

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Desain Komunikasi Visual dewasa ini telah merambah ke dunia Multimedia, hal itu dipengaruhi oleh era globalisasi dan perkembangan teknologi yang demikian pesat. Komunikasi visual dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat, dalam hal ini menggunakan indera penglihatan, kini menjadi pesan multiindera dimana komunikasi melibatkan indera-indera lainnya. Media yang digunakan dalam penyampaian pesan juga beragam tidak hanya hadir sebagai media cetak saja, namun juga hadir di media elektronik seperti video klip, televisi, dan film, hingga akhirnya di media interaktif seperti web di internet. Melalui konsep multimedia manusia dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitas dalam dunia desain dengan berbagai kemungkinan, hal itu juga dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital atau komputer.

Berkembangnya media komunikasi seiring dengan perkembangan multimedia (diantaranya audio dan visual) membuat seni atau kreatifitas dalam menyampaikan pesan lebih beragam dan menarik. Salah satu media yang sedang populer saat ini adalah Film. Film adalah salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern. Film berkembang menjadi salah satu bagian dari kehidupan sosial yang memiliki pengaruh juga dampak yang cukup signifikan pada manusia dalam kaitannya sebagai penonton. Pengaruh film sangat kuat dan besar terhadap jiwa manusia karena penonton tidak hanya terpengaruh ketika ia menonton film tetapi terus teringat sampai waktu yang cukup lama.

Film dianggap sebagai sebuah bentuk seni mutakhir yang selalu menyerap perhatian masyarakat luas. Kehadirannya selalu mendapat tempat dalam berbagai media massa. Bersamanya kemudian bermunculan media khusus tentang film, kemudian bermunculan kritikus film, menjamurnya rumah produksi film juga artis-artis pemain film dan lain sebagainya yang berhubungan dengan dunia film.

Dunia film makin berkembang, semakin lama semakin berinovasi, tenaga ahli, sineas kreatif, makin diperlukan. Berkembangnya teknologi juga menjadikan

film semakin baik kualitasnya, teknologi komputer memungkinkan seorang sutradara bisa membuat efek-efek khusus yang sulit dilakukan secara manual. Seiring perkembangannya, saat ini film hadir dengan berbagai genre. Diawali dari genre drama, komedi, action, hingga horror, kini muncul beberapa genre baru yang populer seperti animasi, fantasi, misteri, thriller, dan lain sebagainya. Genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya bentuk atau muatan kisah tertentu. Dalam perkembangan genre tersebut telah mendapat sentuhan teknologi, tentu hasilnya akan berbeda ketika menontonnya. Genre thriller merupakan genre film yang sedang populer saat ini, plotnya yang serius sekaligus menegangkan menjadikannya sebagai tontonan yang menarik. Di Indonesia sendiri, film dengan genre thriller belum begitu banyak, namun pada pertengahan tahun 2000-an film thriller mulai banyak muncul dan mulai banyak peminatnya.

Agar sebuah film dapat dikatakan sukses selama diluncurkan di pasaran atau banyak digemari oleh masyarakat, tentu itu adalah tugas berat dari sebuah Rumah Produksi yang harus mengangkat cerita atau tema yang menarik untuk dihadirkan kepada masyarakat. Selain itu perencanaan promosi perlu dilakukan untuk keberhasilan sebuah film yang akan ditayangkan. Pemilihan media yang tepat dan akurat akan menunjang keberhasilan dalam program sosialisasi dan promosi. Promosi sebuah film biasa dilakukan melalui dua kategori media, yaitu media audio visual berupa Trailer yaitu potongan-potongan adegan inti dalam sebuah film, video ini biasanya berdurasi pendek hanya sekitar beberapa menit. Media kedua yang juga cukup penting adalah media cetak berupa poster.

