

# Analisis Komparatif Unsur *Kinetic Typography* dalam *Title Sequence Film*

## *Comparative Analysis of Kinetic Typography Elements in Movie Title Sequence*

Annisa Luthfiasari<sup>1</sup>, Citra Fadillah<sup>2,3-60</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, School of Design, Binus Bandung<sup>1,2</sup>

How to cite :

Luthfiasari, A., & Fadillah, C. (2023). Analisis komparatif unsur kinetic typography dalam title sequence film. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(1), 43-60. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.5636>

### Abstrak

Tipografi yang biasanya berkaitan erat dengan media cetak, kini eksplorasinya sudah merambah ke media digital. Perubahan tersebut mengantarkan tipografi yang biasanya statis, menjadi lebih dinamis. Salah satu bentuk karya tipografi digital yang sering ditemukan yaitu *kinetic typography*. Kedudukan tipografi sebagai media komunikasi visual dan tekstual menjadi lebih menarik karena unsur gerak dalam *kinetic typography* menambah unsur makna. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana tipografi mengungkap makna dalam format *time-based media*. Dalam penelitian ini akan dianalisis tiga *title sequence* dengan genre yang berbeda yaitu film *Monsters, Inc.*, *Se7en*, dan *Mission: Impossible — Ghost Protocol*. Ketiga film tersebut dipilih karena memiliki unsur *kinetic typography* yang dominan dan memiliki reputasi sebagai karya yang ikonik dari segi visual. Metode analisis komparatif dilakukan dengan membandingkan struktur ketiga *title sequence* tersebut berdasarkan teori perancangan *kinetic typography* berdasarkan Bellantoni dan Woolman. Setelah itu dilakukan pula analisis mengenai nilai semantik dari masing-masing *title sequence*. Penelitian ini ditujukan untuk membedah unsur-unsur yang digunakan dalam perwujudan visual dari suatu *title sequence* dan bagaimana unsur tersebut dapat membangun makna. Dari proses analisis diketahui bahwa masing-masing genre dari *title sequence* yang dibahas memiliki variabel unsur yang berbeda yang tentunya memiliki makna tersendiri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi metode perancangan *title sequence* berdasarkan genre komedi animasi, *thriller*, dan *action*.

### Kata Kunci

Film, *Kinetic Typography*, *Time-based media*, *Title Sequence*.

### Abstract

*Typography, usually closely related to printed media, has now been explored in digital media. These changes make typography, which is usually static, more dynamic. One example of digital typography is kinetic typography. Typography's position as a medium of visual and textual*

#### Correspondence Address:

Annisa Luthfiasari  
Program Studi Desain Komunikasi  
Visual, School of Design,  
Jl. Pasir Kaliki No. 25-27,  
Kota Bandung, 40181, Jawa Barat,  
Indonesia  
Email:  
annisa.luthfiasari@binus.ac.id



© 2023 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

*communication becomes more interesting because the element of motion in kinetic typography adds another meaning value. This study examines how typography reveals meaning in time-based media formats. In this study, three movie title sequences with different genres will be analyzed: Monsters Inc., Se7en, and Mission: Impossible – Ghost Protocol. The film was chosen because it has a dominant kinetic typography structure and has a good reputation in terms of visuals. The method of analysis is carried out by comparing the structure of the three title sequences based on the kinetic typography theory by Bellantoni and Woolman. Furthermore, an analysis of the semantic value of each title sequence was also carried out. This research is aimed to figure out the elements used in the visual creation of a title sequence and how these elements can construct meaning. From the analysis process it is known that each genre of the title sequence has different element variations which of course have their own meaning. The results of this study are expected to provide recommendations for the title sequence design method based on the genre like comedy animation, thriller, and action.*

### **Keywords**

*Film, Kinetic Typography, Time-based media, Title Sequence*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu perkembangan yang signifikan di era digital yaitu dengan hadirnya berbagai perangkat canggih yang mampu menampilkan gambar-gambar bergerak dalam berbagai bentuk dan format. Perangkat tersebut hadir baik dalam bentuk benda-benda yang sifatnya individual seperti komputer, laptop, televisi, *smartphone* ataupun benda-benda dalam ruang publik seperti *signage*, *digital billboard* ataupun instalasi publik lainnya. Munculnya perangkat digital dalam segala aspek kehidupan manusia telah mendorong kebutuhan akan produk-produk digital dalam skala besar. Hal tersebut pun turut mempengaruhi perkembangan media-media komunikasi, salah satunya dalam bidang tipografi.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa huruf merupakan komponen utama dalam menyampaikan pesan. Keilmuan tipografi terus berkembang di era digital dan eksperimen dalam ranah tipografi telah berpindah yaitu dari bidang cetak ke dalam layar (Turgut, 2012). Di era digital, teks tidak terbatas dalam bentuk statis, tapi merambah ke bidang spasial yang dipengaruhi oleh unsur gerak dan waktu. Dimensi tambahan ini meningkatkan kekuatan komunikasi dari teks. Lompatan di bidang tipografi ini telah membuka inovasi baru dalam ranah *motion graphics* yaitu dengan lahirnya *kinetic typography* (Krasner, 2008).

*Kinetic typography* adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (*motion*) atau biasa juga disebut sebagai *typographic animation* (Hostetler, 2006). Tidak seperti bentuk hasil *print* yang statis, *kinetic typography* menggunakan gerak untuk mengungkapkan gestur dengan cara yang sama efektifnya dengan objek visual. Sebagai medium, *kinetic typography* merupakan suatu karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks (Luthfiasari dkk., 2019).

Tipografi yang diadaptasi ke media digital, terutama *time-based* media memiliki nilai lebih yang disebut sebagai *dynamic performance* (Brownie, 2014). Bahkan, unsur gerak seperti yang ditawarkan oleh *kinetic typography* memberikan kesempatan bagi desainer untuk

mendramatisasi huruf menjadi fluid dan kinetis. Dalam *kinetic typography*, huruf memiliki struktur yang dinamis yang dapat memasuki aspek yang berbeda dalam tampilannya (Forlizzi dkk., 2003). Mulai dari perubahan bentuk, gaya, hingga warna yang disesuaikan dengan pemaknaannya atau musik/ritme suara. Sehingga dapat dikatakan bahwa *kinetic typography* memiliki potensi yang besar sebagai alat komunikasi yang dinamis dengan struktur yang tidak terbatas. Dalam kehidupan sehari-hari, *kinetic typography* biasanya ditemukan pada iklan, *motion graphics*, klip musik, dan *title sequence* dalam film.

