

BAB IV

PENUTUP

Seperti halnya dengan proses membaca, pembongkaran makna-makna yang terkandung haruslah dengan cermat dan teliti. Pemahaman atau pembacaan sebuah film jelas akan sangat mengalami kesulitan apabila si pengamat hanya memahami film itu secara naratif. Dalam arti, detil-detil seperti gerak tubuh, struktur bahasa, setting tempat, pencahayan, sound effect serta efek visual yang dipakai dalam sebuah film tidak diperhatikan.

Beberapa detil seperti pada Opening Title film Alien, pemunculan teks-teks yang membutuhkan waktu yang lama (dapat dilihat pada sequence Opening Title Alien) jarak antara huruf satu dengan yang lainnya sangatlah jauh jika dibandingkan dengan Opening Title yang lain (Mission Impossible, Starwars, The Matrix, Se7en dan Psycho). Hal ini bukannya tidak disengaja, melainkan karena si pembuat ingin menyampaikan atmosphere yang ada dalam film tersebut. Dengan penambahan aksen *sound* baik itu berupa ilustrasi musik, maupun efek-efek suara *mood* yang diinginkan dari keseluruhan film tersebut dapat diperjelas. Tidak dapat diketahui secara pasti, apakah *sound* itu yang menandakan eranya seperti dalam latar belakang musik pada Opening Title Se7en, dimana lirik lagu dari ilustrasi film itu bercerita tentang kemarahan seorang pada kemajuan jaman dan protesnya terhadap Tuhan. Demikian juga dengan film Starwars, penandaan teks yang berbentuk perspektif merupakan sebuah pernyataan bahwa ini hanyalah sebuah cerita belaka.

Sedangkan penggunaan efek-efek visual seperti gerak, permainan sudut pandang kamera dan penggabungannya dengan efek-efek grafis dalam pengolahan sebuah Opening Title film seperti teknis cut to cut image, tilt, pan, montase, layering, matte efek dan lain-lain, juga berkesan sebagai tone pada konsep didalam film itu sendiri.

Hal ini terlihat pada sequence film Se7en, antara frame satu dan lainnya jika diperhatikan akan berkesan seperti potongan-potongan berita pada berita kriminal, yang menampilkan image-image dari tubuh korban pembunuhan. Sudut pengambilan gambar serta pencahayaan ruang yang gelap semakin mendetailkan dugaan ini.

Lain halnya dengan sequence Opening Title Mission Impossible, teknik perpaduan antara cut to cut image, efek video (matte, negative) serta adegan pada film tersebut sangatlah dominan, yang menggambarkan sebuah adegan laga atau action, hal ini diperjelas dengan penggunaan sumbu yang terbakar dengan cepat.

Pada sequence opening title The Matrix yang ditekankan adalah dari sudut karakter si pemerhati film itu, seperti halnya iklan. Dalam perancangan iklan yang dibutuhkan agar produk yang ditawarkan bisa mencapai hasil yang maksimal adalah data target audience. Film The Matrix sebenarnya ditujukan pada para anak muda yang kecanduan bersurfing di dunia maya. Mereka adalah simbolisasi generasi instan, generasi yang tidak lepas dari budaya televisi dan internet. Oleh sebab itu dapat terlihat jelas pada sequence yang tercetak dan pada pembukaan opening title film tersebut menampilkan sebuah layar komputer.

Psycho adalah satu satunya film drama yang diambil sebagai sample dalam Opening Titlenya karena dianggap dapat mewakili drama masa lalu.yang kemudian diceritakan lagi dalam bentuk film. Gerak-gerak garis pada opening title film ini

merupakan tone atau tekanan pada inti cerita film itu sendiri. Garis-garis ini mengingatkan kepada karya lukis seorang arsitek Amerika, Piet Mondrian. Garis-garis ini yang juga mengingatkan kepada panggung-panggung teater yang penuh dengan konstruksi di balik panggung itu. Permainan huruf judul film itu (dapat dilihat pada sequencenya) seperti judul atau title buku.

