poster Bergambar

Pada abad ke-17, yang disebut sebagai awal abad modern, ada dua pemicu atas berkembangnya produksi poster. Pertama, semakin maju teknologi percetakan. Kedua, dimulainya era industrialisasi dalam skala besar dengan terjadinya Revolusi Industri di Prancis yang menyebabkan diperlukannya sarana iklan menggunakan poster. Oleh karena itu, poster dicetak dalam jumlah besar.

Poster-poster pada era itu dihiasi dengan gambar yang berwarna-warni. Dan terdapat banyak poster yang memiliki nilai artistik yang tinggi, diantaranya adalah dengan masuknya pengaruh aliran *Art Noveau, Cubisme, Surrealisme, Dada, dan Art Deco.* (Kusrianto, 2007, h. 339)

II.3.3 Poster Film

Poster film merupakan suatu media cetak yang digunakan sebagai promosi film didalam sebuah industri film. Oleh sebab itu, industri film sangat memanfaatkan poster untuk mempopulerkan film-filmnya. 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.

II.3.4 Elemen-Elemen Visual Poster Film

Menurut Askurifai Baksin Pada skripsi Ganeshya 2010, "*Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster(2009-2010)"* 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 Judul 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.