

ANALISIS FORMALISTIK PADA POSTER SERIAL *NIGHTMARES AND DAYDREAMS*

Wardhana Hayatin Nor¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
wardhana.17021264074@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

ABSTRAK

Poster menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam pembuatan sebuah film, dikarenakan banyaknya elemen kunci yang dapat menjadi perantara di antara calon penonton dan pembuat film. Salah satu serial film yang baru saja tayang di *Netflix* yang berjudul “*Nightmares and Daydreams*” karya dari Joko Anwar ini memiliki genre yang disajikan pada film ini berbeda dengan banyak genre yang beredar diantara serial film Indonesia lainnya, menjadikan serial ini menarik untuk diteliti lebih mendalam. Dalam perilsan serial film ini, mereka memiliki 7 episode dan setiap episode memiliki poster *cover*. Namun ada satu poster yang menjadi penghubung diantara semua episode yang menjadikan sebagai poster promosi utama. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk analisis formalistik poster dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang akan membahas seputar warna, *layout*, ilustrasi, dan tipografi. Melakukan analisis formalistik dengan menggunakan prinsip *layout* berupa *sequence*, *emphasis*, *unity*, dan *balance*. Pada penelitian ini ditemukan hasil bahwa tipografi, warna, dan ilustrasi di poster film ini memiliki konsistensi dan prinsip *layout* yang baik.

Kata kunci: Analisis Formalistik, *layout*, Serial film, poster.

ABSTRACT

Posters are one of the most important elements in making a film, because there are many key elements that can mediate between potential viewers and filmmakers. One of the film series that has just aired on *Netflix* entitled “*Nightmares and Daydreams*” by Joko Anwar has a genre that is presented in this film that is different from many genres circulating among other Indonesian film series, making this series interesting to study more deeply. In the release of this film series, they have 7 episodes and each episode has a poster cover. But there is one poster that becomes a link between all episodes which makes it the main promotional poster. This research aims for a formalistic analysis of the poster by using descriptive qualitative research method that will discuss about colour, layout, illustration, and typography. Performing formalistic analysis by using layout principles in the form of *sequence*, *emphasis*, *unity*, and *balance*. This research found that typography, colours, and illustrations in this movie poster have consistency and good layout principles.

Keywords: Formalistic analysis, layout, film series, poster.

PENDAHULUAN

Film merupakan karya *audiovisual* yang diproduksi untuk disiarkan di bioskop, televisi, atau *platform streaming*. Film biasanya menggabungkan antara gambar bergerak (video), suara, dan elemen visual lainnya untuk

menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan pesan kepada penonton.

Menurut KBBI, poster adalah catatan atau gambar yang dipasang di tempat umum dalam bentuk pemberitahuan atau iklan. Salah satu cara untuk promosi dan memperkenalkan suatu film

adalah melalui penggunaan poster, poster sering digunakan untuk media promosi dalam sebuah film, studio sering kali mencetak banyak poster dengan ukuran dan konten berbeda untuk pasar nasional maupun internasional. Poster film memegang peranan penting dalam pemasaran, karena merupakan kesempatan pertama untuk memperkenalkan dan mempromosikan film kepada para calon penonton. Pada era saat ini, penggunaan poster film tidak hanya dipakai untuk ditempel pada bioskop, majalah cetak, atau tempat umum namun juga pada media sosial.

Poster dirancang sedemikian rupa untuk mampu menarik audiens secara informatif, menarik, dan dinamis. Dalam perancangan poster terdapat banyak penggabungan dari elemen kunci sehingga mampu mengkomunikasikan film kepada audiens dengan baik, elemen visual tersebut diantaranya adalah: Ilustrasi atau Gambar utama, font, warna, layout serta tagline pada poster.

Serial film *Nightmares and Daydreams* merupakan antologi cerpen garapan Joko Anwar bergenre *sci-fi* supernatural yang memadukan unsur horor dan realisme magis, terbagi menjadi 7 episode yang berbeda dalam setiap ceritanya. Bercerita tentang batas antara mimpi dan kenyataan, mengungkap sisi gelap alam bawah sadar pada pikiran manusia (CNN.com, 2024).