Poster adalah media promosi yang sering dipakai untuk mempublikasikan suatu gagasan atau ide kepada khalayak ramai. Poster biasanya didominasi oleh gambar dan diberi sedikit tulisan untuk mempertegas pesan. Dunia perfilman pun melirik poster sebagai media iklan yang kuat dan efektif sehingga sering menggunakannya untuk mempublikasikan film yang akan dirilis. Pembuatan poster film harus sesuai dengan tema atau genre yang diangkat dalam sebuah film. Hal itu membutuhkan kreatifitas tinggi karena dalam sebuah poster film harus dapat mewakili cerita dalam film itu sendiri. Sebagai contoh, sebuah poster film thriller tentu akan berbeda gaya visualnya dan cara penyampainnya dengan poster

film bergenre komedi. Poster-poster film banyak dijumpai ketika datang ke gedung bioskop, disana akan ada banyak poster film dengan berbagai genre dari film yang tengah tayang sampai film yang akan segera ditayangkan.

Sebuah poster film terdiri dari beberapa unsur rupa yang saling mendukung satu sama lain, unsur tersebut berupa ilustrasi atau gambar, teks atau tipografi, warna, layout. Semua itu dikemas berdasarkan prinsip komposisi sebuah desain poster. Perencanaan dan konsep yang baik, serta didukung desainer yang kreatif akan menghasilkan sebuah poster film yang tidak hanya estetis secara visual tetapi juga menarik perhatian masyarakat atau konsumen untuk menonton film tersebut.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang diatas, selanjutnya dibuat rumusan masalah dengan maksud untuk lebih mempermudah dalam mempelajari dan memahami masalah-masalah tersebut. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Unsur rupa apa saja yang terdapat pada poster film thriller di Indonesia periode 2009-2013 ?
2. Bagaimana estetika dari poster film thriller di Indonesia periode 2009-2013 ditinjau dari prinsip desain sebuah poster ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar kedalaman penelitian jelas, oleh karena itu peneliti memberi batasan objek yang diteliti hanya pada poster film bergenre thriller dan film tersebut pernah tayang di Indonesia pada periode tahun 2009 sampai 2013. Seleksi poster dilakukan berdasarkan kualitas film itu sendiri juga dari respon masyarakat terhadap film tersebut serta rating yang diberikan. Data tersebut diperoleh dari beberapa situs film besar seperti IMDb.com, filmindonesia.or.id, dan beberapa situs film lain, sehingga pada akhirnya diperoleh sepuluh poster film dalam periode tahun tersebut dan menjadi objek penelitian bagi peneliti.

## **1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

1.4.1. Tujuan yang diharapkan dari penelitian unsur rupa pada poster film thriller di Indonesia adalah untuk :

- a. Mengetahui unsur rupa yang terdapat pada poster film thriller di Indonesia dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual.
- b. Mempelajari sisi estetis pada sebuah poster film thriller di Indonesia yang ditinjau dari prinsip desain sebuah layout poster dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh derajat gelar kesarjanaan Strata 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sahid Surakarta
- b. Merupakan sarana menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
- c. Menambah ilmu pengetahuan mengenai unsur-unsur rupa pada sebuah desain poster dan prinsip desainnya yang dapat menghasilkan sebuah layout poster yang estetis.

#### **2. Bagi Akademis**

- a. Menambah kekayaan pustaka dan turut membantu mengembangkan wawasan dalam bidang desain poster atau layout, sesuai dengan perkembangan teknologi dan sumber daya yang melingkupinya.
- b. Menambah wacana keilmuan tentang konsep perancangan sebuah poster yang dilatarbelakangi oleh beberapa unsur rupa.
- c. Menambah wacana keilmuan tentang konsep perancangan sebuah poster yang estetis berdasarkan beberapa prinsip desain sebuah poster.

#### **3. Bagi Masyarakat**

- a. Diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pemahaman tentang poster film dan makna desain yang terkandung di dalamnya.

- b. Memberikan informasi tentang perkembangan film thriller di Indonesia yang baru mulai populer.

## 1.5. Metode Penelitian

### 1.5.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan cara mencari informasi kualitatif dan data deskriptif melalui metode kualitatif. Berdasarkan istilah penelitian kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai kondisi lapangan, tidak seperti desain riset penelitian kuantitatif yang bersifat tetap, baku, dan tidak berubah-ubah. Oleh karena itu, peran peneliti sangat dominan terhadap keberhasilan penelitian. Penelitian ini memusatkan pada pendeskripsian atau menggambarkan secara jelas subyek penelitian.

