

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan suatu media masa komunikasi dalam bentuk audio visual yang digunakan yang memiliki konsep cerita dan dianggap sebagai sesuatu yang ampuh dalam menyampaikan komunikasi terhadap masa yang menjadi sasarannya (Effendy, 2000). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) film dapat diartikan dalam dua pengertian, yang pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua film dapat diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Munculnya karakteristik dan genre perfilman yang beragam di Indonesia saat ini, membuat perkembangan film menjadi hal yang cukup menarik untuk dibahas. Genre film menurut Javandalas (2011: 3) yaitu, dalam film kita mengenal istilah genre atau untuk lebih udahnya kita dapat menyebutnya jenis atau bentuk dari sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Hal ini dapat mempermudah penonton untuk menentukan film yang hendak ditonton. Pembagian genre yang ada di Indonesia yaitu, genre aksi, romantis, komedi, horor, animasi, dokumenter, dan genre drama.

Genre drama merupakan salah satu genre film yang mampu menarik perhatian penikmat film Indonesia. Genre drama umumnya menceritakan

kisah kehidupan sehari-hari yang melibatkan konflik atau emosi. Kisah dalam sebuah film yang bergenre drama seringkali diambil dari sebuah novel atau karya sastra yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah film. Pada genre drama, biasanya dalam skala besar isu yang diambil yaitu politik dan kekuasaan dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan dalam skala kecil isu yang diambil yaitu keharmonisan atau cinta dalam keluarga. Salah satu penulis skenario dan sutradara film drama ternama yang handal dalam mempengaruhi audiens-nya adalah Ernest Prakasa.

Ernest Prakasa adalah seorang sutradara keturunan Tionghoa yang lahir di Indonesia pada tanggal 29 Januari 1982. Ernest memulai karirnya sebagai pelawak tunggal, lalu ia merambah ke industri perfilman Indonesia sebagai seorang aktor, hingga kemudia berkembang menjadi seorang penullis skenario dan sutradara. Beberapa film drama karya Ernest Prakasa yang banyak mendapat sorotan masyarakat adalah *Cek Toko Sebelah* (2016), *Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan* (2019), dan film *Teka-Teki Tika* (2021).

Cek Toko Sebelah adalah film drama komedi Indonesia produksi Starvision Plus yang dirilis pada 28 Desember 2016 dan disutradarai oleh Ernest Prakasa. Film ini ditulis oleh Ernest Prakasa dan Jenny Jusuf dengan pengembangan cerita dari Meira Anastasia.

Film *Cek Toko Sebelah* ini dibuat berdasarkan pada realitas etnis Tionghoa saat anak beranjak dewasa, menempuh pendidikan yang tinggi, tapi

miris karena pada akhirnya harus bekerja di toko orang tuanya sendiri. Film Cek Toko Sebelah ini tidak hanya menawarkan komposisi yang seimbang antara komedi dan drama keluarga.

Imperfect: Karir, Cinta & Timbangan adalah film drama percintaan Indonesia tahun 2019 yang disutradarai oleh Ernest Prakasa dan diangkat dari novel *Imperfect: A Journey to Self-Acceptance* karya Meira Anastasia, istri Ernest sendiri. Film ini ditayangkan pada 19 Desember 2019 dan mendapatkan sambutan yang positif baik dari kalangan penonton maupun pengkritik.

Imperfect: Karir, Cinta & Timbangan ini bercerita tentang seorang gadis berperawakan gendut dengan kulit yang mendekati legam. Dia kerap kena bully dari sekelilingnya lantaran bentuk tubuh dan warna kulitnya tidak sesuai dengan ibunya yang memiliki kulit putih mulus dan bentuk tubuh yang nyaris sempurna. Tak hanya ruang lingkup keluarga, dia juga harus berjuang melawan bully di lingkungan kerja dan berhadapan dengan rekan-rekan di kantor sekaligus pesaingnya di dunia karir.

Film ini mengangkat isu serius mengenai budaya perundungan (bully / body shamming) yang ada dan terjadi tanpa disadari dalam sebuah keluarga dan lingkungan kerja, namun dikemas dalam drama romantis komedi yang ringan.

Film drama keluarga yang selanjutnya adalah Film Teka Teki Tika yang dirilis pada Desember 2021. Film yang disutradarai oleh Ernest Prakasa

ini merupakan film keenam yang digarap oleh Ernest dibawah naungan perusahaan produksi Starvision Plus. Film ini dibintangi oleh beberapa aktris dan aktor ternama di Indonesia.

Film Teka Teki Tika bercerita tentang keluarga bahagia yang hidup saling mengasihi satu dengan yang lainnya. Namun pada malam perayaan hari jadi pernikahan Budiman dan Sherly yang mereka rayakan bersama anak-anaknya, muncul seorang wanita misterius bernama Tika yang mengaku sebagai anak dari hasil hubungan gelap Budiman. Kehadiran Tika pun menimbulkan kekacauan pada keluarga Budiman yang kini mencoba mengungkap identitas asli dari Tika.

Film drama garapan Ernest Prakasa yang dijelaskan diatas termasuk tiga dari banyaknya film Indonesia yang berhasil laris saat diputar di bioskop dan mendapat respon positif dari masyarakat.

Sebagai upaya untuk mendapatkan respon positif dari masyarakat, sebuah film yang hendak ditayangkan tentu saja melakukan berbagai macam kegiatan promosi. Berbagai promosi yang biasa dilakukan untuk mempromosikan film adalah iklan, direct marketing, internet marketing, promosi penjualan, publikasi, dan personal selling atau yang biasa disebut promotion mix (Morissan, 2010). Promosi melalui internet marketing ini dapat dilakukan dengan mengunggah teaser dan juga poster pada profil maupun story. Maka disinilah peranan penting poster sebagai wajah untuk proosi film tersebut. Oleh sebab itu, para sineas membuat poser yang sesuai

dengan film yang mereka produksi, agar audience mengerti gambaran dari film yang hendak mereka tonton (Prihanto, 2018).