Salah satu keunggulan dari *kinetic typography* yaitu memiliki kekuatan sebagai media *storytelling* (Woolman, 2002). Contoh yang paling umum dari peran *kinetic typography* dalam fungsi *storytelling* adalah dalam film *title sequence*. Pada dasarnya, fungsi utama dari sebuah *title sequence* adalah untuk memberikan pengakuan (*credits*) secara akurat kepada para pemain dan kru, atau sekedar untuk menampilkan judul film (Byrne & Braha, 2010). Tetapi jika digali lebih dalam, *title sequence* menawarkan lebih dari itu. Dalam beberapa hal, fungsi *title sequence* sangat mirip dengan sampul buku. Tidak hanya untuk menginformasikan judul dan nama pengarang, tapi juga untuk menarik rasa ingin tahu audiens, mendorong mereka untuk membukanya dan mulai membaca.

Bahkan jika merunut dari sejarah, perkembangan *kinetic typography* dimulai dari *title sequence*. Ketika industri film mulai berkembang, mulailah bermunculan eksplorasi-eksplorasi dari *title sequence* yang lebih ekspresif (Bachfischer & Robertson, 2005). Contohnya seperti yang dibuat oleh Saul Bass dalam *title sequence* film (Hitchcock, 1958) dan (Hitchcock, 1960). Meskipun pada saat itu karya tersebut masih menggunakan teknik pembuatan yang tradisional (menggunakan *multiple exposure*, *cell animation*, dst), karya tersebut menjadi pelopor dan inspirasi dalam eksplorasi *kinetic typography* sebagai karya tipografi yang ekspresif.



Gambar 1. Contoh kinetic typography pada film Vertigo dan Psycho  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

*Title sequence* merupakan salah satu bentuk karya motion graphic yang sangat kaya akan makna. Sebagai pembuka dari sebuah film, sebuah *title sequence* akan memancing imajinasi penonton dengan mengisyaratkan apa yang akan penonton temukan dari film yang akan mereka tonton (Byrne & Braha, 2010). Oleh karena itu, akan sangat menarik untuk mengkaji bagaimana *title sequence* merangkum nuansa dan cerita dari sebuah keseluruhan film,

terutama jika dilihat dari sudut pandang tipografi. Seperti yang diketahui, tipografi sendiri merupakan media komunikasi menarik yang menyampaikan pesan dengan *multi-channel*, yaitu secara verbal dan tekstual.

Pada penelitian ini akan dianalisis tiga *title sequence* dengan genre yang berbeda yaitu dari film *Monsters, Inc.* (Docter, 2001), *Se7en* (Fincher, 1995), dan *Mission: Impossible —Ghost Protocol* (Bird, 2011). Ketiga *title sequence* ini dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki reputasi yang baik sebagai *title sequence* yang ikonik dan dapat mewakili masing-masing genre film. Selain itu, film-film ini menggunakan *kinetic typography* sebagai elemen visual utama. Pemilihan genre yang berbeda ditujukan untuk melihat perbedaan dari cara masing-masing genre dalam menggunakan unsur *kinetic typography* dalam mengungkap makna.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membedah unsur-unsur yang digunakan dalam perwujudan visual dari masing-masing *title sequence*. Sehingga dapat diketahui bagaimana tipografi, gerak dan elemen visual lainnya digunakan untuk menyampaikan pesan. Penulis pun ingin mengetahui kemungkinan adanya perbedaan ataupun kesamaan yang mengikat dari ketiga *title sequence* meskipun genrenya berbeda-beda. Selain itu, dari segi tipografi, perlu ditinjau pula bagaimana karakteristik huruf yang biasanya statis (dalam media cetak) bertransformasi menjadi dinamis dalam bentuk *kinetic typography*.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran mengenai potensi *kinetic typography* sebagai media *storytelling* dalam sebuah *title sequence*. Selain itu, penelitian ini pun bisa menghasilkan rekomendasi dalam perancangan *title sequence* baik itu untuk genre animasi, *thriller* ataupun *action*.

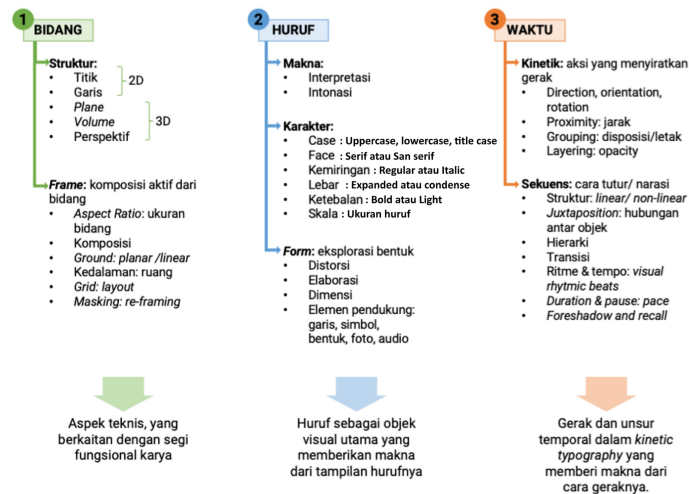
## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis komparatif terhadap tiga *title sequence* dari tiga film yang dinilai memiliki tiga gaya berbeda, yaitu film *Monsters, Inc.* (Docter, 2001), *Se7en* (Fincher, 1995), dan *Mission: Impossible —Ghost Protocol* (Bird, 2011). Ketiga film tersebut dipilih dalam penelitian ini karena memiliki unsur *kinetic typography* yang dominan. Ketiga *title sequence* tersebut akan dikaji unsurnya berdasarkan teori Woolman dan Bellantoni (2000) untuk mengetahui aspek-aspek yang membentuk *storytelling* dari masing-masing *title sequence*. Teori ini dipilih sebagai acuan dalam penelitian karena dianggap sebagai salah satu teori yang paling komprehensif dalam merangkum unsur-unsur dari sebuah karya *kinetic typography*. Selain itu, variabel - variabel yang digunakan dalam teori ini sangat mendetail dan terbagi menjadi tiga bagian yang berbeda sehingga memungkinkan untuk menganalisis secara bertahap. Setelah itu, dari hasil penjabaran unsur *kinetic typography* tersebut akan dianalisis lebih lanjut berdasarkan nilai semantik yang terkandung agar diketahui unsur *storytelling* yang dibangun dalam masing-masing *title sequence*.

### Unsur *Kinetic Typography*

*Kinetic typography* terdiri dari tiga unsur utama yaitu bidang, huruf, dan waktu (Woolman & Bellantoni, 2000). Ketiga unsur tersebut memiliki peranan khusus dalam membentuk suatu

karya *kinetic typography* yang utuh, sehingga dijabarkan dalam poin-poin turunan dari ketiga aspek tersebut. Berikut adalah penjelasan singkatnya.