Pendeskripsian unsur-unsur rupa pada poster film Thriller di Indonesia menggunakan teori-teori mengenai unsur-unsur visual atau rupa dalam dunia desain komunikasi visual, sedangkan untuk mempelajari estetika sebuah poster film Thriller melalui konsep perancangan poster yang disesuaikan dengan prinsip desain sebuah poster dalam kaitannya dengan estetika sebuah bentuk karya visual.

### 1.5.2. Objek Penelitian

Objek yang diteliti adalah bentuk visual dari poster film bergenre Thriller yang pernah ada di Indonesia. Objek tersebut berupa file virtual yang diperoleh dari pengunduhan melalui internet dari beberapa situs *database* film atau bentuk *print out* poster yang bisa didapat dari bioskop.

### 1.5.3. Sumber Data

Pada umumnya penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara guna mencari data. Inti persoalannya adalah apapun alatnya, tujuan

utamanya ialah mendapatkan informasi dalam bentuk bukan angka sehingga banyak peneliti yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengambilan data, seperti *tape recorder*, komputer, bahkan internet. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain

a. Narasumber

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai sebagai narasumber merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto atau film. Untuk mengumpulkan data peneliti melakukan eksplorasi atas cerita orang yang sedang diteliti. Keunggulan metode ini ialah bahwa peneliti dapat mengungkap informasi sebanyak mungkin dari sumber yang diteliti. Kelemahannya ialah memerlukan waktu yang lama untuk mendengarkan cerita dan jawaban-jawaban yang diberikan seringkali tidak sistematis karena orang itu mungkin akan bercerita panjang lebar sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya.<sup>1</sup>

Beberapa informan dipilih oleh penulis guna menunjang materi yang berhubungan dengan judul yang diambil. Materi dapat diperoleh dari informan dari berbagai profesi, diantaranya beberapa desainer grafis di kota Solo, desainer poster pada khususnya, *design consultant*, dan penggemar film bergenre thriller.

b. Bentuk Perupaian (Gambar)

Bentuk perupaian berupa gambar, merupakan file *virtual* berupa kumpulan poster yang diperoleh dan dikumpulkan dari internet melalui situs tertentu untuk selanjutnya diteliti satu persatu. Gambar juga bisa diperoleh dari pemotretan dengan menggunakan kamera jenis digital untuk menghasilkan beberapa foto penunjang penelitian. Gambar digunakan sebagai pelengkap dari sumber data yang sudah ada dan terkait dengan upaya untuk mendapatkan informasi kemudian

---

<sup>1</sup> Jonathan Sarwono, Hary Lubis, 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta. p. 103.

menganalisisnya dalam bentuk visualisasi poster film Thriller di Indonesia.

c. Sumber Tertulis

Bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, yang berguna untuk menjajaki keadaan perseorangan atau masyarakat di tempat penelitian dilakukan; sumber dari arsip, berupa riwayat hidup tokoh terkenal yang berasal dari daerah tempat penelitian sehingga bisa berguna untuk mempelajari orang dan lingkungan pemeran dalam buku; dokumen pribadi, dapat berupa surat, buku harian, anggaran penerimaan atau pengeluaran diri atau rumah tangga, surat-surat, kriteria seseorang tentang keadaan lokal, pepatah, lagu daerah, drama local dan sebagainya; serta dokumen resmi, merupakan dokumen yang berasal dari instansi-instansi pemerintah.<sup>2</sup>

1.5.4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode yang menjelaskan dan menafsirkan data yang ada dan di dalamnya menggambarkan sesuatu gambaran apa adanya. Upaya mencatat dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang ada di lapangan berdasarkan wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan diantaranya :

a. Observasi

Observasi merupakan bagian dari teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, antara lain berupaya untuk melakukan pengamatan secara langsung kondisi lapangan penelitian. Observasi, meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Salah satu peran pokok dalam melakukan observasi ialah menemukan interaksi yang kompleks dengan latar belakang sosial yang alami.