Serial “*Nightmares and Daydreams*” tayang perdana di *platform streaming Netflix* pada tanggal 14 Juni 2024. Joko Anwar dan Tim Produksi menyelesaikan pengerjaan film dalam jangka waktu 2 setengah tahun, karena terdapat banyak adegan yang membutuhkan aksi serta efek artistik yang diperlukan untuk membuat series ini. Gaya narasi yang khas dan unik layaknya garapan Joko Anwar serta setiap episode membawakan cerita yang berbeda namun masih memiliki satu garis cerita, menjadikan pengalaman menonton yang menarik, memaksa penonton untuk dapat merenungkan kehidupan mereka dan sisi gelap pada kehidupan sehari-hari.

Rumusan masalah yang ingin dipaparkan dalam penelitian ini adalah analisis formalistik pada poster serial “*Nightmares and Daydreams*”. Penelitian ini menganalisis secara formalistik dengan menggunakan unsur visual yang terdapat di poster seperti tipografi, warna, dan ilustrasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan poster film “*Nightmares and Daydreams*” dengan menggunakan analisis formalistik, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan menjadi wadah untuk memperluas pengetahuan para pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian – penelitian selanjutnya terkait analisis formalistik poster dengan bentuk yang serupa ataupun sebagai acuan tatanan untuk membuat poster.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun artikel ini berdasarkan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini merupakan metode penelitian yang dirancang untuk mempelajari keadaan alami suatu objek sehingga berkebalikan dengan eksperimen (Sugiono, 2014). Kunci dari penelitian ini berkolaborasi untuk mengumpulkan data. Penelitian ini bergantung akan filsafat, hal ini dapat dilihat kondisi objek yang masih alamiah, sehingga peneliti menjadi instrumen kuncinya. Obyek yang digunakan bersifat tetap, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *observasi*, studi pustaka, dan dokumentasi.

Definisi penelitian deskriptif menjelaskan bahwa metode penelitian ini lebih komprehensif dalam penggunaan dan pengumpulan datanya, sehingga dapat disimpulkan bahwa peneliti cenderung melakukan analisis panjang yang dimulai dari awal hingga akhir penelitian (Hidayat, 2010).

Pendekatan deskriptif dalam metode penelitian kualitatif mampu membantu dalam mencari data secara spesifik, dalam penelitian analisis formalistik biasa dilakukan dengan cara mendeskripsikan karya dari sudut seperti prinsip tipografi, warna, ilustrasi, serta *layout (sequence, emphasis, balance, dan Unity)*. (Sosroyudho, 2010)

Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer mengacu pada data yang diperoleh secara langsung melalui proses observasi partisipasi aktif peneliti, sehubungan dengan hal tersebut dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada poster film dari “*Nightmares and Daydreams*”. Untuk sumber literatur lain

menggunakan jurnal serta buku yang ada. Dalam proses penelitian ini mengenai analisis formalistik yang membahas mengenai tipografi, warna, ilustrasi, serta *layout*. Untuk metode pengumpulan data secara tidak langsung yang dapat dikenakan untuk penelitian ini adalah dengan memanfaatkan internet dan teknik dokumentasi yang bisa didapatkan dengan cara mendownload gambar dari internet.

Langkah – langkah tersebut, diantaranya adalah:

- a. Pengumpulan data
Merupakan kegiatan yang dilakukan setiap memulai penelitian. Dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan beberapa hal diantaranya adalah “Observasi, wawancara, serta dokumentasi” atau dapat merupakan hasil dari ketiganya.
- b. Reduksi data
Merupakan simpulan dari data, dengan cara menyeleksi data, dengan cara fokus pada data yang penting. Hingga dapat memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan.
- c. Penyajian data
Berisi uraian singkat hubungan antar variabel. Data yang dikumpulkan oleh peneliti disusun dengan cara yang sistematis dan dirangkum dengan cara yang mudah dipahami.
- d. Penarikan kesimpulan
Pada tahapan terakhir yaitu menarik kesimpulan, melalui hasil reduksi data yang relevan dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Menggabungkan data hasil, penelitian dari beberapa bab untuk menarik kesimpulan sehingga dapat memperoleh jawaban dari rumusan masalah.