Poster pada industri sinema atau perfilman merupakan bagian yang erat serta saling berkaitan. Poster merupakan kombinasi harmonis antara warna, objek, serta tipografi yang memuat pesan dengan tujuan dapat diterima dengan khalayak umum. Poster film berfungsi sebagai media promosi yang berguna mempopulerkan dan mengiklankan film yang ditayangkan. Poster dapat diibaratkan sebagai sampul utama layaknya pada buku, semua unsur yang ada didalamnya semata-mata untuk kepentingan menggiring calon penonton pada pemahaman yang sama mengenai film tersebut, dan memberi gambaran kesatuan film dan nuansa bagi calon penonton. Faktor inilah yang menjadikan poster sebagai alat atau aspek penting dalam industri perfilman.

Poster film memiliki empat elemen penting didalamnya yaitu, ilustrasi, headline dan subheadline, credit title, dan tipografi. Keempatnya berperan dalam menjembatani kesepakatan pemahaman antara produk film dan calon penonton. Masing-masing elemen memiliki tugas untuk memberikan informasi dan gambaran mengenai film dan cerita dalam film tersebut. Meskipun tipografi tidak terlihat signifikan tetapi turut berperan memberi gambaran kesan khusus yang ingin ditampilkan dan menarik perhatian.

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik untuk mengatur tulisan sehingga membuat makna tulisan tersebut tersampaikan dengan baik

secara visual. Sama halnya dengan peran tipografi dalam mendesain, tipografi pada poster merupakan unsur pelengkap yang harus diperhatikan dalam membuat poster. Pemilihan jenis font dan tatanan tipografi pada poster dapat memberi pengaruh dukungan nuansa yang dibentuk. Pemilihan yang tidak tepat akan berdampak pula pada tidak menyatunya nuansa yang dibangun antara huruf dan grafis. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis font saja, tetapi juga pada kesesuaian antara tema dan kesan yang ingin ditunjukkan.

Maraknya penggunaan tipografi karena penggunaannya yang mampu mengoptimalkan fungsi dari tipografi dengan keadaan yang baik. Fungsi tipografi yaitu kemudahan saat membaca, menarik perhatian, memperkuat karakter, memperkuat tema visual, dan menciptakan keindahan.

Istilah spasi sering kita gunakan dalam pekerjaan pengetikan naskah. Spasi merupakan interval antar elemen tipografi yang mencakup jarak antar huruf atau yang biasa disebut *kerning*, jarak antar huruf secara keseluruhan dalam satu kata disebut *tracking*, jarak antara baris atau yang disebut *leading*, dan jarak antar kata yang disebut *word spacing*.

Prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu, kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca (*legibility*), kualitas pada teks yang membuat teks tersebut mudah dibaca (*readability*), kemampuan huruf dan teks dapat terbaca pada

jarak tertentu (*visibility*), serta kualitas pada huruf dan teks untuk dapat dimengerti dengan jelas (*clarity*).

Berdasarkan penjelasan diatas yang menunjukkan besarnya pengaruh tipografi di dalam perancangan sebuah poster film, penelitian ini akan mengkaji tentang tipografi yang ada pada beberapa poster film drama garapan Ernest Prakasa yaitu poster film Cek Toko Sebelah, poster film *Imperfect: Karir, Cinta & Timbangan*, dan poster film Teka Teki Tika. Secara khusus pembahasan tipografi pada poster mengacu pada pendekatan teori prinsip pokok tipografi, menggunakan metode penelitian kualitatif.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengukuran ruang tipografi pada poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa?
2. Bagaimana prinsip-prinsip tipografi pada poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengukuran ruang tipografi pada poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa.
2. Untuk menjelaskan prinsip-prinsip tipografi pada poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam tentang pengukuran ruang tipografi dan prinsip-prinsip dasar tipografi.

2. Bagi Lembaga

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam mempelajari kajian tentang ilmu tipografi.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan pengetahuan dalam meneliti tipografi dalam sebuah poster film dan menjadi referensi bagi penelitian yang ingin meneliti kajian tipografi.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Secara tertulis belum ada penelitian yang membahas tentang pengukuran ruang tipografi dan prinsip-prinsip dasar tipografi dari poster-poster film drama garapan Ernest Prakasa.

Dokumen-dokumen ataupun literatur yang penulis temukan, umumnya membahas tentang poster secara umum. Guna mendapatkan dasar keilmuan yang lebih luas, peneliti berusaha memahami hasil tulisan yang relevan dengan objek kajian ini yaitu berupa hasil penelitian, skripsi, disertasi, artikel maupun buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Diantara tulisan-tulisan tersebut adalah sebagai berikut.

Pada jurnal yang berjudul “Pengantar Tipografi”, Dion Eko Valentino (2019) membahas tentang sejarah dari tipografi, perkembangan serta jenis dan prinsip-prinsip tipografi yang dipakai, agar desain menjadi lebih menarik untuk dinikmati dan mempermudah para desainer untuk menyampaikan ide-ide yang terdapat didalam sebuah karya yang mereka ciptakan (<https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/254/155>). Manfaat yang didapat dari jurnal ini adalah membantu untuk memahami pembahasan tentang sejarah tipografi dan prinsip-prinsip tipografi yang ada. Perbedaan adalah jurnal ini membahas tentang sejarah huruf dan tipografi secara lebih mendalam, sedangkan skripsi ini hanya membahas tentang prinsip-prinsip dasar tipografi saja.

Dinda Aulia Kamila (2021) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Poster Dengan Pemanfaatan Tipografi” membahas tentang prinsip-prinsip tipografi yang membantu dalam proses perancangan sebuah poster, agar penyampain informasi dari poster tersebut dapat tersampaikan dengan tepat. (https://www.academia.edu/49018440/PERANCANGAN_POSTER_DENGAN_PEMANFAATAN_TIPOGRA). Manfaat dari jurnaal ini adalah membantu memahami tentang perancangan poster dengan pemanfaatan tipografi yang baik dan benar, hanya saja perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti dan metode yang digunakan. Skripsi ini membahas tentang tipografi pada poster film menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan prinsip-prinsip dasar tipografi.

