

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Desain grafis pada awalnya hanya terbatas pada media cetak dwi matra saja. Karena perkembangan teknologi bahkan sudah masuk ke dunia multimedia (diantaranya audio dan video), kini desain grafis dikenal dengan nama Desain Komunikasi Visual (DKV). Istilah Desain Komunikasi Visual memiliki makna yang luas, dari kata komunikasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, dan visual yaitu sesuatu yang dapat dilihat. Kata komunikasi sendiri berasal dari kata *Communication = Communis = Common =* yang berarti umum atau bersama. Maka komunikasi itu terjadi pada jumlah orang yang jamak. Komunikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dalam proses penciptaannya, DKV dapat dirancang dengan cara manual atau mengutamakan kemampuan tangan, dan dengan proses komputersasi atau gabungan keduanya.

Salah satu jenis produk DKV yang sering kita lihat di berbagai tempat yaitu poster. Poster memiliki jenis yang beragam dalam penggunaannya yang berbeda-beda dan mengalami perkembangan dari masa ke masa. Seperti yang diungkapkan oleh Adi Kusrianto (2007:338) bahwa poster merupakan "... 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 ...”

Poster terdiri dari beberapa jenis yang dibedakan dari desain dan penggunaannya, seperti poster teks, poster propaganda, poster kampanye, poster wanted, poster karya seni, poster pelayanan masyarakat, poster film, dan lainnya.

Industri film yang akan memperkenalkan dan mempromosikan film-film yang akan ditayangkan sangat mementingkan pengiklanan dalam promosi film-filmnya. Promosi dipergunakan untuk memperkenalkan sebuah film agar menarik untuk ditonton orang sebanyak-banyaknya. Media yang umum digunakan dalam iklan sebuah film adalah poster. Maka peran poster film sangatlah penting untuk menarik minat masyarakat. Poster film harus mampu merangsang imajinasi penonton dan mengkomunikasikan apa yang ada dalam film kepada penonton.

Sampai saat ini, poster film dibuat menggunakan teknologi dan profesionalisme yang tinggi dari para desainer-desainernya. Poster ini pun banyak disenangi publik karena rata-rata sangat menarik dan mempunyai potensi jual yang cukup tinggi, bahkan ada yang menjadi kolektor poster film.

Pembuatan film tentunya harus dipertimbangkan dalam segala hal. Sebelum menentukan cerita dan teknik pembuatan, sebuah film tentunya harus menetapkan sasaran atau kepada siapa film itu ditujukan (anak-anak, remaja, atau dewasa).

Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan dan “masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri” (Asrori, 2009). Di masa pertengahan ini, remaja sedang mengalami perubahan-perubahan dari segi sikap

atau perilaku, serta penyesuaian terhadap lingkungan dan banyaknya pergaulan. Setiap remaja dituntut untuk memiliki keterampilan dalam pergaulan atau hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar, karena pada masa remaja inilah individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan akan sangat menentukan.

Lingkungan penulis secara pribadi pernah memasuki lingkungan remaja, terutama di lingkungan remaja masjid. Banyak sekali peristiwa yang penulis alami, yaitu menemukan berbagai macam karakter individu khususnya remaja, serta kebahagiaan dan masalah yang dihadapi pada masa itu. Tidak jarang orang mengkonotasikan remaja masjid jauh dari pergaulan diluar dan selalu berkegiatan seperti mengaji dan semacamnya. Namun, persepsi orang itu tidak seperti pada kenyataannya. Remaja masjid pun mengikuti perkembangan zaman, dapat bergaul dan menguasai teknologi masa kini, dan dapat berkreasi dalam bidang seni, walaupun tetap tidak meninggalkan unsur Islaminya. Disini penulis ingin memberikan salah satu pesan bahwa janganlah menilai orang dari penampilan luarnya saja, tetapi lihatlah dari sisi dalamnya, karena disanalah kita dapat menemukan sifat orang yang sebenarnya.