KERANGKA TEORETIK

Analisis Formalistik

Analisis formalistik dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode yang dapat dikaji dengan proses penelitian mendeskripsikan unsur visual apa saja yang terdapat pada poster film “*Nightmares and Daydreams*”. Dalam proses ini peneliti

menggunakan teori yang relevan sebagai dasar acuan penelitian analisis. Seperti halnya analisis, yaitu sebagai gambaran dasar tentang bagian yang diteliti dan memiliki hubungan dari bagian – bagian itu sendiri, agar dapat memahami bagian dengan baik dan menyeluruh tentang suatu hal. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002)

Dalam melakukan proses penelitian digunakannya banyak jurnal terdahulu yang memiliki relevan topik dengan penelitian, berikut adalah jurnal yang digunakan dalam penelitian:

“Analisis Formalistik pada Poster Film Bumi Manusia” oleh Delima Putri Ramadhanti tahun 2022, memiliki tujuan untuk mengetahui analisis formalistik yang ada pada poster bumi manusia dengan meneliti warna, tipografi, ilustrasi, hingga *layout*, serta diharapkan mampu untuk membantu mahasiswa lain menambah wawasan serta sebagai referensi untuk penelitian mendatang.

Serta jurnal lainnya yang berjudul “Analisis Formalistik pada Poster Film Mencuri Raden Saleh” oleh Arba’ani Ardila Mahardika pada tahun 2023, dalam penelitian tersebut di dapatkan tujuan untuk deskripsi karya dalam bentuk seperti warna, tipografi, ilustrasi, atau gambar serta elemen atau prinsip *layout* dalam poster film Mencuri Raden Saleh.

Melalui pendekatan formalis, memiliki fokus pada karya sebagai konfigurasi aspek formal yang berkaitan dengan menggunakan unsur pembentukannya. Dalam karya yang dianalisis dan lebih terfokus pada unsur rupa yang ada di dalamnya seperti warna, tipografi, garis, ilustrasi atau gambar serta *layout*. Jeremy dalam Ramadhanti dan Kusumandyoko (2022) mengatakan bahwa kajian analisis formalistik adalah suatu teknik untuk mengorganisasikan informasi visual yang berguna untuk strategi yang digunakan untuk menafsirkan tampilan visual atau verbal. Analisis ini tidak hanya bisa digunakan untuk karya poster saja atau karya grafis, namun juga dapat digunakan untuk karya seni lain seperti lukisan, patung, serta lukisan atau artefak budaya.

Barnet, dalam Ramadhanti (2022), menegaskan pentingnya berpikir secara deskriptif dalam penulisan analisis formalistik atau makalah analisis visual. Menurutnya, adanya hipotesis sangat diperlukan dalam makalah tersebut, terutama dalam konteks analisis visual murni, di

mana hipotesis memberikan pendekatan analitis terhadap objek yang diselidiki.

Dalam analisis formal, hipotesis dijelaskan melalui penguraian visual terperinci dari objek yang menjadi fokus dalam hipotesis tersebut. Dalam konteks perbandingan, hipotesis ini berkaitan dengan hubungan antara dua bagian yang sedang dianalisis, menggunakan elemen-elemen formal untuk mendukung argumen. Ketika kita memahami suatu objek, seringkali penting untuk mengamati semua detail visual dari bentuknya yang dapat diamati.

Sebuah poster terdiri dari elemen-elemen visual yang bekerja secara sinergis untuk membentuk satu karya yang utuh dan terintegrasi, saat diamati lebih lanjut. Setelah semua informasi tersusun menjadi satu pernyataan, langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. Dalam analisis formalistik, hipotesis diuraikan dengan memperhatikan detail visual dari objek yang menjadi fokus hipotesis tersebut.

1. Layout

Layout merupakan susunan atau penataan elemen di dalam suatu area pada bidang yang memiliki maksud untuk mendukung isi konten atau pesan yang hendak disampaikan. Bagaimana penempatan elemen-elemen tersebut diatur dan keseluruhan komposisi dari layout yang efisien secara keseluruhan akan mempengaruhi cara audiens memahami konten yang ditampilkan. Layout yang efektif dapat diciptakan dengan menerapkan prinsip dasar dalam desain layout. (Rustan, 2008)

Prinsip dasar layout tersebut diantaranya adalah:

1. Penekanan / *Emphasis*

Pada layout, visual diatur sedemikian rupa di area tertentu agar menarik perhatian mata atau audience ke titik tertentu. Elemen yang ditekankan dalam teknik ini diantaranya adalah:

Untuk membuat *emphasis* dalam pembuatan poster film, berikut adalah cara-cara yang dapat diaplikasikan:

- a) **Ukuran Lebih Besar:** Objek atau elemen yang dianggap penting diberikan ukuran

yang lebih besar daripada elemen-elemen lain dalam layout poster film.