Penekanan ilustrasi musik dengan menggunakan alat gesek juga merupakan simbol dari konteks drama dalam film ini, dan sangat mencerminkan Amerika pada era film itu dibuat. Bahasa visual, atau interpretasi dari bahasa yang terucap melalui ekspresi tipografis telah menjadi sumber inspirasi untuk seniman dan penulis. Contohnya, memaknai tanggal masa lalu sebagai karya seni sebuah industri dan perpanjangan dari sebuah puisi konkret pada tahun 1920-an hingga kebudayaan pop tahun 1960-an. Permainan visual ditumbuhkan dengan produksi yang cepat, pada abad ini khususnya *Fluxxus* karya George Maciunas instalasi pada poster mata terakhir pada tembok subway di New York.

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis berdasarkan pandangan semiotika pada ke enam sample opening title film tersebut maka disimpulkan aspek-aspek yang berkaitan dengan tipografi pada opening title yaitu gerak, efek khusus baik sound maupun visual serta konsep dibalik cerita film tersebut sehingga dapat menjadi catatan, bahwa:

1. Sebuah Opening Title yang dapat dikatakan sebagai ujung pangkal dari sebuah promosi sebuah film yang tidak terlepas dari prinsip-prinsip desain grafis juga, namun dalam pengaplikasian, penggunaan tipografi lebih ditekankan kepada karakter huruf itu sendiri. Berarti, pemilihan jenis huruf karakter dan kesan huruf lebih berintervensi saling mempengaruhi dengan segala macam unsur yang melapisinya.
2. Semiotika atau ilmu tanda dapat di artikan sebagai pisau bedah atau alat untuk menganalisa dan sangat berkaitan erat dalam pembuatan konsep sebuah Opening Title, atau dapat dikatakan mempunyai kontribusi sebagai pendalaman makna konotasi dalam upaya menguraikan berbagai bentuk tanda yang berkaitan dengan ikon, indeks dan simbol yang terkandung dalam sebuah film. Muatan tanda-tanda yang ada walupun tidak dapat menjadi tolak ukur karena kearbiterannya namun setidaknya dapat memetakan jamannya. Dalam hal ini ilmu semiotika dapat membuat pijakan dalam merepresentasikan sebuah makna atau kesan yang diinginkan.

B. Saran

Awal tahun 90-an masa di bawah pengaruh teori post-strukturalis dan satu dari hasilnya adalah ide kedewasaan yang menyatakan bahwa teks adalah gambar dan sebaliknya. Hal ini membuat desainer hampir selama satu dekade menyadari bahwa teks adalah teks dan hal ini berbeda dari gambar dan berpotensi untuk dikomunikasikan. Hal ini dikonstruksikan untuk realisasi yang lebih jauh bahwa membaca bukanlah proses pasif tetapi kumpulan aktivitas yang kompleks. Proses membaca tidaklah linear. Kebalikannya, proses ini dinamis dan aktif. Penggunaan tipografi adalah salah satu cara untuk membuat aktivitas membaca lebih mudah maka manipulasi huruf dan ruang mempunyai pengaruh yang fundamental terhadap pembaca. Tipografi membantu kita dalam memberi arah pada pembaca, tafsiran isi (atau kontradiksinya), menciptakan atmosfer tertentu atau menyatakan maksud pembuatnya.

Sebagaimana kemajuan teknologi mengenalkan tantangan kreatif yang lebih kompleks, *screen-based tipografi* harus dipertimbangkan kembali sebagai sebuah bahasa baru dengan tata bahasanya sendiri, dengan struktur sendiri, dan aturan sendiri. Apa yang Dibutuhkan adalah model yang lebih baik yang dapat menembus bahasa atau tipografi memperlengkapi dan memperkuat daripada mengetatkan pemahaman tentang apa yang didesain dengan media elektronik. Penulisan ini menelusuri beberapa pengalaman precursors (sebelum populernya komputer) hingga tipografi elektronik kontemporer-dari Marinetti's Parole di Liberta hingga George Maciunas Fluxxus terjadi – dan lihatlah bahasa sebagai bagian dari platform komunikasi yang lebih komprehensif: kepekaan waktu, interaktif, dan sangat visual.