Gambar 2. Unsur Kinetic Typography  
Sumber: disadur dari Woolman dan Bellantoni (2000) oleh penulis

- Bidang

Bidang merupakan aspek teknis yang merupakan dasar dari perancangan *kinetic typography* dan sangat berkaitan dengan segi fungsional karya. Merupakan aspek penting yang perlu ditentukan pada tahap awal perancangan karena menyangkut format, ukuran dan konsep dasar dari tampilan karya yang akan dibuat. Ada dua poin utama dalam aspek bidang yaitu struktur dan *frame*. Dari segi struktur, mencakup posisi objek dalam 2D yaitu berupa titik dan garis, serta posisi objek dalam 3D yaitu berupa *plane*, volume dan perspektif. Poin yang kedua, yaitu *frame*, merupakan bidang layar aktif atau dapat dikatakan sebagai *background* yang menampilkan objek bergerak. Unsur-unsurnya terdiri dari *aspect ratio* (ukuran bidang), komposisi, *ground* (linear/planar), kedalaman, *grid* dan *masking*.

- Huruf

Dalam perancangan suatu karya *kinetic typography*, huruf merupakan objek visual utama. Ada beberapa poin yang harus diperhatikan, bukan hanya dari segi pilihan *font* saja, tapi mencakup eksplorasinya dari segi pemaknaan dan potensi gerak. Dalam *kinetic typography*, pemaknaan tampilan visual huruf mencakup dua jenis yaitu interpretasi dan intonasi. Dalam hal ini, bentuk dan gerak huruf bisa menginterpretasi pesan baik secara denotatif ataupun konotatif. Selain itu, dengan adanya unsur gerak, huruf pun bisa menggambarkan intonasi atau tinggi rendah suatu nada.

Pertimbangan pemilihan huruf dari segi karakter meliputi jenis *font* (serif atau san serif), cara penulisan (huruf besar atau huruf kecil), kemiringan, lebar, ketebalan dan skala. Sebagai media berbasis waktu, dalam *kinetic typography*, terdapat pula potensi dimana huruf dapat dieksplorasi dengan adanya perubahan bentuk. Hal tersebut mencakup distorsi (*blurring*,

*fracturing, cropping*), elaborasi (penggabungan), dimensi (volume/ 3D) dan kehadiran elemen pendukung lain seperti garis, simbol, bentuk, foto, atau audio.

- Waktu

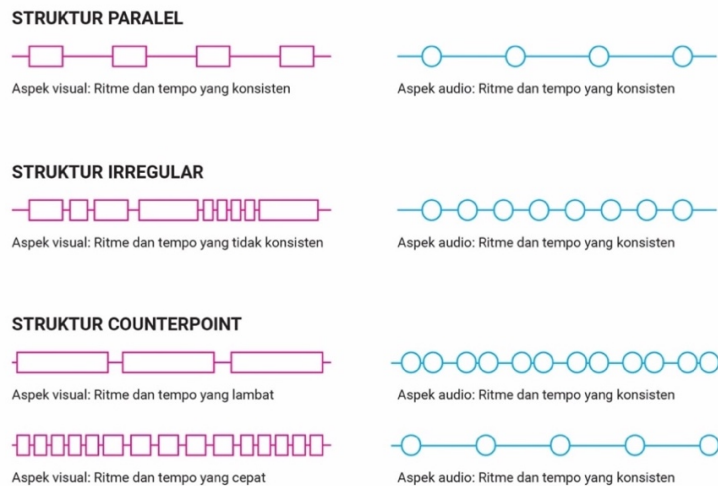
Dalam *kinetic typography*, unsur waktu terbagi menjadi dua yaitu kinetik dan *sequence*. Kinetik didefinisikan sebagai aksi atau aransemen yang menghasilkan, mengubah, atau menyiratkan gerak dari suatu objek. Kemampuan untuk mengatur gerak merupakan esensi dari *kinetic typography*. Bentuk kinetik yang dimaksud dapat berupa *direction, orientation, rotation, proximity* (pengaturan jarak), *grouping* dan *layering*.

Selanjutnya, unsur kedua dari aspek waktu dalam perancangan *kinetic typography* adalah *sequence*. Unsur ini dapat dikatakan sebagai sistem atau cara tutur (narasi) dari penyampaian informasi dalam suatu karya *kinetic typography*. *Sequence* mencakup struktur (linear/ non-linear), *juxtaposition* (hubungan antar objek), hierarki, transisi, ritme dan tempo, durasi dan kecepatan, serta *foreshadow* dan *recall*.

Salah satu hal yang menarik dari unsur *sequence* adalah ritme dan tempo, yang dapat menciptakan integrasi antara visual dan musik. Ritme merupakan aksi yang terjadi secara teratur, dan tempo adalah kecepatan dari ritme tersebut. Ada beberapa cara untuk menghasilkan desain dengan ritme dan tempo yang sesuai, termasuk dengan membuat visual *rhythmic beats* yaitu integrasi antara ritme, teks, imaji, dan audio.

Visual *rhythmic beats* terjadi ketika repetisi dari sebuah kata terjadi secara konsisten sehingga audiens menjadi terbiasa dengan sebuah pola pengulangan. Repetisi kata dapat digunakan sebagai alat untuk *emphasis* atau membangun hierarki. Hubungan antara ritme dan tempo dari elemen visual terhadap audio, dikategorikan sebagai berikut:

- *Parallel*: Ritme dan tempo dari elemen visualnya diatur dengan *timing* yang sesuai dengan audio
- *Irregular*: Ritme dan tempo dari elemen visualnya tidak konsisten sedangkan audionya teratur dan tetap.
- *Counterpoint*: Kebalikan dari *irregular*, elemen visualnya diatur secara lambat sedangkan audionya memiliki tempo yang cepat.



Gambar 3. Hubungan antara ritme dan elemen visual  
Sumber: Woolman (2002)

### Nilai Semantik *Title Sequence*

Fungsi dari sebuah *title sequence* adalah untuk membangun tema, lokasi, dan karakter dari intisari sebuah film (De Anda, 2009). Sehingga dapat dikatakan bahwa sebuah *title sequence* merupakan suatu narasi informasi yang sangat kompleks.

Perbedaan utama antara *title sequence* dan isi dari keseluruhan film adalah durasinya lebih singkat, padat dan terdiri dari kumpulan tanda (Brownie, 2014). Bisa dikatakan *title sequence* merupakan ringkasan atau intisari dari keseluruhan film. Oleh karena durasinya yang pendek, seorang desainer harus sangat selektif dalam menentukan konten dari sebuah *title sequence*. Dari durasi yang singkat, pesan atau cerita film tentunya tidak bisa diungkapkan secara literal, tapi ditunjukkan melalui rangkaian kode metafor dan simbol.

