

BAB III

TEORI PENUNJANG

Media cetak dan jenisnya

3.1. Media

Menurut Denis McQuail (2000), dalam *Mass Communication Theory*, mengungkapkan bahwa teori tentang media massa sangat dipengaruhi oleh berbagai cara pandang yang juga berbeda. Perbedaan pendekatan antara masyarakat yang memiliki orientasi politik progresif (kelompok sendiri) dan masyarakat yang cenderung konservatif (kanan) sangat sering memberikan pengaruhnya dalam merumuskan teori mengenai media. Terdapat pula perbedaan antara mereka yang memilih pendekatan kritis dan mereka yang memiliki pendekatan terapan. Lazarsfield (1941) menyebut dua hal ini sebagai orientasi administratif dan orientasi kritis. Teori kritis meneliti masalah-masalah dan kesalahan-kesalahan yang terkait dengan tindakan media dan menghubungkan dengan isu-isu social yang berkembang. Namun teori ini dibimbing dengan nilai-nilai tertentu. Teori harapan bertujuan untuk menggunakan suatu pengertian dari proses komunikasi untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan penggunaan komunikasi massa secara lebih efektif. Teori-teori mengenai media dan komunikasi massa juga dapat dibedakan antara teori-teori yang lebih focus pada dunia budaya dan ide-ide serta teori-teori yang memberikan perhatian lebih besar pada kekuatan materi.

Menurut Marshall McLuhan (1967) dalam *The Medium is the Massage*, dalam menggunakan media, orang cenderung mementingkan pesannya saja dan orang seringkali tidak menyadari bahwa media yang menyampaikan pesan itu juga mempengaruhi kehidupannya. Media membentuk dan mempengaruhi pesan atau informasi yang disampaikan.

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan peran-peran visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dalam tata warna dan halaman hitam putih. Majalah digolongkan sebagai pers dalam arti sempit. Majalah adalah salah satu media yang dalam penerbitannya berlangsung secara periodik.

Majalah memiliki kedalaman isi yang jauh berbeda dengan surat kabar. Majalah menyajikan cerita atas berbagai kejadian dengan tekanan pada unsur menghibur atau mendidik.

3.2 Jenis media cetak majalah

Ada majalah yang terbit setiap seminggu sekali, umumnya majalah terbit setiap satu bulan sekali. Klasifikasi majalah menurut khalayak baca dibagi menjadi 3 jenis:

1. Majalah Konsumen

Majalah ini akan mengarahkan konsumennya yang akan langsung membeli barang-barang konsumsinya. Majalah ini dijual secara eceran, langganan dan toko-toko buku.

2. Majalah Bisnis

Majalah ini ditujukan untuk kepentingan kalangan bisnis. Majalah bisnis dibagi menjadi 3 bentuk, yaitu trade papers (untuk pedagang atau penyalur), majalah industri dan majalah profesi (dibaca oleh kalangan profesional, seperti desainer grafis, dokter dan lain-lain).

3. Majalah pertanian

Majalah ini ditujukan kepada para petani atau peminat dibidang pertanian dan perkebunan (agribisnis).

Pembaca majalah dapat diklasifikasikan menurut segmen-segmen demografis, misalnya majalah anak-anak, remaja, pria, wanita, wanita dewasa, dan pria dewasa, ataupun secara geografis, psikografis dan dari segi kebijakan editorial. Majalah berkaitan dengan kegiatan jurnalistik dengan menggunakan media cetak.

Desain layout

3.3 Pengertian Desain

Desain adalah upaya untuk melakukan perubahan pada barang-barang ciptaan manusia (Christopher Jones, Design Methods, 1969, hal. 6 pada buku Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, 2007 hal.4).

Sedangkan desain grafis menurut **Jessica Helfand** mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

3.4 Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Suriyanto Rustan, 2009). Layout telah mengalami banyak perubahan dan layout saat ini merupakan proses eksplorasi manusia. Untuk membuat layout harus menjawab pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa tujuan desain tersebut?
2. Siapa target audience-nya?
3. Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target audience?
4. Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?
5. Dimana, media apa dan kapan desain itu akan dilihat oleh target audience?

Jawaban yang muncul akan menciptakan sebuah konsep untuk memulai suatu proyek desain.