- b) **Pemilihan Warna dengan Kontras:** Gunakan warna yang memiliki kontras yang berbeda dengan latar belakang dan elemen-elemen lainnya, sehingga elemen yang ingin ditekankan menonjol dengan jelas.
- c) **Posisi Strategis:** Pilih posisi yang strategis dan mampu menarik perhatian audiens. Pembaca cenderung membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, sehingga letak yang jarang dilihat pertama kali adalah bagian kiri atas, yang menjadi titik fokus awal yang dilihat oleh pembaca.
- d) **Inovatif dalam Pemilihan Style:** Berinovasi dalam pemilihan gaya atau style yang digunakan sehingga poster tampak berbeda dan unik dibandingkan dengan yang lain.

Dengan penggabungan empat elemen di atas secara cermat, desainer dapat menciptakan poster film yang menarik perhatian serta di harapkan efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Sama halnya dengan contoh yang digunakan pada poster film “Agak Laen” dalam poster tersebut dapat di amati elemen penekanan yang dipilih dalam poster ini yaitu 4 orang pria yang berukuran jauh lebih besar dan memiliki *point of interest* pada lampu yang dibawanya yang membuatnya terlihat jauh lebih kontras dari warna lainnya. Penerapan pada hal tersebutlah yang disebut sebagai layout *emphasis*.



Gambar 1. Poster Film Agak Laen
(Sumber: www.metrojambi.com)

2. Urutan / *Sequence*

Konsep *sequence*, atau jalur yang menjadi perhatian penonton dari satu area ke area yang lainnya dalam membuat sebuah *layout*, berarti desainer mempunyai kebebasan dalam menciptakan variasi *sequence* mereka sendiri. Desainer biasa melakukan ini dengan mudah dengan menggunakan bentuk huruf seperti Y, I, B, dan bentuk lainnya sebagai panduan untuk visual.



Gambar 2. Poster Film dengan prinsip *Sequence*
(Sumber: <https://www.indiewire.com/gallery/best-film-posters-tv-posters-2022/>)

3. Keseimbangan / *Balance*

Keseimbangan dalam poster film sehingga dapat mengacu pada keseimbangan penataan visual elemen desain dalam sebuah *layout*. Hal tersebut termasuk peletakkan elemen grafis seperti teks, gambar, dan spasi agar tidak terlalu membebani halaman atau area

tertentu. Berbagai jenis keseimbangan yang dapat diterapkan pada desain poster film:

a) *Symmetrical Balance* (Keseimbangan Simetris)

Susunan elemen dengan bobot yang sama di tengah kedua sisi poster. Potongan tengah memberi rasa stabil dan kesan yang formal. Berikut adalah contoh penempatan *layout* poster yang diletakkan secara simetris.

b) *Asymmetrical Balance* (Keseimbangan Asimetris)

Ciptakan keseimbangan dinamis menggunakan elemen dengan bobot visual berbeda. Dapat dicontohkan dengan cara mengimbangi gambar besar di satu sisi poster dengan teks kecil, dan memberi warna berani atau kontras tinggi di sisi lainnya.

c) *Radial Balance* (Keseimbangan Radial)

Mirip dengan alur roda, konsep tatanan letak radial ini berfokus pada titik fokus pusat yang memancar ke arah lain, menciptakan keseimbangan visual secara terpusat.



Gambar 3. Poster menggunakan prinsip *symmetrical balance*.
(Sumber: <https://www.indiewire.com/gallery/best-film-posters-tv-posters-2022/>)

4. Kesatuan / *Unity*

Unity atau kesatuan dalam konteks desain grafis, termasuk dalam pembuatan poster film, untuk merujuk pada bagaimana semua elemen yang terdapat dalam poster tersebut mampu saling mendukung dan bekerja bersama untuk menyampaikan pesan yang utuh untuk audiens. Hal ini mencakup pengaturan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan ruang kosong sehingga menciptakan komposisi visual yang harmonis dan efektif.

Kesatuan dapat memastikan bahwa setiap komponen yang ada dalam poster tidak saling bertentangan satu sama lainnya, namun dapat saling melengkapi secara keseluruhan pesan yang akan disampaikan. Ketika setiap elemen dapat saling mendukung, poster akan dengan jelas bisa mengkomunikasikan isi dari film dengan audiens, dengan demikian tidak hanya penting untuk memperhatikan visual yang ada pada poster namun juga efektif dalam mempengaruhi serta memahami audiens.