Yana Erlyana dan Yosep Hansen (2014) pada jurnal yang berjudul “Tinjauan Tipografi pada Poster Film Horor Indonesia Garapan Rizal Mantovani (Analisa dengan Prinsip Pokok Tipografi) membahas tentang prinsip pokok tipografi dan perbedaannya pada beberapa poster film horor Indonesia yang digarap oleh Rizal Mantovani (<https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/149/149>). Disini kita dapat mengetahui bahwa poster-poster tersebut menggunakan beberapa elemen efek visual yang pada bagian font-nya dikombinasikan dan juga menggunakan empat prinsip pokok tipografi yang membuat audience mudah dalam membacanya dengan ukuran poster yang standar. Manfaat yang didapat dari jurnal ini yaitu penulis jadi lebih memahami tentang keempat prinsip pokok tipografi. Jurnal ini juga membahas tentang tipografi pada poster film, akan tetapi objek yang dipilih berbeda genre dengan penelitian skripsi ini. Jurnal tersebut membahas tentang tipografi pada poster film horor Indonesia dimana didalamnya terdapat beberapa film horor garapan Rizal Mantovani, sedangkan skripsi ini membahas tentang poster film drama Indonesia Garapan Ernest Prakasa.

Skripsi karya Olivia Nata Azzahra (2020) dengan judul “Analisis Tipografi Pada Penulisan Cover Buku Novel Garapan Rintik Sedu” (https://www.academia.edu/49018431/ANALISIS_TIPOGRAFI_PADA_PENULISAN_COVER_BUKU_NOVEL_GARAPAN_RINTIK_SEDU).

Artikel dalam jurnal yang menganalisis beberapa cover buku garapan rintik sedu, berdasarkan hirarki dan kontras, serta prinsip pokok tipografi. Dengan

menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, teori I Made Winartha. Melalui pengamatan masalah yang terjadi di lapangan dapat disimpulkan bahwa, sebuah buku bacaan yang memiliki sebuah sampul yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar dapat menimbulkan minat seseorang untuk membacanya. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif, akan tetapi perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti, jurnal ini meneliti beberapa cover buku garapan Rintik Sedu (Tsana) sedangkan objek yang ada pada penelitian skripsi ini adalah beberapa poster film garapan Ernest Prakasa.

F. LANDASAN TEORI

1. TIPOGRAFI

a. Pengertian Tipografi

Mengutip dari buku “Pengantar Tipografi” karya Adi Kusrianto, tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi visual, baik cetak atau pun non cetak (Kusrianto, 2010:190). Timothy Samara mengungkapkan bahwa tipografi tidak hanya berbicara mengenai lah-hal teknis atau mekanistik saja, tapi juga hal-hal yang sifatnya indah atau estetik (Samara, 2011:6).

Tipografi adalah salah satu ilmu dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif. Tipografi sangat erat kaitannya dengan bidang keilmuan yang lain, seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya. Tipografi sebagai tata huruf yang dalam

kaitannya dengan desain berarti memperhatikan adanya hasil karya yang sesuai dengan konsepnya. Artinya tipografi yang tervisual harus selaras dengan konsep pokok yang diembannya.

b. Tipografi Menurut Beberapa Ahli

1) Danton Sihombing

Danton Sihombing dalam buku “Tipografi Dalam Desain Grafis” menyebutkan bahwa disiplin seni yang mempelajari tentang pengetahuan mengenai huruf ialah tipografi. (Sihombing, 2001:3). Danton Sihombing juga menyebutkan bahwa tipografi merupakan sebuah representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan sebuah property visual yang pokok dan efektif. (Sihombing, 2001:58). Dengan kata lain, jika berbicara tentang tipografi berarti berbicara persoalan dunia huruf yang sangat luas.

2) Tova Rabinowitz

Tova Rabinowitz mengatakan, secara tradisional tipografi didefinisikan sebagai sebuah kajian, penggunaan, dan desain seperangkat bentuk-bentuk huruf terulang yang identik. (Maharsi, 2013:3).

3) Roy Brewer

Roy Berewer dalam bukunya yang berjudul “*An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes*”

menjelaskan bahwa tipografi dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan. Dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan baris-baris huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya pada halaman yang dicetak (Valentino: 2019: 158)

4) David Jury

Tipografi lebih dipahami sebagai disiplin ilmu yang definisinya terkait dengan perkembangan zaman. David menyatakan tipografi secara tradisional dihubungkan dengan desain dan lebih khusus lagi dengan industry cetak. Tapi karena perkembangan teknologi yang berkembang secara global dan memberi kemudahan pada aksesnya, maka tipografi menjadi lebih sering digunakan untuk merujuk kepada tatanan materi tertulis apapun dan tidak lagi terbatas hanya kepada hasil kerja seorang tipografer sehingga dengan demikian pada saat ini menurut David, setiap orang adalah tipografer.

c. Anatomi Huruf

Dalam bentuknya, huruf memiliki bagian anatomi, mereka memiliki bagian-bagian tubuh yang dapat mempermudah dalam mengidentifikasikan bentuk dan juga dapat membedakan mereka. Bagian-bagian tersebut dapat menjadi salah satu bentuk identifikasi

guna membedakan huruf satu dengan huruf lain (Rustan: 2011:49). Theo van Leeuwen menyatakan, hal yang membuat huruf berbeda satu dan lainnya adalah karena adanya perbedaan berat, kemiringan huruf, proporsi, jarak lengkungan, orientasi, dan keteraturan pada huruf (Azizah: 2022:4).

Dari kedua penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap bentuk huruf memiliki keunikan fisik yang berbeda-beda yang membuat kita dapat membedakan antara satu huruf dengan huruf lainnya. Keunikan ini yang menyebabkan mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lainnya. Pada tahun 1900 sekelompok pakar psikologi dari Australia dan Jerman membuat sebuah teori yang teori Gestalt. Teori ini berbasis pada “pattern seeking” dalam perilaku manusia. Setiap bagian adalah komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi teori ini membuktikan bahwa mengenal atau membaca sebuah gambar diperlakukan adanya kontras antara ruangan positif yang disebut dengan figure dan ruang negatif yang disebut ground.

Langkah awal untuk kita mempelajari tipografi adalah dengan mengenal atau memahami anatomi huruf. Serepti halnya tubuh manusia, huruf juga memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh komponen dari satu huruf, merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Apabila kita bias memahami anatomi huruf dengan baik,

maka dengan mudah kita dapat mengenali sifat dan karakteristik dari tiap huruf.