Dalam membuat layout harus dipertimbangkan elemen layout, seperti: elemen teks, elemen visual dan invisible element. Tujuan umum berbagai macam elemen suatu layout adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta kenyamanan dalam membaca termasuk di dalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika.

3.5 Elemen teks

Elemen teks adalah elemen yang berupa naskah. Umumnya media cetak seperti koran, majalah, tabloid maupun media elektronik menggunakan elemen teks sebagai bahan materi yang digunakan.

1. Judul

Suatu artikel biasanya diawali dengan sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Ukuran dan pemilihan jenis huruf harus dapat menarik perhatian karena judul merupakan prioritas utama. Untuk lebih mendukung pesan/topik yang disampaikan, *me-retouch* tipografi dapat dilakukan supaya lebih berkesan.

2. Deck

Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*. Fungsi deck adalah sebagai pengantar sebelum membaca *bodytext*. Deck umumnya menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dari judul, jenis/style huruf yang dipakai berbeda dengan judul, dan warna deck yang dibedakan dengan judul dan *bodytext*.

3. Byline

Berisi nama penulis, kadang disertai dengan gelar atau jabatan. Penempatannya sebelum teks atau di akhir naskah.

4. Bodytext

Elemen ini berisi naskah yang memberikan paling banyak informasi terhadap topik bacaan. Untuk mendukung keberhasilan bodytext diperlukan judul dan deck yang tepat.

5. Subjudul

Subjudul berfungsi sebagai judul segmen-segmen bacaan. Satu segmen bisa terdiri dari beberapa paragraf.

6. Pull Quotes

Pull quotes awalnya merupakan cuplikan perkataan seseorang, namun saat ini diambil dari sebagian isi *bodytext* yang dianggap pokok pikiran naskah tersebut. Pull quotes diawali dan diakhiri tanda petik, ada juga yang diberi box agar dapat dibedakan dengan elemen layout lainnya.

7. Caption

Caption adalah keterangan singkat yang menyertai elemen visual. Biasanya ukurannya lebih kecil dan dibedakan gaya hurufnya dengan *bodytext*.

8. Callouts

Pada dasarnya sama seperti caption. Biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkan dengan bagian-bagian dari elemen visualnya. Balloon merupakan salah satu bentuk callouts.

9. Kickers

Satu atau beberapa kata endek yang terletak di atas judul. Fungsinya memudahkan pembaca menemukan topik yang diinginkan dan mengingatkan lokasinya saat membaca artikel tersebut. Selain tulisan, ada yang menggunakan warna atau gambar.

10. Initial Caps

Huruf awal yang berukuran besar di awal paragraf. Initial caps dapat juga berfungsi sebagai penyeimbang komposisi suatu layout.

11. Indent

Baris pertama pada paragraf lebih menjorok ke dalam. Sedangkan hanging indent adalah kebalikannya, baris pertama tetap pada posisi sedangkan baris-baris bawahnya menjorok mask ke dalam.

12. Lead Line

Beberapa kata pertama atau seluruh kata di baris paling awal pada tiap paragraf, yang dibedakan atribut hurufnya. Fungsinya agar mudah menangkap paragraf berikutnya.

13. Spasi Antar Paragraf

Untuk membedakan paragraf yang satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi.

14. Header & Footer

Header adalah area di antara sisi atas kertas dan margin atas. Footer adalah area di antara sisi bawah kertas dan margin bawah. Header & footer berisi running head, catatan kaki, nomor halaman dan informasi lainnya.

15. Running Head

Judul buku, bab/topik yang sedang dibaca, nama pengarang dan informasi lainnya yang berulang-ulang pada tiap halaman dan posisinya tidak berubah.

16. Footnote/ Catatan Kaki

Berisi detail informasi dari sebagian tulisan tertentu di dalam naskah. Informasi tersebut berupa referensi, rekomendasi dan lain-lain.

17. Nomor Halaman

Materi publikasi yang memiliki lebih dari 8 halaman lebih baik menggunakan nomor halaman agar mudah saat pencarian mengenai topik tertentu.

18. Jumps

Artikel yang panjang atau halaman yang terbatas dibuat sambungannya di halaman lain. Untuk itu diperlukan teks singkat untuk menginformasikannya kepada pembaca.

19. Signature

Berisi alamat, nomor telepon atau orang yang bisa dihubungi atau informasi tambahan lainnya dengan disertai logo-logo penyelenggara, partner dan sponsor bila menyangkut sebuah acara atau event.