Berkaitan dengan itu, terdapat hubungan antara nilai semantik *kinetic typography* dalam mengungkap makna yang menjadi kekuatan dan mendukung proses *storytelling* dalam sebuah *title sequence* (Brandão, 2015). Jurnalnya menitikberatkan pada kekuatan gerak (*motion*) yang memiliki hubungan dengan pengalaman dan ingatan yang terangkum dalam tiga ekspresi sebagai berikut, yaitu:

- *Figurative expression*: Mewakili hal-hal yang konkrit seperti objek atau binatang
- *Emotional expression*: Mengkomunikasikan emosi dan perasaan
- *Conceptual expression*: Mengkomunikasikan konsep abstrak

Dalam bekerja menggunakan teks dan tipografi, eksplorasi unsur gerak dapat mengubah persepsi dan makna dari pesan yang disampaikan. Hal ini merupakan cara sederhana dalam menggunakan gerak sebagai kode semantik. Beberapa contohnya adalah gerak dapat menggantikan tanda baca, penekanan (*emphasis*) dan irama. Selain itu, bisa mengindikasikan pengelompokan (*pauses and divisions*) dan dapat membangun hubungan sintaks antara beberapa kata yang berbeda. Dengan maksud yang sudah ditentukan sebelumnya, desainer

dapat menggunakan gerak untuk menonjolkan atau melenyapkan bagian tertentu dari pesan sebagai bagian dari proses pengolahan atau manipulasi informasi.

Unsur gerak dalam *title sequence* dapat menciptakan 'bahasa' dari sebuah karya *kinetic typography* (Leeuwen & Djonov, 2015). Sebagai tanda semiotik, gerak dapat berfungsi sebagai sistem linguistik atau bisa digunakan sebagai metodologi desain dan harus diaplikasikan dalam *linguistic manner*. Seperti kata sifat, gerak dapat mengubah kata benda dengan menambahkan kualitas, keterangan (*properties*) atau hubungan (*relations*). Gerak memungkinkan mengubah dari sesuatu yang denotatif menjadi konotatif. Sebagaimana bahasa berfungsi dalam teks literatur, gerak berperan dalam membentuk teks untuk memberi makna baru. Hal ini bisa didapatkan dengan mengaplikasikan nilai kiasan semantik atau sintaks seperti pleonasme, metafor, ironi, paradoks dan sarkasme.

## PEMBAHASAN

### 1. Sinopsis *Title Sequence* sebagai Objek Kajian

Sebelum dilakukan analisis komparatif, berikut merupakan penjabaran dari masing-masing *title sequence* sebagai gambaran keseluruhan dari setiap objek kajian.

#### a. *Title Sequence* Monsters, Inc.

Tahun Rilis : 2001

Desainer : Geefwee Boedoe

Link : <https://www.youtube.com/watch?v=FCfv5P8GXU4>

Sinopsis Singkat Film :

Dikutip dari laman Wikipedia, *Monsters, Inc.* merupakan film komedi yang dibuat dengan teknologi animasi komputer yang diproduksi oleh Studio Animasi Pixar untuk Walt Disney Pictures. Bercerita tentang kehidupan dua tokoh utama, monster berbulu bernama James P. Sullivan dan sahabatnya yang bernama Mike Wazowski. Kedua monster tersebut bekerja di pabrik yaitu *Monsters Incorporation (Monsters, Inc.)* yang menghasilkan energi dengan cara menakut-nakuti anak kecil. Di dunia para monster, anak kecil dianggap beracun dan berbahaya, sehingga ketika seorang anak yang bernama Boo menyusup ke pabrik *Monsters, Inc.*, Sully dan Mike berusaha keras untuk mengantarkan Boo untuk pulang ke dunianya.





Gambar 4. Cuplikan *title sequence* film *Monsters, Inc.*  
Sumber: dokumentasi pribadi

b. *Title Sequence* *Se7en*

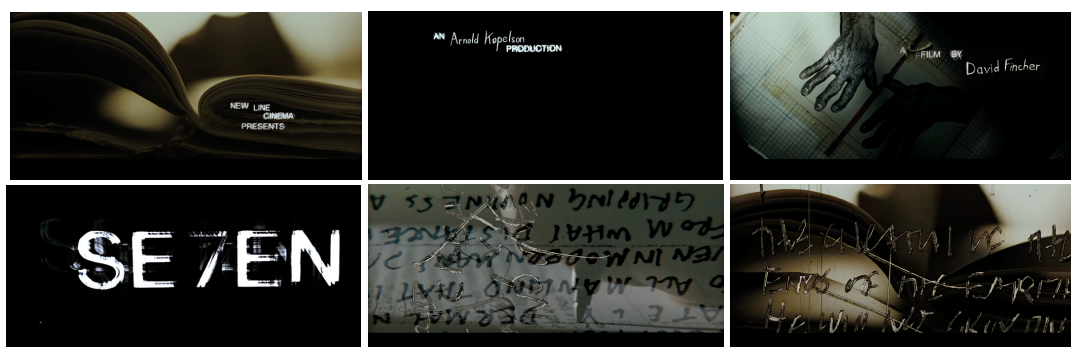
Tahun Rilis : 1995

Desainer : Kylie Cooper

Link : <https://www.youtube.com/watch?v=-BJkDyCdw0c>

Sinopsis Singkat Film :

Seven (*Se7en*) adalah film Amerika yang ber-genre *crime thriller* yang disutradai oleh David Fincher dan ditulis oleh Andrew Kevin Walker. Berlatar di kota yang penuh kejahatan (tidak disebutkan namanya), *Se7en* bercerita tentang detektif William Somerset yang hampir pensiun dan rekan barunya yang bernama David Mills. Mereka berusaha menghentikan pembunuh berantai yang melakukan serangkaian pembunuhan berdasarkan Seven Deadly Sins.



Gambar 5. Cuplikan *Title Sequence* Film *Se7en*  
Sumber: dokumentasi pribadi

c. *Title Sequence* *Mission: Impossible — Ghost Protocol*

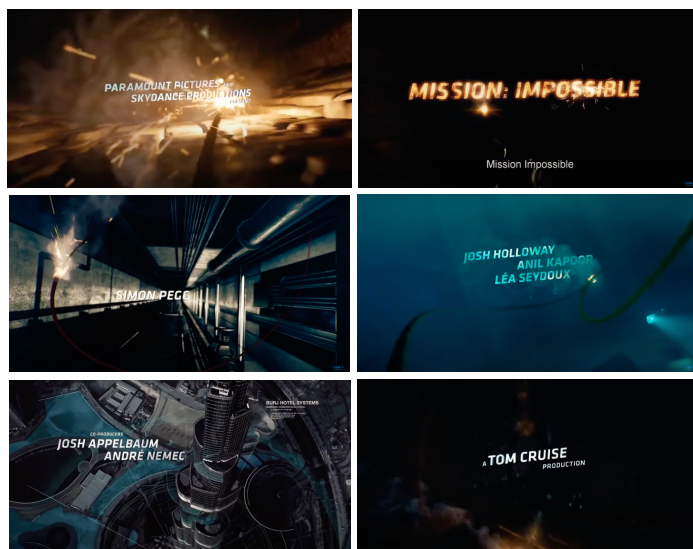
Tahun Rilis : 2011

Desainer : Kylie Cooper

Link : <https://www.youtube.com/watch?v=EVrI9kLsw4c>

Sinopsis Singkat Film :

Mission: Impossible — Ghost Protocol adalah film Amerika dengan genre *action*. Film ini merupakan sequel keempat dari seri film Mission: Impossible. Dalam film ini diceritakan bahwa Impossible Mission Force (IMF) yang dibubarkan akibat kasus pengeboman di Kremlin. Hal tersebut menyebabkan tokoh utamanya yaitu Ethan Hunt dan tim harus berusaha membersihkan nama mereka meskipun tanpa bantuan siapapun.