Berikut ini adalah terminology yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf:

1) Baseline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf besar.

2) Cap Height

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

3) Meanline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf kecil.

4) X-Height

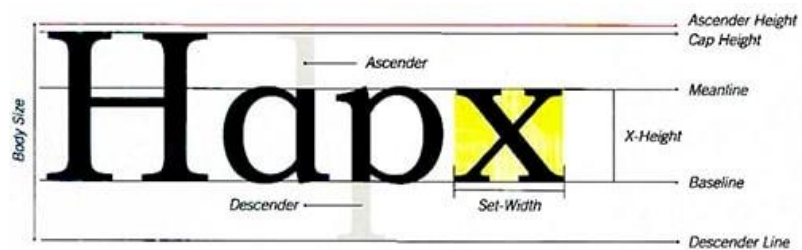
Jarak ketinggian dari baseline sampai ke meanline. X-height merupakan tinggi dari badan huruf kecil. Cara yang termudah untuk mengukur ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf 'x'.

5) Ascender

Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada diantara meanline dan capline.

6) Descender

Bagian dari anatomi huruf kecil yang posisinya tepat berada dibawah baseline.



Gambar 1.1. Gambar Anatomi Huruf 1

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/cara-memahami-anatomi-huruf/>

Secara lengkap penamaan anatomi setiap komponen visual yang ada dalam fisik huruf menurut buku *Tipografi Dalam Desain Grafis* karya Danton Sihombing meliputi:

1) *Apex*

Titik yang terbentuk karena adanya pertemuan dua stroke diagonal yang membentuk sebuah puncak, seperti pada huruf “A”.

2) **Bar**

Garis horizontal atau diagonal yang salah satu ujungnya menempel pada stem atau pada garis lain. Seperti ditemui pada huruf “E”, “F”, “K”, “L”, “T”, “X”, dan “Y”.

3) **Bracket**

Bagian lengkung yang terletak antara serif dan stem stroke.

4) **Serif**

Garis kecil atau kait semacam tambahan khusus pada terminal.

5) **Stem**

Garis utama dan paling tebal pada sebuah huruf.

6) **Link**

Garis pendek yang menghubungkan bagian atas dan bawah pada huruf “g”. Istilah ini khusus digunakan untuk huruf “g”.

7) **Loop**

Bowl sebelah bawah yang terdapat dibagian descender huruf “g”. Istilah ini khusus digunakan untuk huruf “g”.

8) Bowl

Garis yang berbentuk lengkung / melingkar yang melengkungi sebuah ruang kosong yang disebut counter.

9) Shoulder

Garis lengkung kebawah yang mirip bahu manusia, seperti pada huruf “a”, “f”, “h”, “j”, “m”, “n”, “t”, dan “u”.

10) Terminal

Bagian ujung stroke yang tidak memiliki kait (serif).

11) Eyes

Ruang kosong yang terdapat pada huruf “e” yang menyerupai mata. Istilah ini khusus digunakan untuk huruf “e”.

12) Form

Perbandingan tebal-tipis stroke dalam sebuah huruf akibat angle of stress.

13) Counter

Ruang kosong yang terdapat di dalam sebuah huruf.

14) Axis

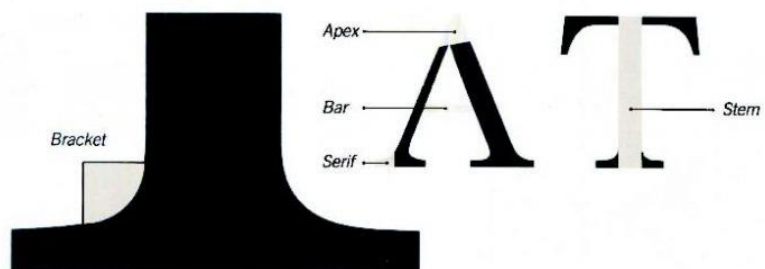
Garis sumbu semu yang berfungsi untuk mengetahui angle of stress-nya atau yang biasa disebut derajat kemiringan tebal-tipis huruf.

15) *Open-Counter*

Disebut open-counter apabila sebuah counter dilingkungi oleh bentuk bowl atau bentuk lain yang terputus, sehingga memiliki celah, seperti pada huruf “C”, “E”, “F”, “G”, “M”, “a”, “c”, “e”, “f”, “h”, “j”.

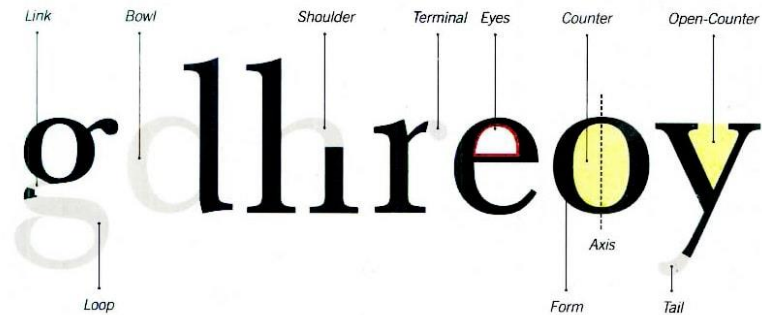
16) *Tail*

Garis yang mengarah kebawah pada bagian descender seperti pada huruf “Q”, “K”, “R”, “g”, “j”, “p”, “q”, “y” di beberapa *typeface*.



Gambar 1.2. Gambar Anatomi Huruf 2

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/cara-memahami-anatomi-huruf/>

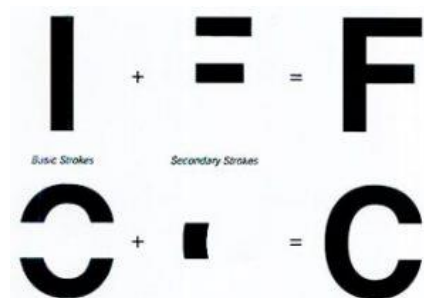


Gambar 1.3. Gambar Anatomi Huruf 3

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/cara-memahami-anatomi-huruf/>

Setiap individu huruf, angka dan tanda baca dalam tipografi disebut dengan character. Seluruh character secara optis rata dengan baseline. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan x-height. Setiap character apakah itu huruf besar atau huruf kecil, memiliki batang (*stem*) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal.

Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (*strokes*) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary strokes*).



Gambar 1.4. Jenis *Stroke* pada Huruf

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/cara-memahami-anatomi-huruf/>

Apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam alfabet dapat dibagi menjadi empat besar yaitu kelompok garis tegak-datar, kelompok garis tegak-miring, kelompok garis tegak-lengkung, dan kelompok garis lengkung. Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu figure dan ground. Apabila kita menelaah keberadaan ruang negatif (*counterform*) dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok yaitu ruang negatif bersudut lengkung, ruang negatif bersudut persegi empat dan ruang negatif bersudut persegi tiga.

Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alfabet memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak secara berdampingan dapat tercapai kesamaan tinggi secara otomatis.

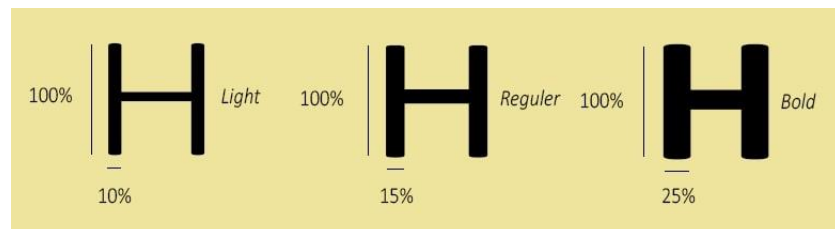
d. Keluarga Huruf

Keluarga huruf atau yang biasa disebut juga dengan *type family* merupakan pengembangan yang berakar dari struktur bentuk

dasar (*regular version*). Perbedaan tampilan yang pokok dalam sebuah keluarga huruf terbagi menjadi empat bentuk variasi, yaitu:

1) Berat

Berdasarkan berat huruf maka anggota keluarga huruf ini dapat terbagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu light, regular, dan bold.



VARIASI BERAT	TINGGI HURUF YANG TERCETAK	LEBAR STEM
Extra Ligth	100%	5%
Light	100%	10%
Regular	100%	15%
Semi-Bold	100%	20%
Bold	100%	25%
Extra-Bold	100%	30%

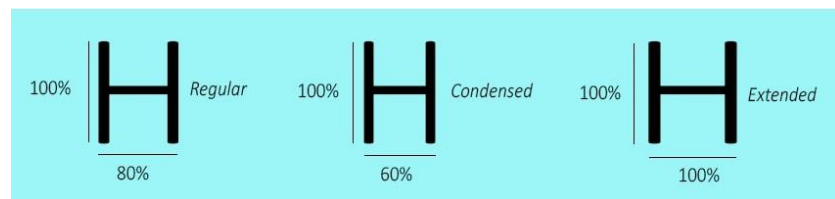
Gambar 1.5. Gambar Berat Huruf

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/4-karakter-keluarga-huruf/>

Dapat dilihat perbandingan antara tinggi dari huruf yang tercetak dengan lebar stem pada setiap huruf yang ada pada gambar diatas menunjukkan perubahan berat huruf yang ideal.

2) Proporsi

Perbandingan proporsi antara tinggi huruf dan lebar huruf yang tercetak (*set-width*) dibagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu *condensed*, *regular*, dan *extended*.



VARIASI PROPORSI	TINGGI HURUF YANG TERCETAK	LEBAR HURUF YANG TERCETAK
Extra Condensed	100%	40%
Condensed	100%	60%
Regular	100%	80%
Extended	100%	100%
Extra Extended	100%	120%

Gambar 1.6. Gambar Proporsi Huruf

Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/4-karakter-keluarga-huruf/>

Gambaran mengenai proporsi ideal antara tinggi huruf dengan lebar huruf yang tercetak dapat dilihat pada gambar di atas.

3) Kemiringan

Huruf cetak miring pada tipografi yang biasa disebut *Italic* digunakan untuk memberikan penekanan pada sebuah kata dan juga dipakai untuk menunjukkan istilah atau kata yang berasal dari bahasa Inggris.



Gambar 1.7. Gambar Kemiringan Huruf
 Sumber: <https://image.aksiografi.com/tipografi/4-karakter-keluarga-huruf/>

Huruf *Italic* dirancang dengan sudut kemiringan tertentu agar mencapai toleransi kenyamanan pada mata saat membaca dan mengidentifikasikannya. Sudut kemiringan terbaik adalah 12° . Apabila kurang dari 12° maka akan mengurangi kemudahan dalam mengenalinya sebagai versi *Italic*. Sebaliknya, jika lebih besar dari 12° , maka akan memengaruhi keseimbangan bentuk huruf.

4) *Character Set*

Character adalah setiap huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi. Sedangkan yang dimaksud dengan *Character Set* adalah keseluruhan dalam sebuah alfabet. Sebuah alfabet memiliki character yang terdiri dari huruf besar (*uppercase*) dan huruf kecil (*lowercase*).

Johan Gutenberg menemukan subsistem teknologi mesin cetak. Pada masa itu cetakan huruf yang berupa potongan blok metal disimpan dalam sebuah kotak yang disebut *type case*.

Huruf besar disimpan pada bagian atas kotak, sedangkan huruf kecil diletakkan pada bagian bawah. Hal inilah yang membuat huruf besar biasa disebut dengan istilah *uppercase* atau *capitals*, dan huruf kecil disebut *lowercase*.

e. **Klasifikasi Huruf**

Klasifikasi huruf dibuat untuk mempermudah orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan, juga bisa digunakan sebagai acuan atau perbandingan bila ingin mendesain huruf.

Alexander Lawson membuat klasifikasi berdasarkan sejarah dan bentuk huruf. Klasifikasi huruf menurut Alexander Lawson, yaitu:

1) ***Black letter (Fraktur)***

Desain karakter ini dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya dan ditulis secara berdempetan, sehingga hasil keseluruhannya terlihat gelap, berat dan hitam.

2) ***Humanist***

Orang Italia menggunakan *typeface* Romawi Kuno yang ruang negatifnya cukup banyak, sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan. Hal itu yang membuat gaya *humanist* mendapat julukan "*White Letter*".