20. Nameplate

Nama surat kabar, majalah, tabloid atau newsletter. Biasanya diletakkan di halaman paling depan.

21. Masthead

Berisi informasi tentang penerbitnya: nama staf, kontributor, cara berlangganan, alamat & logo penerbit, dan lain-lain. Biasanya diletakkan berdekatan dengan kata pengantar dari redaksi.

3.6 Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang terlihat dalam suatu layout. Dalam layout, bisa saja tanpa menghadirkan elemen visual. Ada juga kebalikannya yang hanya menampilkan elemen visual saja seperti pada iklan. Elemen visual tersebut terdiri dari 7, yakni:

1. Foto

Foto memiliki kemampuan untuk memberi kesan sebagai 'dapat dipercaya'. Fotografi menjadi andalan dalam menampilkan berita-berita dan informasi seaktual dan seakurat mungkin.

2. Artworks

Segala jenis karya seni bukan fotografi adalah artworks yang dibuat secara manual maupun dengan komputer, seperti ilustrasi, kartun, sketsa dan lain-lain.

3. Informational graphic/ Infographic

Fakta-fakta dan data statistik hasil dari survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan, peta dan lain-lain.

4. Garis

Menurut Rakhmat Supriyono, mengatakan bahwa garis adalah elemen visual yang dapat dipakai di mana saja dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca. Penggunaan garis jangan dipaksakan, hal itu akan berakibat pada ketidaktertarikan pembaca. Begitu juga dengan bidang (shape), pemaksaan bidang terhadap informasi yang akan diberikan akan menimbulkan crowded (keriuhan). Area kosong juga termasuk dalam bidang dan area kosong ini juga menambah minat baca.

5. Kotak

Berisi artikel yang bersifat tambahan/suplemen dari artikel utama. Bila letaknya di pinggir halaman disebut sidebar.

6. Inzet

Elemen visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. Fungsinya memberi informasi pendukung.

7. Point

Suatu daftar/list yang mempunyai beberapa baris berurutan kebawah, biasanya didepan tiap barisnya menggunakan penanda angka atau poin.

3.7 Invisible elements

Elemen ini merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Elemen ini yang dirancang terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan elemen-elemen lainnya. Elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting apabila menggunakan elemen teks yang banyak atau banyak halamannya.

1. Margin

Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Margin mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.



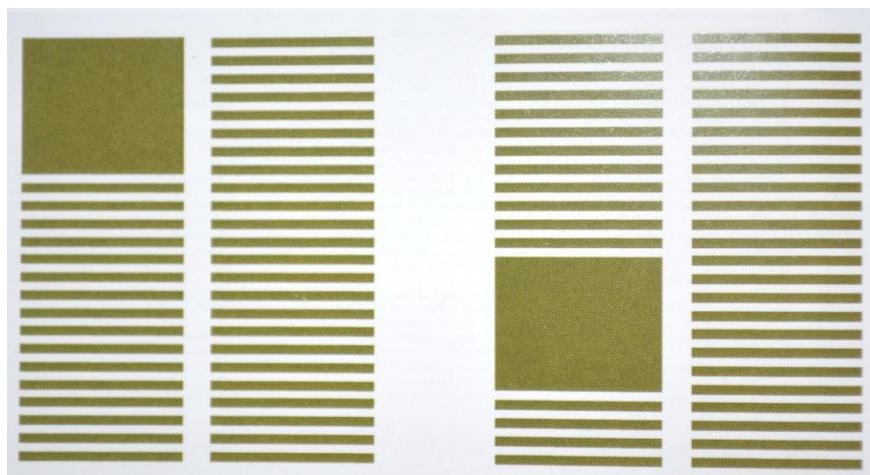
(sumber: Buku Layout Desain & Penerapannya, Surianto Rustan, 2009)

