

**TINJAUAN SEMIOTIKA
TIPOGRAFI PADA OPENING TITLE FILM**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**

**TINJAUAN SEMIOTIKA
TIPOGRAFI PADA OPENING TITLE FILM**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**

TINJAUAN SEMIOTIKA
TIPOGRAFI PADA OPENING TITLE FILM



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004

TINJAUAN SEMIOTIKA
TIPOGRAFI PADA OPENING TITLE FILM



Wildan Antares
NIM 9610879023/DK



KT002169

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2004

Tugas Akhir Skripsi berjudul:

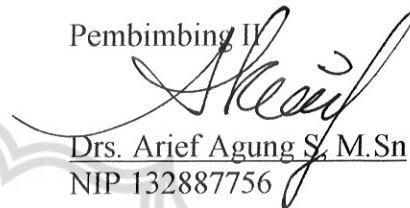
TINJAUAN SEMIOTIKA TIPOGRAFI PADA OPENING TITLE FILM, diajukan oleh Wildan Antares, NIM 9610879023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2004 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



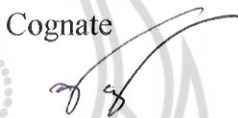
Drs. M. Umar Hadi, M.Sn
NIP 131474284

Pembimbing II



Drs. Arief Agung S, M.Sn
NIP 132887756

Cognate



Drs. Asnar Zacky
NIP 131474338

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

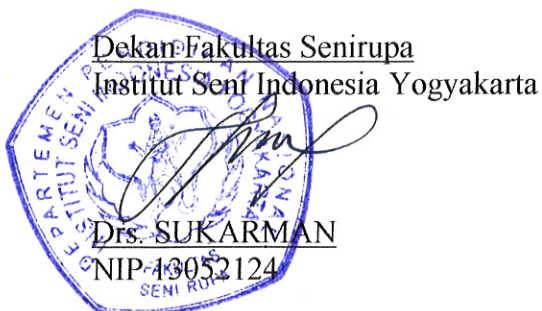


Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP 131996632

Ketua Jurusan Desain



Drs. M. Umar Hadi, M. Sn
NIP 131474284





"GILA AKU TIDAK BISA, WARAS AKU TIDAK PANTAS, BISAKU HANYA
NEUROTİK"

- ROLAND BARTHES-
THE PLEASURE OF TEXT

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi yang berjudul “Tinjauan Semiotika Tipografi Pada Opening Title Film” sebagai syarat kelulusan dari Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Disadari oleh penulis bahwa pembuatan karya skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan yang disebabkan berbagai kendala. Namun demikian diharapkan Dapat memberikan sedikit informasi, tentang menariknya penggunaan tipografi, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi para calon desainer grafis

Sebagai penutup penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak dibawah ini yang turut membantu sehingga pembuatan skripsi ini dapat diselesaikan.

1. Allah SWT serta Nabi Muhammad Saw.
2. Drs. Umar Hadi, M.S. selaku pembimbing I.
3. Drs.Arief Agung S, M.Sn selaku dosen Pembimbing II.
4. Dra. Lasiman Selaku dosen wali dan penasehat.
5. Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku ketua program studi Disain Komunikasi Visual.
6. Drs Asnar Zacky selaku dosen penguji.
7. Ayah Ibu, Kakak dan Adik-adikku tercinta.

8. Si Kembar Raka dan Dinda.....Selamat datang ke dunia.
9. Sherlynakuseorang
10. Diskomvis 96, the LeftOver “Koko, Alfi, Ade Kungpu, Kris, Anik, Maharaja Hengki, Sigit Stereovilla, Tessy.
11. Almamater Dskomvis, 91, 92, 93, 94, 95, ...Pada kemana Neh..
12. Geber ModusOperandi, Seni rupa Kontemporer dan permasalahannya.
13. Agus Suwage dan Tita Rubi (BEER dan Keramah tamahannya).
14. Para Kaum Munafik, Mess56, Ruangrupa, Nietze, Barthes, Benyamin Sueib, Shaggy Dog, The Upstairs, Club Eighties, Dom65, Narpati Awangga, Dionisius Von Frankenstein, Arya Pandjalu, Wok The Rock, Wimo Bayang, Grafis Minggiran.
15. Ira dan Ventzha..The DoggyHouser.
16. Rumah Seni Cemeti (Nindityo & Mella). Kedai Kebun (Agung Leak & Neny).
17. gudeg net. Donny, Ableh, Dhany, Devil, Putu, Antok,
18. Keluargaku di Liechtenstein, Berlin, Melbourne, Singapore, Jakarta, Bandung.
19. Public Image Ltd...Anger is an energy....