Dari uraian diatas, penulis tergerak untuk mengambil tema poster film remaja. Film diterjemahkan oleh para ahli bahasa yang menyatakan bahwa film sebagai “gambaran hidup” (artinya, gambar yang dihidupi atau kehidupan yang dilayarkan dalam gambar-gambar / citra-citra) (Sutrisno, 2006:78). Hal tersebut sesuai dengan film yang telah dibuat, film yang merupakan gambaran pengalaman pribadi bagi penulis dalam kehidupan di lingkungan remaja masjid yang bernama

KRIMA (Keluarga Remaja Islam Masjid Al-Muhajirin) di Jl. Pluto Utara No.24 Margahayu Raya Bandung. Film ini menjelaskan dua anak remaja yang bergaul di dunia musik bergabung di lingkungan remaja masjid. Namun seiring berjalannya waktu, tanpa disangka perkenalannya dengan para remaja masjid tersebut membuat kedua anak pemusik itu menganggap tempat dan teman-teman barunya itu sebagai “keluarga kedua” untuknya.

## **B. MASALAH PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, telah ditentukan beberapa rumusan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan tema tentang remaja dalam bentuk karya poster film yang berjudul “Keluarga Kedua”?
2. Bagaimana memvisualisasikan konsep “Keluarga Kedua” dalam bentuk karya poster film?
3. Bagaimana hasil visualiasasi konsep “Keluarga Kedua” dalam karya poster film?

## **C. TUJUAN PENCIPTAAN**

1. Dapat mengembangkan tema tentang remaja dalam bentuk karya poster yang berjudul “Keluarga Kedua”.
2. Dapat memvisualisasikan konsep “Keluarga Kedua” dalam bentuk karya poster film.
3. Dapat mewujudkan konsep “Keluarga Kedua” dalam karya poster film.

#### **D. MANFAAT KARYA CIPTA**

Hasil penciptaan karya penulis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

- a. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan penulis mengenai ilmu, konsep, dan teknik dalam Desain Komunikasi Visual khususnya poster dengan teknik komputer.
- b. Sebagai langkah awal untuk memasuki dunia pekerjaan menjadi desainer komunikasi visual.

2. Bagi masyarakat

Sebagai media apresiasi seni yang dapat diberikan tanggapan, penilaian, rasa, dan ketertarikan terhadap segala unsur seni di dalam poster.

3. Bagi nilai pendidikan

- a. Sebagai media apresiasi seni, khususnya pemberi pesan dan makna dari isi poster yaitu tentang sosialisasi.
- b. Sebagai bahan apresiasi seni khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan Komputer Grafis.

## E. METODE PENCIPTAAN

### 1. Pendekatan

Dalam penciptaan karya ini penulis mengambil pendekatan dengan cara studi banding terhadap karya-karya poster film dan jenis-jenis poster lainnya, serta mempelajari komputer grafis.

### 2. Prosedur Penciptaan

Persiapan-persiapan yang dilakukan oleh penulis dalam menciptakan poster film ini, yaitu:

- a. Mengamati berbagai macam gaya dan tema poster film yang sudah ada.
- b. Mempelajari teknik-teknik pembuatan poster dengan komputer.
- c. Melakukan studi banding dengan karya-karya poster film yang sudah ada.
- d. Menentukan orang-orang untuk dijadikan objek dalam poster film.
- e. Merancang poster yang akan dibuat sesuai dengan tema remaja serta judul dan cerita film “Keluarga Kedua” dengan mengkonsep gerakan-gerakan dan kostum dari para pemain film (objek dalam poster).
- f. Melakukan pemotretan pemain film atau objek dalam poster film di studio foto.
- g. Mempelajari ilmu tanda (semiotika) agar dapat menghasilkan karya yang berarti, seperti pemaknaan pada ilustrasi, warna, komposisi, tipografi, dan latar belakang maksud pesan karya pada masyarakat (apresiator) untuk mudah mendeskripsikan pesan yang disampaikan.
- h. Pembuatan karya poster film, pencetakan dan pemasangan *photo block*.

### 3. Sumber Ide

Berawal dari ketertarikan penulis terhadap pembuatan desain dengan menggunakan program komputer. Penulis kemudian mulai mendalami teknik komputerisasi itu. Selain itu penulis pun tertarik akan dunia per-film-an, maka dari itu terbersit pemikiran untuk menciptakan karya desain grafis berupa poster film.

Ide yang berawal dari sebuah ketertarikan, dari hasil pemikiran dan pengalaman, penulis melihat sosok-sosok remaja dimana pada masa itu adalah masa yang sangat menentukan masa depan kelak. Dari sisi karakteristik dan permasalahan remaja menimbulkan sebuah ide penulis untuk mengangkat tema tentang remaja.