Tetapi kini di era digital, hubungan antara desain dan sound – dan khususnya antara kata yang terucap dan kata yang tertulis–jauh melebihi putaran waktu. Faktanya adalah kemampuan sound dalam internal komputer memungkinkan kita untuk mendesain dengan menggunakan sound, tidak hanya menirunya. Mau tidak mau, perubahan membawa pada kemajuan teknologi akhir-akhir ini mengindikasikan kebutuhan desainer untuk memperluas pemahaman mereka tentang apa yang harus dikerjakan dengan tipografi secara efektif. Tak cukup hanya mendesain dengan kemampuan untuk dibaca (keterbacaan) tetapi juga untuk menyarankan sebuah sentiment atau pembentukan konsep melalui seleksi dari huruf khusus / tertentu.

Kini, kita dapat membuat type talk (jenis ujaran): dalam segala bahasa, dengan segala volume, dengan musikalitas atau sci-fi sound effect atau suara biola yang tumpang tindih. Kita dapat membuat sequence dan memisah-misahkan, *pan* dan *tilt*, memberi fade ke arah hitam, dan menspesifikasikan huruf pada *Sensurround*. Seperti telah kita susun Huruf, kita bertemu pada proses pengambilan keputusan yang tak didahului dalam desain 2 dimensi: tak sama seperti pengalaman kinetik dari halaman tercetak (printed page) hingga informasi sequence, waktu kini menjadi elemen desain yang tak biasanya berkekuatan dan persuasif.

Kini, kita dapat memvisualkan konsep melalui dimensi digital. Media interaktif telah mengenalkan pada bahasa visual yang baru, yang tidak lagi terikat oleh definisi tradisional tentang kata dan image, bentuk dan tempat. Tipografi, dalam lingkungan yang ditawarkan oleh kekayaan yang beragam haruslah didefinisikan kembali tujuannya, maksudnya, dan identitasnya. Hal ini haruslah segera ditemukan kembali oleh para insan desainer grafis.

Daftar Pustaka

Sumber dari Buku:

- Berger, Arthur, *Tanda-Tanda Dalam Budaya Kontemporer: Suatu Pendahuluan Untuk Semiotik (Saduran)*, PT. Tiara Wacana Yogya, Jogjakarta, 2000.
- C.W Spinks, Jr, *Semiosis, Marginal Sign and Trickster-A Dagger of Mind*, Macmillan Academic and Professional Ltd, Houndmills, 1991.
- Saint-Martin, Fernande, *Semiotics of Visual Language*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1990.
- Sihombing, Danton, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001
- Sudjiman, Panuti & Zoest, Aart van, *Serba-Serbi Semiotika*, Seri Pustaka Kuntara. 3026, 1992, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Sunardi, S.T, *Semiotika Negativa*, Kanak, Jogjakarta, 2002
- Sundari, Ida & Hidayat, Rahayu, *Meretas Ranah-Bahasa, Semiotika, dan Budaya*, Yayasan Bentang Budaya, Jogjakarta, 2001.
- , *Alphabet 1964: International Annual of Letterform*, Hutching, Reginald Sales, ed; Birmingham England: The Kynoch Press, 1964

Sumber dari Internet:

- <http://www.moderntype.net/mtsb21.html>, tanggal akses: 9 April 2004
- <http://www.encyclopedia4u.com/l/list-of-cinematic-genres.html>, tanggal akses: 15 Mei 2004
- http://prixars.aec.at/history/interactive/2000/E00int_01.htm, tanggal akses: 15 Mei 2004