3) *Old Style*

Karakter ini muncul di abad ke-15. Pada kelompok *typeface* ini tulisan dibuat lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, dan terkesan lebih ringan, tidak seperti tulisan tangan.

4) *Transitional*

Kelompok *typeface* ini muncul pada abad ke-17, dan pertama kali diciptakan oleh Philip Grandjen atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok *typeface* ini merupakan transisi dari huruf *Old Style* dan *Modern*.

5) *Modern*

Kelompok *typeface* ini dinamakan *Modern* karena kemunculannya pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*. Ciri-cirinya hampir lepas dari sifat kaligrafi *typeface* pendahulunya.

6) *Slab Serif (Egyptian)*

Huruf-huruf *Slab Serif* diperkenalkan pada abad ke-19 sebagai huruf yang banyak digunakan pada desain-desain untuk iklan. Huruf-huruf ini juga biasa disebut dengan *Egyptian* karena bentuknya yang mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir Kuno.

7) *San Serif*

Jenis huruf ini mulai banyak bermunculan pada awal abad ke-20, saat para desainer mulai mencari bentuk-bentuk ekspresi baru sebagai sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama.

8) *Script & Cursive*

Bentuknya yang didesain menyerupai tulisan tangan, dan ada juga yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil. Pada *typeface Script* huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak menyambung.

9) *Display / Decorative*

Kelompok bergaya *Display* pertama kali muncul sekitar abad ke-19. Jenis huruf ini dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah untuk menarik perhatian pembaca. Pada *typeface* ini yang diperhatikan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya.

FRAKTUR fraktur	HUMANIST humanist	OLD STYLE old style
TRANSITIONAL transitional	MODERN modern	SLAB SERIF slab serif
SANS SERIF sans serif	<i>SCRIPT</i> script	DISPLAY DECORATIVE

Gambar 1.8. Gambar Klasifikasi Huruf Alexander Lawson
Sumber: <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>

f. Fungsi Tipografi

Tipografi dalam bentuk komunikasi visual memiliki fungsi sebagai tanda penunjuk dan informasi. Tanda ini berfungsi untuk mengarahkan atau memberi informasi tentang sesuatu secara tertulis. Kedua adalah sebagai tanda baca, yang mengarahkan untuk berkomunikasi secara tertulis. Ketiga adalah pembaca emosi, karakter maupun situasi. Keberadaan tipografi mampu menggantikan sesuatu yang lain, yang dipikirkan dan dibayangkan. Sehingga masyarakat dapat menentukan tujuan atau arah yang dilaluinya.

Pembuatan font yang baik harus memiliki keterbacaan yang jelas, dapat dipahami dan mewakili suatu karakter atau sifat. Font sangat penting karena font merupakan akses untuk fasilitas umum, dapat mewakili karakter ataupun situasi dalam menaikkan kepuasan masyarakat.

g. Sistem Pengukuran Ruang Tipografi

Sistem pengukuran dalam tipografi dibagi menjadi tiga, di antaranya adalah point, pica, dan unit. Point digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan pica digunakan untuk mengukur panjang baris. Pengukuran lebar per satuan huruf serta jarak antar huruf digunakan satuan unit. (Sihombing: 2001: 20).

Pada tahun 1737, Pierre Simon Fournier Le Juene, seorang desainer huruf memperkenalkan sistem pengukuran huruf dengan

satuan point. Lalu 40 tahun kemudian seorang desainer huruf dari Prancis yang bernama Francois Ambroise Didot memperkenalkan sistem pengukuran huruf lainnya. Akan tetapi, acuan yang dipakai sekarang sebagai standar Internasional adalah sistem Anglo Saxon, dengan perhitungan 72pt setara dengan 1 inch atau 2,539 cm.

Ada beberapa istilah yang dikenal dalam pengukuran ruang tipografi, yaitu:

1) *Kerning*

Pengukuran jarak antara huruf dalam photo *type setting* dan digital composition dihitung dengan system unit. System ini tidak memiliki acuan pengukuran yang tetap, dalam pengertian bahwa unit memiliki nilai yang berbeda-beda tergantung kepada system yang digunakan.



Gambar 1.9. Gambar *Kerning*
Sumber: <https://www.courselounge.com/wp-content/uploads/typography-spacing-kerning.jpg>

2) *Tracking*

Pengukuran jarak antar huruf secara seragam pada rentang karakter dan memengaruhi kepadatan visual sebuah kata, frasa, atau paragraf.



Gambar 1.10. Gambar *Tracking*
 Sumber: <https://www.courselounge.com/wp-content/uploads/typography-spacing-tracking.jpg>

3) *Leading*

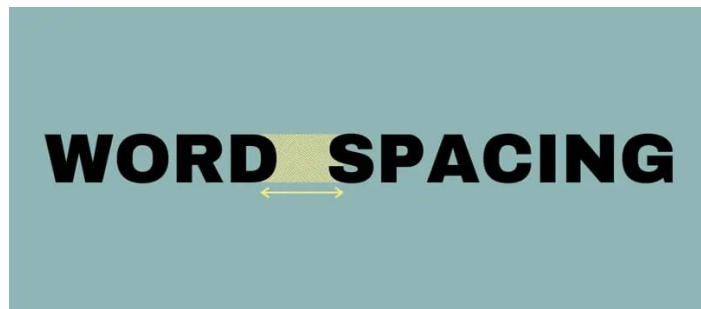
Pengukuran jarak antar baris dihitung dengan menggunakan satuan point. Teknik tradisional memakai lembaran metal yang disisipkan diantara baris. Lembaran metal ini memiliki ketebalan yang beragam.



Gambar 1.11. Gambar *Leading*
 Sumber: <https://www.courselounge.com/wp-content/uploads/typography-spacing-leading.jpg>

4) *Word Spacing*

Pengukuran ruang jarak antarkata. Teknik tradisional menggunakan cara menyisipkan potongan metal diantara huruf yang satu dan lainnya. Potongan metal ini memiliki satuan yang disebut em.