Pihak-pihak lain yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	



BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Asumsi	4
1.6 Metode Penelitian	4
1. Studi Pustaka	5
2. Observasi	5
3. Metode Analisis Data	5
4. Populasi dan Sampel	5
BAB II. LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	7
A. Pengertian Semiotika dan Sejarah Perkembangannya	7
B. Sejarah Penggunaan Tipografi serta hubungannya dengan Opening Title Film	17
BAB III. ANALISA TIPOGRAFI OPENING TITLE FILM DALAM TINJAUAN SEMOTIK	27
A. Tolak Ukur Analisa	27
B. Beberapa Istilah dalam Katagori Film	28
C. Data Teknis, Sinopsis, Sequence, Rundown serta Makna Konotasi	29
BAB IV. PENUTUP	54
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
GLOSSARIUM	
CD ROM INTERAKTIF	

DAFTAR TABEL

TABEL 1	TABEL TRIKOTONOMI PIERCE
TABEL 2	TABEL SEMIOLOGI SAUSSURE
TABEL 3	TABEL TEORI MITOS BARTHES
TABEL 4	TABEL DATA TEKNIS STAR WARS
TABEL 5	TABEL RUNDOWN STAR WARS
TABEL 6	TABEL DATA TEKNIS THE MATRIX
TABEL 7	TABEL RUNDOWN THE MATRIX
TABEL 8	TABEL DATA TEKNIS MISSION IMPOSSIBLE
TABEL 9	TABEL RUNDOWN MISSION IMPOSSIBLE
TABEL 10	TABEL DATA TEKNIS SE7EN
TABEL 11	TABEL RUNDOWN SE7EN
TABEL 12	TABEL DATA TEKNIS ALIEN
TABEL 13	TABEL RUNDOWN ALIEN
TABEL 14	TABEL DATA TEKNIS PSYCHO
TABEL 15	TABEL RUNDOWN PSYCHO

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1	SEQUENCE FILM STARWARS
GAMBAR 2	SEQUENCE FILM THE MATRIX
GAMBAR 3	SEQUENCE FILM MISSION IMPOSSIBLE
GAMBAR 4	SEQUENCE FILM SE7EN
GAMBAR 5	SEQUENCE FILM ALIEN
GAMBAR 6	SEQUENCE FILM PSYCHO



** (Halaman ini sebagai sisipan pada masing-masing film)*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Peradaban dimulai ketika manusia mulai mengerjakan hal-hal yang tidak mempunyai manfaat langsung terhadap kelanjutan hidup biologisnya, mulai mengerjakan hal-hal yang tidak berguna dengan membuat aturan dan norma yang membatasi dirinya sendiri. Mereka menemukan mitos dan menyusun seperangkat nilai yang secara kolektif mereka akui, dan kemudian mencoba merekam dan mencatat dengan simbol visual, dan tanda-tanda ini digoreskan di tanah, dinding gua, tulang dan sepotong kulit.

Adalah kodrat manusia yang selalu mencari kebenaran dan memberi makna pada kehadirannya, berbagai media yang ada dalam jangkauan akal budinya akan digunakan untuk mengekspresikan dunia batinnya. Seiring dengan berkembangnya peradaban, bahasa visual yang berupa tanda-tanda dan simbol-simbol rekaman spiritual lambat laun ada yang berubah menjadi ekspresi seni, peran, arti dan bentuknya berubah sesuai dengan jaman yang diwakilinya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir dewasa ini telah memungkinkan masyarakat Indonesia hidup di dalam apa yang disebut sebagai era informasi global. Proses komunikasi yang dipercepat dan penyebaran informasi yang cepat ini menyebabkan keberadaan teknologi dan informasi menjadi keharusan yang mutlak.

Di dalam masyarakat informasi dan komunikasi global perbincangan mengenai apa yang disebut dengan tanda (*sign*) sebagai salah satu unsur terpenting dalam bahasa dan komunikasi menjadi sangat penting walaupun semiotika sendiri adalah bukan ilmu

yang baru ditemukan. Semiotika telah diperbicangkan sejak era filsafat Yunani (*semion*) yang berarti tanda. Semiotika adalah cara pemahaman mengenai realitas sedangkan fenomena semiosis lebih kepada realita itu sendiri. Semiotika secara tidak langsung adalah yang terbaca ataupun tidak terbaca dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era informasi dewasa ini kebudayaan kontemporer adalah seperti masuk ke dalam sebuah dunia teka-teki, penuh misteri, kontradiksi, halusinasi, ilusi, ekstasi dan simulasi.

Film adalah salah satu wakil dari kebudayaan kontemporer itu, walaupun awalnya film itu sendiri adalah dampak perpanjangan dari sebuah eksplorasi seni visual, (fotografi) dan teknologi (science) dan secara tidak langsung film menyimpan banyak tanda-tanda didalamnya. Sampai saat ini, film tidak lagi mengangkat keindahan dari image bergerak, tapi lebih cenderung bersifat bercerita.