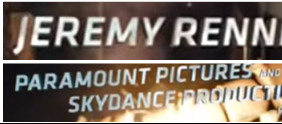
Gambar 6. Cuplikan *Title Sequence* Film Mission: Impossible — Ghost Protocol  
Sumber: dokumentasi pribadi




2. Analisis Unsur *Kinetic Typography*

Dari paparan sebelumnya, diketahui bahwa sebuah karya *kinetic typography* terdiri dari tiga unsur utama yaitu bidang, huruf dan waktu. Berikut merupakan analisis komparatif dari ketiga film *title sequence* yang dikaji berdasarkan unsur-unsur tersebut.

a. Bidang

Tabel 1. Analisis unsur *kinetic typography* dari segi bidang

No	Unsur Bidang	Monster, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
1	<i>Struktur</i>			
a	<i>Titik, garis, plane</i>	Dinamis (berubah-ubah): karena gerak huruf sangat dinamis	Tetap: karena posisi huruf tidak berubah	Dinamis (berubah-ubah): karena gerak huruf sangat dinamis
B	Volum	2D	2D	3D
C	<i>Perspective</i>	Tanpa perspektif	Tanpa perspektif	Ada perspektif dalam tampilan huruf, meskipun <i>angle</i> -nya tidak terlalu besar
				
2	<i>Frame</i>			
a	<i>Aspect Ratio</i>	1,66:1	16:9	1,85:1
b	<i>Composition</i>	<i>Frame as room:</i> Objek utama selalu berada di tengah <i>frame</i> ( <i>centre</i> )	<i>Frame as room:</i> Teks tidak melewati batas <i>frame</i> , ukurannya relatif kecil, dan diposisikan secara random.	<i>Frame as window:</i> Teks bergerak melampaui <i>frame</i>




No	Unsur Bidang	Monster, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
				
c	Ground	Planar ground	Planar ground	Linear ground (camera angle yang berubah)
d	Depth	Ditunjukkan dengan variasi skala teks, tanpa efek perubahan fokus ( <i>blur</i> ).	Ditujukan dengan variasi skala teks, dan perubahan fokus. 	Ditunjukkan dengan variasi skala teks, tanpa efek perubahan fokus ( <i>blur</i> )
e	Mask	Menggunakan ilustrasi sebagai <i>frame</i> 	Tidak ada efek <i>mask</i> dalam <i>frame</i>	Tidak ada efek <i>mask</i> dalam <i>frame</i>





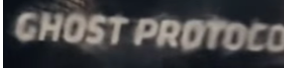



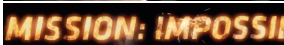
Dari paparan diatas, dapat dibandingkan bahwa ketiga *title sequence* memiliki beberapa perbedaan. Pada film *Monsters, Inc.*, struktur huruf terhadap bidang sangat dinamis dengan variasi yang signifikan di titik, garis dan *plane*-nya. Namun, di variabel yang lain, seperti volume, perspektif, dan *ground* terlihat statis tanpa variasi. Begitu juga dengan pengaturan komposisi dimana objek utama selalu berada di tengah *frame*. Keterbacaan huruf pun dijaga dengan menghadirkan huruf tanpa efek *blur*.

Sedangkan untuk *title sequence* film *Se7en*, pengaturan unsur bidangnya sangat statis. Terkecuali dari segi kedalaman yang divariasikan dengan perbedaan fokus dengan menampilkan efek *blur*. Untuk film *Mission Impossible*, eksplorasi bidangnya cukup variatif meskipun tidak sama dinamisnya dengan film *Monster, Inc.* Pada film *Mission Impossible*, terdapat permainan volume dan perspektif dimana huruf terlihat dengan gaya 3D dan terdistorsi dengan adanya perspektif.

## b. Huruf

Tabel 2. Analisis unsur *kinetic typography* dari film *title sequence* dari segi huruf

No	Unsur Huruf	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
1	Makna	Kekanan-kanakan, dinamis, ceria	Kasar, misterius, jahat	Futuristik, tangguh, maskulin
2	Karakter			
a	Case	Uppercase dan Title Case	Uppercase dan Title Case	Uppercase
b	Face	-Huruf utama:  Jenis huruf utama yang digunakan di keseluruhan video menggunakan jenis <i>serif</i> , dengan tekstur <i>sketch</i> , dan <i>baseline</i> yang tidak rata. Huruf ini memiliki garis dan sudut yang kaku.	-Huruf utama:  Huruf utama yang dihunukan adalah huruf <i>san serif</i> dan <i>handwriting</i> dengan tekstur <i>grunge</i> . Huruf ini ditulis dengan menggunakan mode <i>all caps</i> , dan berperan sebagai <i>header</i> .  -Huruf Kedua	 Hanya digunakan satu jenis huruf <i>san serif</i> dalam keseluruhan video. Huruf yang digunakan merupakan huruf geometris dengan garis yang tegak dan tebal. Walaupun seluruh hurufnya <i>all caps</i> , terdapat hierarki


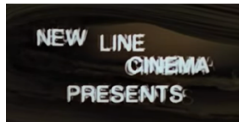
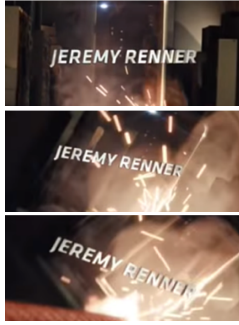