Gambar 1.12. Gambar *Word Spacing*
Sumber: <https://www.courselounge.com/wp-content/uploads/typography-spacing-word-spacing.jpg>

h. Prinsip-Prinsip Dasar Tipografi

Dalam penggunaan tipografi ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

1) *Legibility*

Kualitas huruf dan komposisinya untuk dapat dibedakan antar sesama, tingkat kemudahan huruf untuk dilihat dan diidentifikasi. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik dari huruf itu sendiri, ukuran serta penataannya dalam sebuah naskah.

2) *Readability*

Kualitas huruf dan komposisinya untuk dibaca sebagai sebuah kesatuan.

3) *Clarity*

Hal yang paling penting dalam memilih suatu jenis huruf. Tipografi yang baik akan memudahkan orang untuk membaca.

4) *Visibility*

Pemakaian tipe huruf harus disesuaikan dengan komposisi yang baik.

2. POSTER

a. Pengertian Poster

Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatan (Sudjana, Rivai, 2002). Diungkapkan oleh Hasnun (2005) poster merupakan gambar atau tulisan di atas kertas atau kain yang dipasang di tempat umum berisi pemberitahuan.

Dari kedua definisi tersebut, jelaslah bahwa poster adalah salah satu bagian dari 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. Isi dan tujuan poster beragam. Ada poster yang berisi imbauan kepada masyarakat tentang suatu kegiatan. Ada juga poster yang berisi larangan untuk menghindari perbuatan tertentu.

b. Elemen Poster

Elemen-elemen visual poster terdiri dari:

1) **Tipografi**

Huruf yang memiliki perpaduan fungsional dan estetik (Sihombing, 2001), huruf merupakan elemen dasar untuk membangun suatu kata atau kalimat.

2) **Warna**

Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulasi perasaan, perhatian dan minat seseorang (Kusrianto, 2007: 46).

3) **Layout**

Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout, Dasar & Penerapannya*, layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

c. **Prinsip Dasar Poster**

1) **Keseimbangan (*Balancing*)**

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa.

2) **Alur Baca (*Movement*)**

Alur baca yang diatur secara sistematis untuk mengarahkan mata pembaca dalam menelusuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain. Hal ini dilakukan untuk

memudahkan pembaca dalam membaca dan tidak menimbulkan kebingungan dan salah informasi.

3) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan bisa dicapai dengan membuat judul atau ilustrasi yang jauh lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas. Penekanan dapat dicapai dengan cara membuat perbandingan ukuran, background yang kontras dengan tulisan dan gambar, warna yang menonjol, memanfaatkan ruang yang kosong, perbedaan jenis, ukuran, dan warna huruf.

4) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen grafis agar poster yang dihasilkan lebih beragam dan menarik perhatian banyak orang. Bisa juga dilakukan dengan membedakan ukuran gambar yang satu dengan yang lain sehingga bisa menimbulkan kesan layer atau kasual, tergantung tema yang dimiliki.

5) Kesatuan (*Unity*)

Menurut prinsip ini, beberapa bagian poster akan digabungkan untuk membentuk kelompok pola yang menarik. Satuan itu sendiri dapat dicapai dengan beberapa cara yaitu, perbedaan warna latar belakang, perbedaan informasi,

memanfaatkan garis untuk pemisah informasi, dibuat bertumpuk, dan mendekatkan beberapa elemen desain.

d. Jenis-Jenis Poster

Berdasarkan tujuannya poster dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu poster propaganda, poster kampanye, poster wanted, poster cheesecake, poster komik, poster afirmasi, poster riset, poster kelas, poster layanan masyarakat, poster komersial, dan poster film.

e. Poster Film

Poster film adalah suatu media yang efektif dalam proses komunikasi visual dan memiliki fungsi komersial (Limantoro, 2013). Desain poster film seharusnya selain mengantarkan pesan umum sebuah film, juga menghantarkan emosi dari film tersebut. Penikmat harus dapat melihat bawah poster film tersebut berkaitan erat dengan filmnya. Perbedaan utama dari poster umum dan poster film adalah poster umum biasanya memiliki target audience tertentu. Sehingga penekanan pada poster film lebih pada identitas dan genre dari film tersebut (Fagerholm, 2009).

Poster film merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam mempromosikan sebuah film, karena poster juga berfungsi sebagai identitas film itu sendiri. Banyak informasi yang dapat disampaikan oleh sebuah poster film. Informasi tersebut tidak hanya ditunjukkan lewat tulisan, tetapi juga lewat ilustrasi, maupun foto. Dalam membuat sebuah poster film sebagai sebuah media promosi

film, biasanya penggunaan kata-kata akan lebih singkat, padat, jelas, dan mampu menarik perhatian orang yang melihatnya, selain itu unsur visual berupa ilustrasi adegan film lebih dominan. Oleh karena itu, dalam pembuatan poster film harus dipertimbangkan secara matang agar dapat berkomunikasi secara efektif, mampu menunjukkan identitas yang kuat sekaligus bisa menjadi suatu bentuk karya seni.

f. Jenis-Jenis Poster Film

1) *Teaser Poster*

Teaser Poster, disebut juga sebagai poster muka yaitu poster yang digunakan sebagai promosi pembuka sebuah film. Teaser poster biasanya mengandung gambar dengan desain mendasar yang tidak memunculkan banyak informasi, dan bertujuan untuk membangun rasa penasaran dan keingintahuan pada sebuah film.

2) *Character Poster*

Poster yang dibuat dengan menampilkan karakter-karakter pemain yang ada dalam sebuah film.

3) *International Poster (Theatrical Poster)*

Poster ini merupakan poster resmi dari sebuah film yang dipajang di bioskop di seluruh dunia, seiring dengan penayangan film yang dilakukan secara serentak.

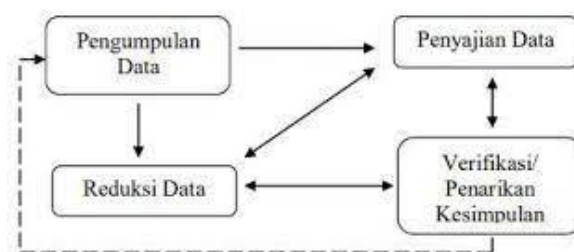
g. Manfaat Poster Film

Dalam dunia industri perfilman, poster merupakan bagian yang erat hubungannya dengan film. Film dan poster merupakan dua bagian yang sulit untuk dipisahkan, layaknya dua sisi mata uang, keduanya saling berkaitan satu sama lain. Poster digunakan sebagai sarana media komersial untuk mengajak dan mempengaruhi masyarakat untuk berkunjung dan menikmati film-film tersebut.