2. Tipografi

Tipografi pada poster film memiliki peran yang penting dalam menyampaikan isi serta tema yang dibawakan dalam film, prinsip tipografi yang ada pada karya visual diantaranya adalah:

1. Identifikasi huruf

Jenis tipografi yang banyak kita temui pada elemen grafis, diantaranya adalah sans serif, serif, script dan dekoratif. Terdapat beberapa identifikasi jenis ciri font yang beredar di beberapa poster film

a) Sans serif dengan ciri khas tebal, dan berani biasa digunakan untuk film bergenre komedi. Biasa pada font ini dilengkapi dengan background sederhana. Font yang

biasa dikenakan adalah Arial, Helvetiva, Gotham, serta Futura.



Gambar 4. Poster font sans serif (<https://www.printmag.com/article/typography-movie-poster-design/>)

b) Penggunaan font Trajan yang biasa ditemukan pada film horor, *typeface* font serif yang tajam dan klasik biasa dipakai pada penggunaan film horor ataupun penggambaran sesuatu yang klasik.



Gambar 5. Poster font serif (<https://www.printmag.com/article/typography-movie-poster-design/>)

c) Untuk penggunaan font dekoratif yang tebal 3D dan bersinar biasa dipakai untuk tampilan poster dengan tema super hero, ini digunakan untuk menampilkan sisi yang kuat.



Gambar 6. Poster font serif
(<https://www.printmag.com/article/typography-movie-poster-design/>)

2. Legability dan Readability

Legability (keterbacaan) merupakan keterbacaan sangat penting dalam desain poster karena merupakan elemen utama untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan terlihat jelas dan terbaca oleh audiens.

Readability memiliki fokus untuk kemudahan dalam audiens dalam membaca. *Readability* dapat ditinjau melalui beberapa aspek, pemilihan font, keterbacaan, hingga konsistensi dalam gaya desain. Hal tersebutlah yang dapat memastikan pemahaman yang baik pembaca saat mendesain poster.

3. Warna

Dikutip melalui buku berjudul “*The Elements of Color*” Warna adalah elemen yang paling penting dalam seni visual. Ini tidak hanya menarik mata tetapi juga dapat mempengaruhi psikologis dari audiens. Warna dibagi menjadi beberapa jenis seperti warna primer (warna dasar), warna sekunder, serta warna komplementer. Warna memiliki konsep utama diantaranya adalah:

1. Lingkaran warna

Lingkaran Warna: Konsep lingkaran warna diperkenalkan terdiri dari 12 warna berbeda. Warna-warna tersebut disusun dalam suatu susunan yang mencerminkan hubungan harmonis.

2. Kontras warna

Kontras warna sangatlah penting untuk menciptakan daya tarik visual, kontras pada warna dapat dibagi menjadi berbagai jenis termasuk kontras komplementer seperti (merah dan hijau, biru dan oranye, kuning dan ungu) serta kontras nilai / *value* atau dikenal sebagai kontras gelap dan terang. Kontras pada warna biasa digunakan untuk menekankan elemen atau menciptakan efek visual yang dinamis.

3. Psikologis warna

Warna memiliki efek yang kuat untuk emosional audiens, hal ini dapat dibagi menjadi warna hangat (merah, oranye, kuning) serta warna dingin (biru, hijau, ungu). Berdasarkan buku “*The Elements of Color*” kombinasi dari warna hangat dan dingin mampu menciptakan vibrasi yang kuat untuk penciptaan karya dalam mempengaruhi mood secara dramatis. Psikologis dalam warna juga dapat memiliki arti yang berbeda atau subjektif dalam setiap karya, hal ini di dasarkan pada budaya, pengalaman pribadi serta konteks dari penggunaannya sendiri. Kombinasi dari beragam warna juga menjadi salah satu cara warna tersebut dapat dipahami dan dirasakan.

Ada beberapa tipe warna yang sering di temui pada poster film dengan genre yang berbeda diantaranya adalah:

- Komedis: warna yang sering digunakan untuk film bergenre komedi biasa menggunakan warna yang cerah, menggunakan warna *eye catching* seperti merah, kuning, dan oranye. Untuk komedi romantis cenderung menggunakan warna pastel.
- *Action* dan *thriller* kebanyakan cenderung menggunakan warna merah
- Horor menggunakan warna yang lebih gelap dan suram, warna hitam

dan abu-abu serta merah juga populer untuk genre ini.

- Genre *Sci-fi* cenderung menggunakan warna neon, *inky blues*, ungu, hitam dan abu – abu tak jarang juga menggunakan background luar angkasa.