No	Unsur Huruf	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
		<p>Secara keseluruhan, huruf ini dapat dikategorikan sebagai huruf <i>display</i>, dengan tema yang ilustratif dan kekanak-kanakan.</p> <p>-Huruf kedua:</p>  <p>Jenis huruf <i>san serif</i>, merupakan <i>logotype</i> dari film animasi ini, muncul hanya sekali di akhir video. Secara visual, anatomi huruf terlihat tidak baku dengan sudut- sudut yang tidak beraturan. Memiliki karakter kekanak- kanakan seperti jenis huruf sebelumnya.</p> <p>-Huruf Ketiga:</p>  <p>Jenis huruf <i>script</i> dengan struktur huruf yang rapi. Memiliki tekstur yang <i>sketchy</i>, sehingga masih serasi dengan jenis huruf yang sebelumnya.</p>	 <p>Huruf jenis <i>handwriting</i> digunakan untuk menuliskan <i>bodytext</i>.</p>	<p>penulisan (ukuran kecil dan besar). Terdapat pula modifikasi tekstur dari font yang sama.</p>  
c	Kemiringan	Tidak ada kemiringan ( <i>slant</i> ). Meskipun gerakannya dinamis, posisi huruf selalu tegak.	Terdapat kemiringan dalam penggunaan <i>font handwriting</i> .  	Keseluruhan huruf yg dipakai memiliki kemiringan ( <i>italics</i> ).  
d	Lebar	<i>Regular</i>	<i>Condensed</i>	<i>Expanded</i>
e	Skala	Ukuran huruf berubah-ubah dengan dinamis.	Ukuran huruf tetap dan cenderung kecil bila dibandingkan dengan kanvas.	Ukuran huruf berubah-ubah dengan dinamis.
f	Ketebalan	Regular	Ketebalan huruf sangat tipis, masuk ke kategori huruf ' <i>light</i> '.	Huruf tebal ( <i>Bold</i> )
3	Form (Eksplorasi Bentuk)			
a	Distorsi	Tidak ada distorsi dari bentuk huruf	Ada distorsi berupa efek <i>blur</i> .	Tidak ada distorsi dari bentuk huruf
b	Elaborasi	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
c	Dimensi	2D	2D	3D (dimensi huruf dan dimensi gerak)
4	Elemen Pendukung			
a	Visual Punctuation	Video ini, didominasi oleh elemen visual (ilustrasi), dengan aksan dan pusat dari keseluruhan video adalah teksnya. Ilustrasi berupa latar berinteraksi dengan teks.	Dalam video ini teks berperan sebagai <i>visual punctuation</i> . Meskipun ukuran teks-nya kecil jika dibandingkan elemen visual lain, namun unsur gerak dan transisi yang ditampilkan oleh teks menjadi pusat perhatian.	Aksen dalam video ini adalah visual, ketika alur api dalam video menjadi patokan dalam keseluruhan penyampaian pesan.
	Warna	<i>Background</i> berwarna hitam, terlihat kontras dengan elemen visual (ilustrasi) yang berwarna <i>vibrant</i> . Teks yang ditulis	Keseluruhan video didominasi oleh warna <i>sephia</i> dengan <i>tone</i> gelap.	Video didominasi warna terang, seperti <i>silver</i> dan merah. <i>Tone</i> warna dari keseluruhan video pun cerah dan berkesan futuristik.


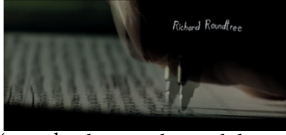


No	Unsur Huruf	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
		dengan warna putih terlihat menonjol.		
	Musik	Video diiringi oleh instrumen music <i>Jazz</i> yang dirasa menjadi unsur dominan karena gerak huruf dan visualnya sangat mengacu pada musiknya.	Unsur musik berjalan beriringan dengan unsur visual, karena memiliki ritme dan tempo yang sama. Dalam video ini, dilengkapi pula dengan <i>sound effect</i> diluar <i>background audio</i> utama.	Dalam <i>title sequence</i> digunakan <i>theme song</i> dari mission impossible yang sangat khas. Gerak visual hurufnya memiliki tempo yang berbeda namun selaras dengan musiknya.

Dari pemaparan di atas, diketahui bahwa ketiga *title sequence* memiliki beberapa perbedaan dari variabel tampilan hurufnya. Di film *Monsters, Inc.*, bentuk visual hurufnya sangat 'bermain' dengan menampilkan 3 jenis huruf berbeda. Ketiga huruf tersebut terlihat playful dengan kesan *handwriting* yang sangat organik. Skala ukuran huruf sangat dinamis, mengikuti pada gerakan yang dibuat oleh huruf. Pada film *Mission Impossible* pun skala hurufnya sangat dinamis, namun hanya menggunakan satu jenis *font* saja. Bentuk huruf yang digunakan sangat sesuai dengan karakter film yaitu menggunakan huruf *sans-serif* yang geometris dan tegak. Sedangkan untuk film *Se7en*, karakter hurufnya sangat khas dengan karakter garis yang kasar sehingga mendukung tema *thriller* dalam film. Skala huruf yang kecil pun menambah kesan mencekam dalam film. Di film ini terdapat efek distorsi yaitu dengan efek *blur* dan *overlapping*, namun tampilan huruf tetap jelas untuk dibaca.

### c. Waktu

Tabel 3. Analisis unsur *kinetic typography* dari film *title sequence* dari segi waktu

No	Unsur Waktu	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
1	<i>Kinetics</i>			
a	<i>Direction</i>	Berubah-ubah ( <i>dinamis</i> ) Contoh: Sequence 0.44  Arah <i>direction</i> nya yang berbeda-beda ( <i>random</i> )	Unsur gerak dari video <i>kinetic typography</i> ini didominasi dengan gerak <i>jagged</i> antar teks nya, sehingga terjadi perubahan dari sisi <i>directional</i> secara horizontal dan vertical. 	<i>Orientation, direction</i> dan <i>rotation</i> yang berubah-ubah karena gerak huruf yang sangat dinamis. 
b	<i>Rotation</i>	Efek rotasi yang ditampilkan huruf maupun elemen visual lainnya flat, tanpa ada dimensi.	Tidak ada rotasi. Posisi huruf tetap. yang tidak muncul sama sekali dalam video.	
c	<i>Orientation al</i>	Berubah-ubah Contoh: Sequence 0.34  a= horizontal b= diagonal	<i>Tetap</i> (tidak berubah) semuanya horizontal. Hal tersebut dikarenakan gerak teks dalam video ini tidak terlalu dinamis.	