### 4. Metode Analisis Karya Cipta Visual

Karakter remaja yang menunjukkan pola sikap memberontak, bersahabat, mencari jati diri, serta ketertarikan terhadap lawan jenis, dapat dilakukan dengan cara menyesuaikan psikologi warna dan tampilan visual yang sesuai. Karya penciptaan ini penulis membuat poster film sebanyak lima karya dan bentuk kekaryaannya sebagai berikut:

- a. Bentuk dua dimensi dalam format kertas *portrait* ukuran A1.
- b. Ilustrasi, diambil dari foto-foto para pemain film yang dibuat khusus dalam studio foto, serta foto-foto lokasi yang menjadi ciri khas dalam adegan pada film tersebut. Selain itu diambil pula foto-foto lain dari berbagai sumber, terutama internet yang diedit untuk memanipulasi gambar atau foto, dengan

tujuan memberikan kesan-kesan dramatis namun tidak berlebihan dan keluar dari makna pada filmnya itu sendiri.

- c. Warna, disesuaikan dengan karakteristik dari ilustrasi seperti kesan kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dsb.
- d. Tipografi, sama halnya dengan warna bahwa jenis huruf disesuaikan dengan karakteristik dari ilustrasi. Ketegasan garis dan bentuk bidang yang ada pada huruf tersebut harus selaras dan mewakili ilustrasi yang disajikan. Gaya tipografi didesain sendiri dengan cara menentukan huruf yang sudah ada yang disesuaikan karakternya dengan isi film, kemudian diedit sedemikian rupa dengan menggunakan program komputer *Corel Draw* sehingga menghasilkan tipografi yang bernilai artistik.

#### 5. Teknik dan Medium Penciptaan

Teknik yang digunakan adalah teknik komputer dengan menggunakan program *Adobe Photoshop*. Program *Adobe Photoshop* ini merupakan program khusus untuk mengedit foto dengan berbagai macam gaya, sesuai penggunaannya. Dalam program tersebut tersedia berbagai macam *tool* (alat), dan efek-efek serta aplikasi yang cukup banyak. Dari sanalah kreasi memanipulasi foto dengan eksplorasi dan eksperimen dari pemakainya akan menghasilkan karya-karya yang bagus dan beraneka ragam. Selain *Adobe Photoshop*, penulis juga menggunakan program *Corel Draw*, yaitu program untuk membuat desain atau bentuk-bentuk. Disini penulis memanfaatkannya sebagai penciptaan bentuk tipografi. Jenis-jenis huruf yang sudah tersedia dapat dimodifikasi dengan berbagai macam cara,

bahkan dapat pula menciptakan jenis huruf sendiri yang dapat dilakukan terlebih dahulu dengan cara manual. Tahap akhir adalah pencetakan foto hasil akhir poster film yang telah dibuat dalam format kertas A1.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Penciptaan
- B. Masalah Penciptaan
- C. Tujuan Penciptaan
- D. Manfaat Karya Cipta
- E. Metode Penciptaan
- F. Sistematika Penulisan

### **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

- A. Landasan Teori
  - 1. Desain
  - 2. Desain Komunikasi Visual
  - 3. Komputer Grafis
  - 4. Poster
  - 5. Simbolisasi
- B. Landasan Empirik
  - 1. Remaja

### **BAB III PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN**

#### **A. Perwujudan Karya**

1. Alat dan Bahan
2. Teknik Berkarya

#### **B. Proses Berkarya**

### **BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**

#### **A. Karya 1 (bertema “Pengenalan tokoh melalui kostum”)**

1. Tipografi
2. Ilustrasi
3. Ornamen

#### **B. Karya 2 (bertema “Pengenalan tokoh melalui siluet gerakan dan ekspresi wajah” )**

1. Tipografi
2. Ilustrasi
3. Ornamen

#### **C. Karya 3 (bertema “Adegan dalam film Keluarga Kedua”)**

1. Tipografi
2. Ilustrasi
3. Ornamen

#### **D. Karya 4 (bertema “Alur cerita film Keluarga Kedua”)**

1. Tipografi
2. Ilustrasi

3. Ornamen

E. Karya 5 (bertema “Keceriaan”)

1. Tipografi

2. Ilustrasi

3. Ornamen

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

B. Saran