Gambar 7. Penggunaan warna pada poster (<https://simplified.com/blog/design/>)

4. Ilustrasi

Merupakan kata yang berasal dari bahasa Belanda *Illustratie* yang berarti hiasan yang bergambar. Berdasarkan terminologi ilustrasi adalah sebuah gambar yang mampu menggambarkan suatu peristiwa tertentu. Menurut ahli, ilustrasi adalah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Hal ini mampu membantu pembaca atau penonton dalam memahami makna kitab tersebut (Rohidi, 1984).

Golden age pada film dimulai pada tahun 1930 – 1950 banyak menggunakan elemen yang megah, warna yang dramatis dan mencolok serta banyak dari poster yang beredar menggunakan lukisan tangan. Ketika tahun 1960 – 1970 poster yang beredar pada masa itu menggunakan ilustrasi dengan teknik fotografi.

Pada tahun 1980 – 1990 mulai ditemukannya teknik editing menggunakan komputer, namun formulasi poster masih sama dengan tahun-tahun sebelumnya seperti *background* menggunakan fotografi, Judul dibagian atas, nama aktor utama di letakkan dibagian atas, namun tak jarang juga dibagian bawah.



Gambar 8. Penggunaan ilustrasi pada poster (<https://www.indiewire.com/gallery/best-1980s-movie-posters/back-to-the-future-1985/>)

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 9. Poster Film *Nightmares and Daydreams* (Sumber: www.instagram.com)

Sebagaimana mestinya poster film digunakan untuk menjadi wajah dari film atau sebagai media promosi untuk sebuah film, poster biasa sudah berisi inti dari film secara keseluruhan atau berisi cuplikan dari beberapa adegan di film, judul film, tanggal hingga nama pemain. Analisis formalistik dalam penelitian ini menggunakan unsur desain seperti tipografi hingga prinsip *layout*.

Prinsip Layout

1) *Sequence / Urutan*

Melalui pengamatan secara seksama dapat ditemukan bahwa pada poster “*Nightmares and Daydreams*” terdapat 2 *sequence* yaitu berbentuk I dan A. Untuk bentuk I dapat kita lihat dari nama pemeran dari film hingga judul film. Lalu selanjutnya untuk huruf A dapat kita lihat mulai dari Ario Bayu hingga judul film.



Gambar 10. Layout *Sequence* pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

2) *Emphasis / Penekanan*

Penekanan pada poster terdapat pada pemerannya, bisa ditinjau melalui alur atas ke bawah atau bawah ke atas. Mata manusia akan cenderung untuk menangkap gambar yang lebih besar dahulu yaitu Lukman Sardi yang terletak ditengah bawah hingga ke yang paling atas yaitu Ario Bayu. Begitu juga sebaliknya.

3) *Balance / Keseimbangan*

Pada poster serial film “*Nightmares and Daydreams*” menggunakan prinsip *symmetrical balance*, yang mana jika poster dibelah tengah proporsi yang diberikan akan tetap seimbang antara kanan dan kiri. Atau titik fokus berada pada satu titik tengah yang sama.



Gambar 11. Prinsip *Balance* pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024)

4) *Unity / Kesatuan*

Kesatuan pada poster *Nightmares and Daydreams* secara keseluruhan sangatlah baik, kesatuan warna pada keseluruhan poster menjadi peranan penting dalam tema dan konsep yang dibawakan dalam serial film ini. Pemilihan font serta penggambaran visual karakter pada film sangatlah cocok dan masuk dengan *background* poster.

Unsur Desain

1) *Tipografi*

Berdasarkan prinsip yang telah dipaparkan diatas dapat ditemukan bahwa pada poster serial “*Nightmares and Daydreams*” menggunakan 3 tipe font yaitu serif, sans serif, dan dekoratif. Font sans serif digunakan untuk penulisan nama pemeran, tanggal serta nama penulis.



Gambar 12. Penggunaan font pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024)

Untuk penulisan judul serial film ini menggunakan penggabungan dari 2 tipe font, untuk penulisan *Nightmares* menggunakan tipe

font dekoratif dengan tipikal yang tebal dan garis yang tegas serta efek seperti meleleh. Untuk penulisan bagian *and Daydreams* menggunakan font tipe serifs, dua tipe ini dipilih untuk menampilkan kontras antara gelap terangnya kehidupan yang ada di dalam serial. Dalam penulisan judul di *highlite* pada huruf A untuk bagian *Nightmares* terdapat segitiga terbalik untuk penggambaran salah satu sekte sisi gelap yang ada dalam serial film. Dan untuk bagian *Daydreams* bagian A di *highlite* menggunakan efek pencahayaan untuk menampilkan sisi terang pada salah satu team di serial film.