No	Unsur Waktu	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
d	Proximity	<p><i>Sequential proximity.</i> Dimana teks bertransisi dari <i>leading</i>, <i>tracking</i> dan <i>kerning</i> yang berantakan bertransformasi menjadi rapi dan sejajar</p>  <p>(Gambar <i>sequence</i> 1:07 ke <i>sequence</i> 1.13)</p>	Tidak ada perubahan dari segi jarak antar huruf ( <i>tracking</i> , <i>kerning</i> , <i>leading</i> ).	Tidak ada perubahan dari segi jarak antar huruf ( <i>tracking</i> , <i>kerning</i> , <i>leading</i> ).
e	Grouping	<p>Jenis grouping: <i>symmetrical balance</i>. Dari keseluruhan video, teks cenderung berkumpul menjadi satu grup dan berada di tengah</p>	<p>Jenis grouping: <i>asymmetrical balance</i>. Kelompok teks diletakan di tempat yang berbeda-beda, menyesuaikan dengan image visualnya.</p>	<p>Jenis grouping: <i>Disposition consonance</i>. Dimana huruf bergerak keluar dari kelompoknya.</p>
<i>Sequence</i>				
a	Struktur	Linear (tidak interaktif)	Linear (tidak interaktif)	Linear (tidak interaktif)
b	Juxtaposition	<p><i>Dynamic juxtaposition (layered)</i>. Dimana teks dan visual muncul bersamaan dan menjadi satu kesatuan</p>	<p>Gabungan antara <i>dynamic juxtaposition layered</i> dan <i>sequential</i>. Terkadang teks visual muncul bersamaan dengan visual, namun kadang teks muncul di atas <i>sequence</i> berbeda dengan <i>background</i> hitam.</p>  <p>(contoh teks yang <i>layered</i> dengan image)</p>  <p>(contoh teks yang <i>sequential</i> dengan image)</p>	<p><i>Dynamic juxtaposition (layered)</i>. Dimana teks dan visual muncul bersamaan dan menjadi satu kesatuan</p>
c	Hirarki	<p><i>Paralell sythesis</i>, dimana elemen visual, teks dan audio memiliki kepentingan yang sama. Dalam video ini ketiga elemen tersebut berintegrasi satu sama lain sehingga sulit untuk dipisahkan.</p>	<p><i>Image dominant</i>: fitur yang paling menonjol dalam <i>title sequence</i> ini adalah image yang berlangsung sebagai <i>background</i>.</p>	<p>Dalam video ini ketiga elemen tersebut berintegrasi satu sama lain sehingga sulit untuk dipisahkan.</p>
d	Transition	<p>Transisi antar <i>scene</i> dijembatani oleh pergerakan elemen visual</p>	<p>Jenis transisi antar <i>sequence</i> nya menggunakan teknik <i>cut</i>. Sedangkan transisi untuk untuk teks menggunakan efek <i>blur</i>.</p>  <p>(contoh transisi blur dalam teks)</p>	<p>Digunakan beberapa jenis transisi, seperti <i>cut</i>, <i>blur</i> dan <i>dissolve</i>.</p>

No	Unsur Waktu	Monsters, Inc.	Se7en	Mission: Impossible — Ghost Protocol
e	Rhythm and pace	<i>Parallel structure.</i> Gerak huruf memiliki tempo yang sama dengan musik.	<i>Parallel structure.</i> Gerak huruf memiliki tempo yang sama dengan musik.	<i>Counterpoint structure.</i> Tempo musik cenderung cepat, namun gerak hurufnya lambat.

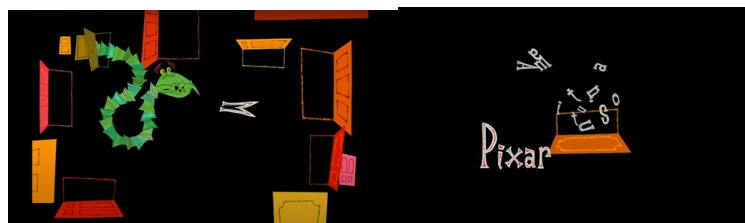
Dari paparan diatas, ketiga *title sequence* memiliki variabel yang berbeda-beda. Film yang paling variatif dari segi pengaturan gerakannya adalah film Monsters, Inc., terutama dari segi *kinetics*. Pada film Monsters, Inc. pun terdapat interaksi gerak yang sangat terintegrasi dengan elemen visual lain yaitu berupa ilustrasi. Dalam beberapa *scene* terlihat bahwa teks dan ilustrasi muncul bersamaan dan menjadi satu kesatuan. Perbedaan yang kontras terlihat di film Se7en dimana teks dan video sebagai visual pendukung terlihat terpisah dan tidak berinteraksi. Gerak huruf pun sangat minim dimana tidak ada variasi dari variabel *kinetics*. Kesan dinamis dalam *title sequence* film Se7en ditunjukkan dengan transisi huruf yang terlihat *jagged* dan *blur*. Sedangkan dalam film Mission Impossible terlihat variabel *kinetics* yang dieksplorasi dengan cukup variatif. Perbedaannya jika dibandingkan dengan film Monsters, Inc. adalah tidak adanya perbedaan dari segi *proximity* dimana jarak antar huruf (*tracking*, *kerning*, *leading*) tetap. Hal tersebut yang membuat gerak huruf dalam *title scene* Mission Impossible terlihat lebih rapi meskipun di variabel lain seperti *grouping* dan *juxtaposition* terdapat variasi.

### Analisis Nilai Semantik dari *Title Sequence*

Berikut merupakan pembahasan dari nilai semantik yang diungkap oleh masing-masing *title sequence* berdasarkan hasil pemetaan unsur yang telah dilakukan di tahap sebelumnya.

#### a. Analisis Semantik *Title Sequence* Monsters, Inc.

Dari analisis yang dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa gerak huruf dalam *title sequence* Monsters, Inc., mewakili dua ekspresi. Pertama adalah *figurative expression*, ketika gerak huruf (*scene* detik ke 00.00.59) yang seolah-olah hidup dan menjadi makhluk yang menyerang monster lain. Kedua adalah *emotional expression* dimana huruf bergerak naik-turun selaras dengan suara music yang terkesan sangat riang.

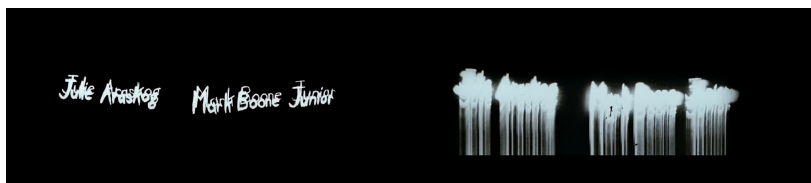


Gambar 7. *Scene* yang menggambarkan *figurative* dan *emotion expression*  
 Sumber: dokumentasi pribadi

#### b. Analisis Semantik *Title Sequence* Film Se7en

Melalui analisis yang dilakukan di tahap sebelumnya, diketahui bahwa dalam film Se7en gerak hurufnya tidak terlalu banyak. Namun terdapat unsur gerak yang sangat signifikan yaitu berupa efek *jagged* atau *glitch* dari huruf yang disertai dengan efek *blur*. Oleh karena itu

disimpulkan bahwa dalam *title sequence* film ini terdapat nilai semantik berupa *conceptual expression* yang mewakili konsep abstrak. Gerak huruf dalam *title sequence* ini tidak merepresentasi objek yang kongkrit. Bahkan emosi yang disampaikan pun sangat misterius dan sulit ditebak. Didukung dengan tampilan visual dari hurufnya, gerak dari *kinetic typography* tersebut memancing rasa penasaran dan memberi kesan mencekam layaknya yang diharapkan dari sebuah film dengan genre *thriller crime*.