<sup>2</sup> Lexy J. Moeloeng, 2007. Metodologi Penelitian, Edisi Revisi, Remaja Rosdakarya, Bandung. p. 159.

#### b. Wawancara

Salah satu sumber informasi yang sangat penting dan perlu dilakukan adalah dengan wawancara dari sumber data berupa manusia (informan). Wawancara dapat dipandang sebagai bentuk percakapan berupa tanya-jawab. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan didasari persetujuan kedua belah pihak sehingga akan mendapatkan suasana santai tanpa tekanan yang komunikatif. Keunggulan utama wawancara ialah memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah banyak. Sebaliknya, kelemahannya, karena wawancara melibatkan aspek emosi, maka kerjasama yang baik antara pewawancara dan yang diwawancarai sangat diperlukan.

Bentuk wawancara dalam penelitian kualitatif ini bersifat terbuka dan mendalam yang dilakukan secara formal dan non formal, guna menggali pandangan tentang banyak hal yang bermanfaat untuk menjadi dasar dalam sajian data serta analisisnya. Subyek wawancara dalam penelitian ini lebih berperan sebagai informan.

#### c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan sumber non manusiawi yang dilakukan untuk menunjang kelengkapan data dan untuk memperdalam konsep-konsep dan teori penulisan serta menunjang landasan pemikiran kemudian mengembangkan analisis dalam penelitian.

Kajian dari beberapa dokumen merupakan sarana bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi dengan cara membaca surat-surat, pengumuman, iktisar rapat, pernyataan tertulis atas kebijakan tertentu serta bahan-bahan tulisan yang lain. Penggunaan dokumen semacam ini berhubungan erat dengan apa yang disebut analisis isi. Cara menganalisis isi dokumen ialah dengan memeriksa dokumen atas bentuk-bentuk komunikasi yang dituangkan dalam bentuk tulisan secara sistematis dan obyektif.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, pp. 100-102.