Untuk *legability* dan *readability* memiliki keterbacaan yang cukup baik dalam segi ukuran, perbedaan warna yang cukup kontras. Sehingga keterbacaan pada poster ini cukuplah baik.

2) Warna

Warna dominan pada poster ini adalah warna biru atau cenderung gelap serta sedikit warna merah.



Gambar 13. Warna pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Warna biru dan ungu mengingatkan kita akan kesan film bertema *science fiction* pada tahun 80 - 90-an. Serta warna ini terus digunakan tahun ke tahun seperti pada poster film *Stranger Things*



Gambar 14. Poster dengan tema sci-fi (2024).

Serta perpaduan antara biru gelap dan merah yang cenderung gelap, membawa kita ke tema *science fiction*. Berikut adalah warna dominan palet yang di dapat melalui poster film “*Nightmares and Daydreams*”



Gambar 15. Warna dominan *Nightmares and Daydreams* (2024).

3) Ilustrasi

Untuk ilustrasi pada poster serial “*Nightmares and Daydreams*” menggunakan ilustrasi teknik *digital editing* dengan konsep seperti lukisan seperti era 1950-an. Poster dibagi menjadi 3 bagian yaitu *background*, tokoh, cuplikan pada film. Seperti berikut ini adalah uraiannya:

1. Pada bagian *background* dapat kita lihat seperti jam besar berbentuk mata dan reruntuhan serta segitiga terbalik dibagian atasnya menggambarkan perkumpulan dari Agratha.



Gambar 16. Komponen ilustrasi poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

2. Untuk tokoh, ditampilkan 6 tokoh utama dalam setiap episodenya, mereka tampak terjatuh dalam satu lubang yang sama.

3. Dapat diperhatikan pada bagian belakang para tokoh terdapat merah seperti garis di bagian kanan kiri, ini merupakan salah satu cuplikan dari salah satu episode yang mana ini adalah kostum yang dipakai pada saat sesi pemujaan di panti jompo.



Gambar 17. Cuplikan film pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Melalui penelitian yang lebih lanjut melalui kesinambungan antara poster dan film dapat ditemukan juga keterkaitan antara setiap karakter dan objek yang berada di sekitarnya serta dalam tatanan setiap karakternya.



Gambar 18. Karakter Pak Wahyu pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Pak Wahyu atau diperankan oleh Lukman Sardi erat kaitannya dengan foto dan kamera, dalam tatanan letak ada di tengah dan paling menonjol hal ini dikarenakan tokoh pak Wahyu merupakan awal dari perekrutan *The antibody* serta menjadi tokoh pertama yang mendapat informasi langsung mengenai Agartha melalui kemampuannya kepintaran super.



Gambar 19. Karakter Bu Dewi pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Bu Dewi yang diperankan oleh Sita Nursanti identik dengan jeruk. Tokoh Bu Dewi terletak di bagian sebelah kanan depan dengan kekuatannya yang mampu menembus dimensi lain dan memanipulasi pikiran, Bu Dewi menjadi tokoh yang juga berhasil menembus dunia Agartha secara langsung.



Gambar 20. Karakter valdy pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Valdy yang diperankan oleh Asmara Abigail erat kaitannya dengan berlian, dan karakter ini memiliki kekuatan penglihatan yang mampu menembus langsung tembok yang ada pada Agartha.



Gambar 21. Karakter Rania, Panji, dan Ali pada poster *Nightmares and Daydreams* (2024).

Rania diperankan oleh Marissa Anita, erat kaitannya dengan buku tulis, memiliki kekuatan untuk masuk dalam pikiran orang lain. Ario Bayu sebagai Panji erat akan kaitannya dengan korek dan senter kekuatan dari tokoh Panji ini adalah *healing*. Ali yang diperankan oleh Fachry Albar erat kaitannya dengan tas dan jeruk yang menghubungkannya dengan karakter Bu Dewi, untuk kemampuan dari karakter ini adalah hipnotis. Ketiga karakter ini di dalam serial film memiliki satu kesamaan yaitu tidak menembus dunia Agartha secara langsung, sedangkan untuk 3 karakter depan mampu mendapatkan informasi secara langsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini dapat kita ambil kesimpulan bahwa pada poster serial film “*Nightmares and Daydreams*” menggunakan elemen desain (tipografi, warna, serta ilustrasi) dan menggunakan prinsip layout (*emphasis, sequence, balance, dan unity*). Hingga dapat kita ketahui bahwa pada poster serial film “*Nightmares and Daydreams*” menggunakan tiga tipe jenis huruf diantaranya adalah dekoratif dan serif yang terdapat pada judul film, lalu penggunaan sans serif untuk penulisan nama pemeran serta tanggal.