Gambar 8. Scene yang menggambarkan *conceptual expression*  
Sumber: dokumentasi pribadi

### c. Analisis Semantik *Title Sequence* Mission: Impossible — Ghost Protocol

Dari tahap analisis yang dilakukan di tahap sebelumnya, diketahui bahwa gerak huruf dalam *title sequence* film ini memiliki nilai semantik dalam bentuk *conceptual expression* dan *figurative expression*. Secara keseluruhan huruf bergerak mengikuti sumbu api yang bergerak. Hal ini menggambarkan bagaimana huruf yang mengikuti alur dari cerita atau kejadian yang sedang berlangsung tanpa ada indikasi yang menunjukan makna yang lain. Namun selain itu, terdapat satu ekspresi lain yang muncul (*scene* detik ke 00.00.19) ketika huruf bertransformasi menjadi objek lain yaitu asap sehingga menampilkan *figurative expression*.



Gambar 9. Scene yang menggambarkan *figurative* dan *conceptual expression*  
Sumber: dokumentasi pribadi

## PENUTUP

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pengaruh unsur-unsur *kinetic typography* dalam membangun suasana, kesan, dan pesan. Ketiga *title sequence* di atas memiliki tema yang sangat berbeda satu sama lain sehingga perbedaan unsur visual maupun gerakannya pun cukup kontras.

Dari *title sequence* film *Monsters, Inc.* yang merupakan film animasi yang ditujukan untuk anak-anak, diketahui bahwa unsur gerakannya sangat dinamis. Tampilan visual dari hurufnya pun lebih bervariasi dengan menampilkan tiga jenis *font* yang berbeda. Selain itu, terdapat



interaksi yang kuat antara gerak huruf dengan ilustrasi sebagai elemen visual pendukung. Bersama dengan ritme music, ketiganya berintegrasi menghasilkan makna yang sangat kuat dan menghasilkan ekspresi semantik berupa *figurative* dan *emotional expression*. Tema dan konteks yang diusung dalam film terwakili dengan baik menghasilkan kesan riang dan semarak dari keseluruhan visual *title sequence*-nya.

Film yang kedua adalah *Se7en* yang merupakan film *thriller crime* yang dikenal dengan ceritanya yang sangat mencekam. Dari sudut pandang *kinetic typography* yang dimiliki oleh *title sequence* film ini, unsur gerakannya sangat minim, serta tidak terdapat pergeseran dari posisi huruf. Namun terdapat unsur gerak yang diciptakan oleh efek *glitch* dan *blur* yang muncul selaras dengan ritme musik. *Kinetic typography* yang terlihat pasif ini justru mendukung konteks yang diusung dari film, sehingga muncul kesan misterius yang justru dapat mengundang rasa penasaran dari audiens. Hal tersebut didukung pula dengan nilai semantik berupa *conceptual expression* yang mendukung konsep abstrak.

Terakhir, dari film *Mission: Impossible — Ghost Protocol* diketahui bahwa film ini memiliki unsur gerak yang hampir sama dinamisnya dengan film *Monsters, Inc.* Perbedaannya adalah film ini memiliki tampilan yang lebih 'sederhana' dengan hanya menggunakan satu jenis font. Selain itu, jenis font yang digunakan pun memberikan kesan dewasa dengan huruf yang tegas dan maskulin. Dalam film ini terdapat nilai semantik berupa *conceptual expression* dimana huruf mengikuti jalan cerita dari sinematografi yang muncul dalam *title sequence*. Selain itu *figurative expression* yang muncul pun berkaitan dengan konteks dari *title sequence* yang sebenarnya merupakan *clue* dari cerita film tersebut.

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keseluruhan unsur dalam sebuah *kinetic typography* mengantarkan pada nilai semantik yang merangkum nilai *storytelling* dalam sebuah *title sequence*. Variasi dari tiap variabel unsur *kinetic typography* disesuaikan dengan konteks dari masing-masing konteks *title sequence* yang dirancang. Terlihat dari ketiga film yang dianalisis dalam penelitian ini, ketiganya memiliki variabel yang berbeda.

Adapun faktor yang menyamakan yaitu dari kesesuaian antara ritme visual dengan ritme audio. Musik yang meriah harus diimbangi dengan tampilan visual yang sama meriahnya, begitu juga sebaliknya. Dalam *title sequence* *Monsters, Inc.*, kemeriahan yang ditampilkan bukan hanya dari visualnya saja tapi diikuti dengan audio dan unsur gerakannya juga. Begitu pula dalam *title sequence* film *Se7en*, yang tidak memiliki unsur gerak yang ketara namun menciptakan suasana yang misterius yang sesuai dengan keseluruhan tema. Dalam *title sequence* *Mission Impossible* pun, kesan '*action*' dari film ditunjukkan dengan gerak dan musik yang cepat dan dinamis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bachfischer, G., & Robertson, T. (2005). From movable type to moving type - evolution in technological mediated typography <http://hdl.handle.net/10453/2147>
- Bird, B. (2011). *Mission: Impossible – Ghost Protocol* T. Cruise, J. J. Abrams, & B. Burk; <https://www.youtube.com/watch?v=EVrI9kLsw4c>

- Brandão, J. A. (2015). Motion Graphics Ergonomics: Animated Semantic System, for Typographical Communication Efficiency. *Procedia Manufacturing*, 3, 6376-6379. <https://doi.org/https://10.1016/j.promfg.2015.07.964>
- Brownie, B. (2014). *Transforming Type. New Directions in Kinetic Typography*. Bloomsbury Publishing.
- Byrne, B., & Braha, Y. (2010). *Creative Motion Graphic Titling. Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web*. Routledge.
- De Anda, M. C. (2009). *Tomorrow is forever: examining narrative structure and cultural archetypes in three Mexican telenovelas* [The University of Alabama]. <https://ir.ua.edu/handle/123456789/557>
- Docter, P. (2001). *Monsters, Inc.* D. K. Anderson; <https://www.youtube.com/watch?v=FCfv5P8GXU4>
- Fincher, D. (1995). *Se7en* A. Kopelson & P. Carlyle; <https://www.youtube.com/watch?v=-BjkDyCdw0c>
- Forlizzi, J., Lee, J., & Hudson, S. (2003). The kinedit system: affective messages using dynamic texts. CHI '03: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems,
- Hitchcock, A. (1958). *Vertigo* A. Hitchcock;
- Hitchcock, A. (1960). *Psycho* A. Hitchcock;
- Hostetler, S. C. (2006). Integrating Typography and Motion in Visual Communication
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Elsevier.
- Leeuwen, T. v., & Djonov, E. (2015). Notes towards a semiotics of kinetic typography. *Social Semiotics*, 25(2), 244-253. <https://doi.org/10.1080/10350330.2015.1010324>
- Luthfiasari, A., Haswanto, N., & Mutiaz, I. R. (2019). Potensi kinetic typography sebagai media informasi. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.2.2>
- Turgut, O. P. (2012). Kinetic typography in movie title sequences *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 51, 583-588.
- Woolman, M. (2002). *Sonic Graphics Seeing Sound* (New Ed ed.). THAMES HUDSON.
- Woolman, M., & Bellantoni, J. (2000). *Moving Type: Designing for Time and Space*. Rotovision.