G. METODE PENELITIAN

Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat dan desain penelitian yang digunakan. Dalam metode penelitian menggambarkan rancangan yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh dan dianalisis.

Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.



Gambar 1.13. Bagan Kerangka Analisis Data Miles dan Huberman
 Sumber: <https://123dok.com/article/teknik-analisis-data-metodologi-penelitian.zpvrv0rz>

Kriyanto menyatakan bahwa, “riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya”. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti, maka semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengukuran ruang tipografi dan prinsip-prinsip dasar tipografi pada desain poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa, dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut I Made Winartha (2006: 155), metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

2. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa. Dengan menggunakan sistem pengukuran ruang Anglo Saxon dan keempat prinsip-prinsip dasar tipografi, yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah desain tipografi dalam poster film drama Indonesia yang digarap oleh Ernest Prakasa.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa data tambahan yang didapat dari buku, internet, jurnal, wawancara maupun dari sumber lainnya yang dianggap mampu menunjang dalam penulisan skripsi ini.

4. Tahap Penelitian

a. Menentukan Tema

Dalam beberapa poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa yang memiliki beberapa unsur yang menarik yang bisa digunakan dan pantas untuk diteliti, untuk itu peneliti menentukan tema yang hendak diteliti dalam poster tersebut. Pemilihan tema bertujuan untuk mempermudah menemukan fokus yang akan dicari dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini tema yang diambil adalah prinsip tipografi dalam poster film drama Indonesia garapan Ernest Prakasa.

b. Menyusun Rancangan

Penyusunan rancangan penelitian ini dapat mempermudah proses penelitian, karena dengan membuat rancangan penelitian,

peneliti akan mengetahui langkah-langkah berikutnya yang akan diambil ketika penelitian.

c. Menentukan Sumber Data

Sumber data sangatlah banyak, untuk itu peneliti harus menentukan sumber data yang hendak dijadikan bahan untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu yang diteliti. Penentuan sumber data ini digunakan sebagai acuan ketika sebelum peneliti mengumpulkan data. Dalam hal ini sumber data ada 2, yaitu sumber data primer dan sumber data skunder.

d. Mempersiapkan Peralatan

Mempermudah untuk melakukan penelitian, karena sebelum melakukan penelitian perlu untuk mempersiapkan segala hal. Mulai dari mengecek alat tulis, dan segala hal yang berhubungan dengan alat untuk penelitian.

e. Menganalisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti dihadapkan pada beberapa jenis penelitian yang bisa penulis gunakan untuk menganalisa data. Untuk itu penulis harus menentukan model penelitian siapa yang akan penulis gunakan, sehingga penulis hanya menggunakan satu model penelitian saja. Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan prinsip-prinsip tipografi.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data:

a. Wawancara

Untuk menambah data yang akurat dan untuk melengkapi data dari literature. Penulis melakukan wawancara secara langsung mengenai objek yang diteliti kepada narasumber yang ada di lapangan yaitu seorang desainer tipografi dan seorang penonton dari film drama tersebut.

b. Studi literature

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur mengumpulkan berbagai referensi dari jurnal dan buku yang relevan dengan objek yang diteliti.

c. Observasi

Pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik observasi yaitu pengamatan langsung objek yang diteliti. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung desain tipografi yang ada pada poster tersebut.

6. Teknik Analisis Data

Analisi data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari data observasi dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan temuannya dapat

mengorganisasikan data, menjabarkan dalam unit-unit, dan melakukan penyusunan hipotesa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif dari Miles dan Huberman. Dalam proses analisis ini terdapat tiga komponen utama dalam analisis, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses awal analisis data dengan memfokuskan dan menyederhanakan data. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyeleksi setiap data yang masuk dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian mengolah dan memfokuskan semua data mentah. Dengan hal ini, data hasil reduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memberikan kemudahan dalam pengumpulan data.

b. Sajian Data

Penyajian data adalah proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian. Penyajian data dimaksudkan agar memudahkan bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian. Pada penelitian ini data yang telah terorganisir disajikan dalam bentuk deskripsi informasi yang sistematis dalam bentuk teks naratif yang singkat. Sehingga sajian data tersebut memuat sekumpulan informasi yang nantinya akan bisa ditarik kesimpulannya.

c. Penarikan Kesimpulan

Analisis data yang terakhir adalah menarik sebuah kesimpulan dari data yang telah didapatkan selama penelitian. Karena ini merupakan penelitian kualitatif, maka dalam kesimpulan awal masih bersifat sementara, ini bisa berubah jika tidak ada bukti yang mendukung. Akan tetapi bila sudah ditemukan bukti yang mendukung maka kesimpulan awal sudah bisa dikatakan valid. Penelitian ini menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh selama dan sesudah penelitian berlangsung. Dengan didupatkannya sebuah kesimpulan maka penelitian ini bisa mendapatkan data yang sah oleh sebab itu penarikan kesimpulan merupakan langkah yang penting dari analisis data ini.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri-sendiri, namun antara bab yang satu dan bab yang lainnya masih ada hubungannya dan saling mendukung. Adapun gambaran yang jelas mengenai skripsi ini akan diuraikan dalam sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika penelitian.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Berisi tentang data perusahaan rumah produksi yang memproduksi film beberapa film drama Indonesia yaitu PT. Kharisma Starvision Plus di Cempaka Putih, Jakarta Pusat, Indonesia.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

& **BAB IV** Berisi tentang kajian, laporan, hasil-hasil penelitian serta membuat deskripsi, ekspansi, sintesis, analisis (pembahasan), yang dituangkan dalam beberapa subbab sesuai dengan keperluan yang menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang menjawab permasalahan dari penelitian dan berisi saran atau masukan untuk pengembangan dalam bidang tersebut agar bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA**DAFTAR ISTILAH****LAMPIRAN**