Desainer grafis pada dasarnya adalah orang yang menghasilkan dan memproduksi tanda. Dalam sebuah pembuatan film desainer grafis adalah yang menjadi garda depan dari berhasil atau tidaknya sebuah film yang diharapkan mampu menjalankan ide gagasan dan kreatifitasnya. Dalam hal hubungan film dan desain grafis, desainer grafis, diharapkan mampu menciptakan mood atau suasana yang diinginkan dari film itu. Salah satunya dengan penggunaan tipografi dan hukum-hukumnya, baik tentang keterbacaan, komposisi, tekstur, warna, dan efek-efek khusus.

Dalam penelitian kali ini penulis sekedar mencoba membaca makna atau tanda tanda dalam Opening Title Film dalam waktu yang sekejap, yang diharapkan mampu menyajikan dan menginterpretasikannya melalui bahasa semiotik dan mampu memberikan sumbangan sedikit setidak tidaknya untuk program Studi Desain Komunikasi Visual bagi pengembangan penggunaan tipografi itu sendiri.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Skripsi ini bertujuan menjawab 2 masalah yang diformulasikan sebagai berikut:

1. Apakah tipografi pada opening title film dapat menghantarkan audience membongkar tanda untuk mengetahui makna atau tafsiran terhadap film itu sendiri?
2. Seberapa jauh teori-teori semiotik mendukung pesan verbal dalam hal penggunaan tipografi dalam opening title?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui sejauh mana hubungan tanda (tipografi, audio-visual, gerak, tekstur dan warna) dengan keseluruhan makna yang ada pada opening title sebuah film

1.4 BATASAN PENELITIAN

1. Obyek yang diteliti adalah menyangkut seberapa jauh efek visual tipografi berperan pada media film-film asing pada periode tahun pembuatan 1960-2002.
2. Masalah yang diteliti mencakup keterkaitan atau hubungan tipografi dengan unsur audio dan visual yang menyangkut kajian semiotik dalam film-film itu.

1.5 ASUMSI

Opening Title Film merupakan bagian yang paling penting dalam pembuatan sebuah film, selain promosi dalam bentuk poster dan thriller. Hal inilah yang akan disaksikan oleh para pemirsa pada saat pertama kali lampu di gedung bioskop dipadamkan. Segment yang cepat ini (biasanya dalam waktu dua atau tiga menit), yang merupakan ringkasan dari cerita yang akan membawa audience memahami sebuah narasi, mood, atau suasana dari film itu.

Muatan-muatan sequence yang ada dalam opening title menarik jika dikaji dengan menggunakan teori semiotik. Spesifikasi dari kajian ini adalah penelitian kualifikasi tanda dari tipografi dalam opening title (pada periode pembuatan pada tahun 1960-2000).

Sebagian besar pembuatan dari Opening title adalah penggunaan tipografi yang sering dimodifikasi baik dari ukuran gerak maupun penambahan unsur lain seperti warna, tekstur dan efek khusus. Hal ini akan dijadikan dasar dalam pemaknaan (interpretasi) dalam skripsi ini.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode observasi eksploratif, setelah mengumpulkan beberapa data beserta dengan konsep teori yang telah menerangkan data tersebut dengan beberapa ketentuan teknis sebagai berikut:

1. Studi Pustaka : Mengkaji teori, data dari buku dan makalah, saduran, artikel dari kajian mengenai objek penelitian dan disiplin ilmu lain yang sekiranya mendukung penelitian ini.

2. Observasi : Melakukan pengamatan melalui objek yang diteliti.

3. Metode Analisis Data : Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, maka dasar untuk mengolah penelitian mengenai objek yang bersangkutan sudah ada dan segera dikaji

4. Populasi dan Sampel :

Populasi

a. Opening title pada film-film asing baik itu Drama, Action, ataupun Sci-Fi pada periode tahun 1960-2002, yang dipilih secara acak guna menghindari kesamaan tema yang antara lain:

- | | |
|---|------------------------|
| 1. Star Wars - Attack of The Clone Episode II | SciFi (2002) |
| 2. The Matrix | Sci-fi Action (1997) |
| 3. Mission Impossible | Action (1996) |
| 4. Se7en | Thriller Action (1995) |
| 5. Alien | SciFi (1979) |
| 6. Psycho | Drama (1960) |

b. Opening Title Film ataupun unsur yang mendukung Tipografi seperti audio, visual, gerak, efek dan durasi Opening Title itu sendiri.

Sampel

- a. Unsur semiotik yang ada dalam Opening Title Film tersebut.