#### 1.5.5. Teknik Analisis Data

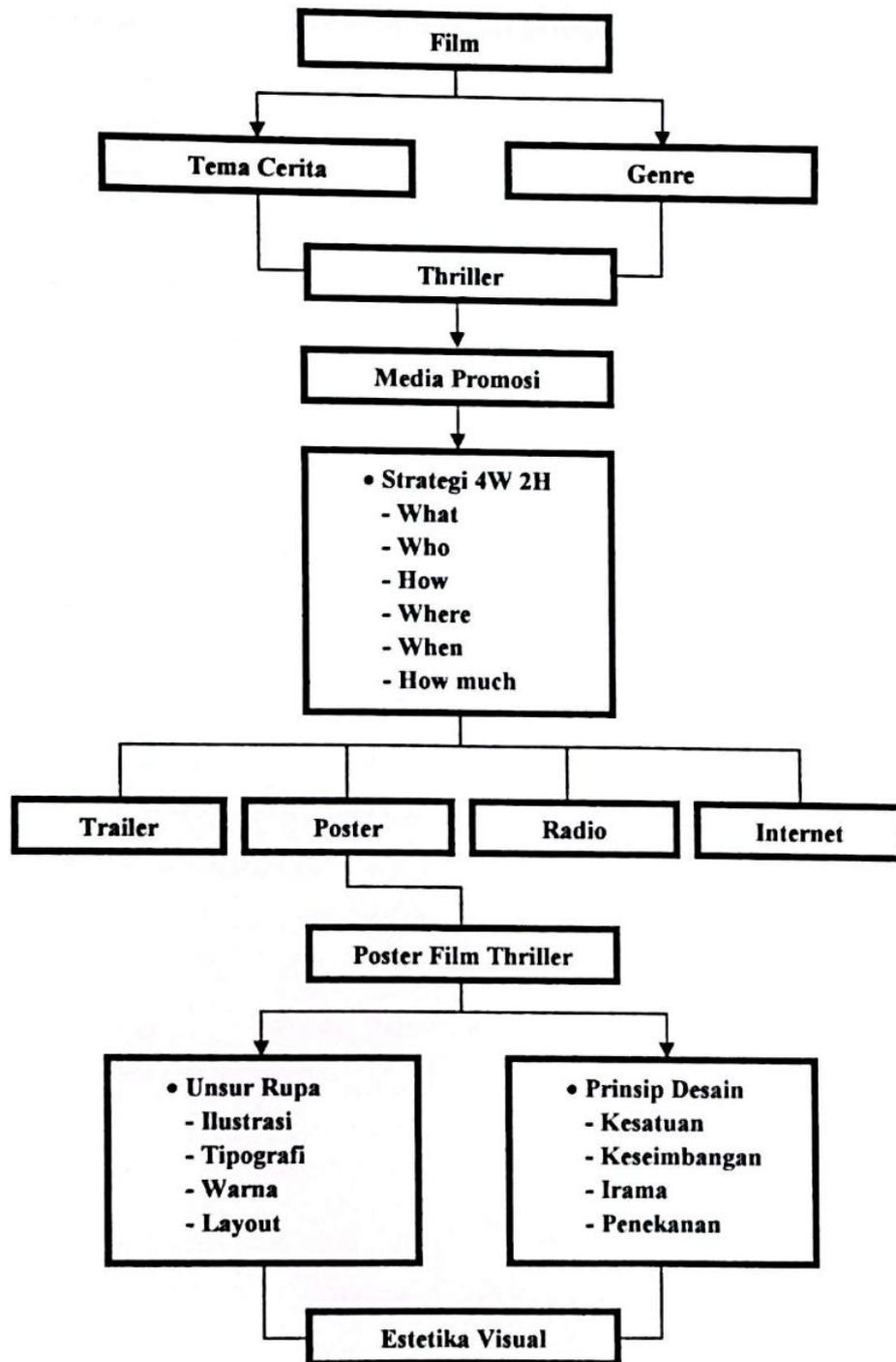
Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan lengkap, tahap selanjutnya adalah menganalisa data. Analisis kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya adalah agar peneliti mendapatkan makna hubungan antar variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Hubungan tersebut sangat penting karena dalam analisis kualitatif peneliti tidak menggunakan angka-angka.

Prinsip pokok teknik analisis kualitatif adalah mengolah dan menganalisa data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna. Prosedur analisis data kualitatif diantaranya mengorganisasi data yang diperoleh, membuat kategori atau tema, membuat hipotesis (jika penelitian menggunakan hipotesis), mencari eksplanasi alternatif data (mampu menerangkan data yang ada), serta menulis laporan dengan kalimat dan pengertian yang tepat.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Jonathan Sarwono, Hary Lubis dalam *Opcit*, p. 110.

## 1.6. Kerangka Penelitian



Ket :

— : hubungan langsung

↓ : turunan, unsur pembentuk

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan akhir dari penelitian ini adalah penyusunan dan penulisan secara sistematis yang terdiri dari lima bab, masing-masing bab secara garis besar memaparkan hal-hal sebagai berikut :

**BAB I** : Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang meliputi jenis dan lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Landasan teori, memuat tinjauan pustaka. Teori-teori yang menyangkut dengan unsur visual film thriller pada media poster, diulas berdasarkan sumber data dari berbagai sumber.

**BAB III** : Analisis data, bab ini berisi tentang sumber data yang berhubungan tentang poster film thriller. Pada bab ini dijelaskan mengenai data film, film yang digunakan dalam penelitian, uraian singkat sinopsis dan produksi film thriller, tampilan poster film thriller.

**BAB IV** : Hasil penelitian, merupakan laporan penelitian yang dilakukan. Membahas tentang unsur-unsur rupa yang terkandung pada poster film thriller yang diteliti, serta sisi estetika poster tersebut ditinjau dari prinsip desain poster.

**BAB V** : Penutup, merupakan bab terakhir sebagai penutup dalam penulisan ini yang berisi bagian kesimpulan umum yang menjawab permasalahan dari penelitian ini, dan saran diberikan kepada pihak-pihak terkait yang bermanfaat untuk pengembangan dalam bidang tersebut lebih lanjut.

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**