Penggunaan warna dengan dominasi warna biru dan merah. Penggunaan teknik ilustrasi yang digunakan oleh poster ini adalah ilustrasi digital *freehand*. Dalam penggunaan prinsip layout dapat ditemukan prinsip *sequence* yang dapat membentuk I dan A, pada prinsip *Emphasis* dapat kita lihat dari atas ke bawah atau bawah ke atas, penggunaan *balance* pada poster ini menggunakan prinsip *symmetrical balance*, dan untuk secara keseluruhan *unity* pada poster ini diperoleh hasil kesatuan warna serta pemilihan font pada poster ini mampu menghidupkan suasana serta cocok dengan genre film dari serial ini.

Terdapat kelemahan pada penelitian ini diantaranya adalah penelitian ini masih berisi teori yang berkaitan dengan serial tersebut yang belum banyak diulas oleh artikel. Dari artikel ini diharapkan bisa dan mampu untuk menjadi rujukan penelitian dan menjadi sumber evaluasi untuk melakukan penelitian yang serupa.

REFERENSI

CNN. 2024. Mengenal semesta *Nightmares and Daydreams*” Agatha hingga Antibodi. Di unduh pada 23 Juni 2024 dari: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240614170748-220-1110049/mengenal-semesta-nightmares-and-daydreams-agartha-hingga-antibodi>

Ekawardhani, Y. A. 2012. Kajian Prinsip Pokok Tipografi (Legability, Readability, Visibility, Clarity) Pada Poster Film Beranak dalam Kubur The Movie dan

Jelangkung. Universitas Komputer Indonesia

Hidayat, Syah. 2010. “Penelitian Deskriptif”. Jakarta. Rajawali.

Johannes, Itten. 1970. “The Element of Color”. Kunts Der Farbe. German.

Kulkarni, Shubham. 2021. “*The Experts’ Insights Into A Movie Poster Design*” di unduh pada 23 Juni 2024 dari <https://simplified.com/blog/design/movie-poster-design>

Lakovlev, Yaroslav. 2023. “*Font psychology in Graphic Design*” di unduh pada 23 Juni 2024 dari <https://www.zekagraphic.com/font-psychology-in-graphic-design/>

Lupton, Ellen. 2004. “*Thinking with type*”. Princenton Architectural Press. New York

Ramadhani, D.P., & Kusumandyoko, T.C. 2022. “Analisis Formalistik Pada Poster Film Bumi Manusia”. Jurnal Barik, Vol. 3 No.2 Tahun 2022, 57-65

Mag, Print. 2015. “*Building on Typography Trends in Movie Poster Design*” di unduh pada 23 Juni 2024 dari <https://www.printmag.com/article/typography-movie-poster-design/>

Mahardika, Arba’aini Adila. 2023. “Analisis Formalistik Pada Poster Film Mencuri Raden Saleh”. *Nuansa journal of Arts and Design*, Vol. 7 No.1 Maret 2023

Poster Collector. 2016. “*History of Movie Poster*” di unduh pada 23 Juni 2024 dari <https://postercollector.co.uk/articles/history-of-movie-posters/>

Prasetyo, Martinus Eko. 2022. “Analisis Formalistik, Ekspresivistik, dan Instrumentalistik Pada Poster Serial Film Layanan Putus”. Jurnal demandia, Vol. 8 No 01 (Maret 2023)

Ramadhani, Delima Putri. 2022. "Analisis Formalistik Pada Poster Film Bumi Manusia". *Jurnal Barik*, Vol. 3 No.2 Tahun 2022, 57-65

Rohidi. 1984. "Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli". Di unduh pada 23 Juni 2024 dari:<http://repository.unpas.ac.id/40727/4/BAB%20II.pdf>.

Rustan, Surianto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono. 2014. "Memahami Penelitian Kualitatif". Bandung. CV. Alfabeta Bandung

Sosroyudho, A. A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta: PT. Concept Media