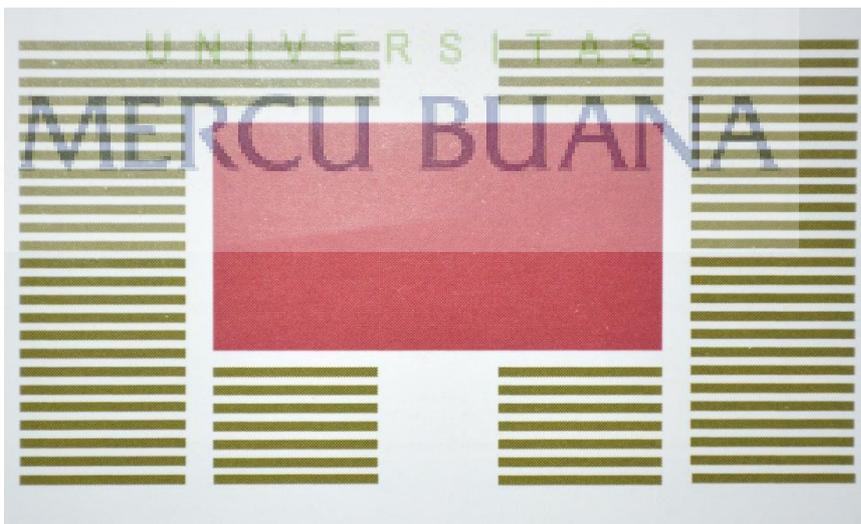
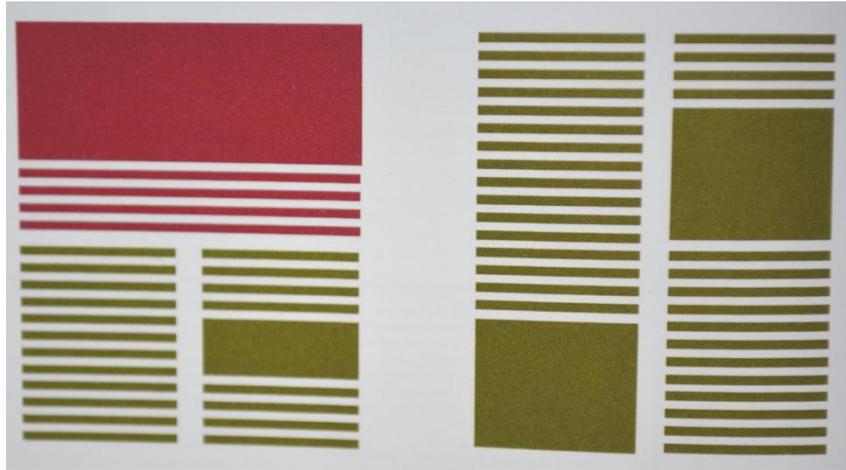
2. Grid

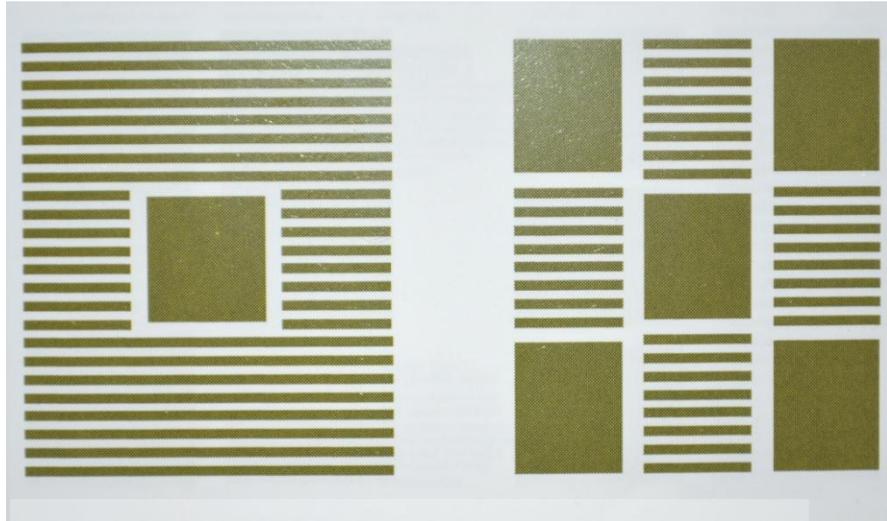
Grid adalah alat bantu yang mempermudah menentukan di mana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout. Dalam membuat grid, kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan ada juga yang horisontal. Untuk merancanginya diperlukan faktor-faktor berikut:

1. Berapa ukuran dan bentuk bidangnya?
2. Apa konsep dan style desainnya?
3. Berapa ukuran huruf yang akan dipakai?
4. Berapa banyak isinya/informasi yang ingin dicantumkan?

Berikut adalah macam-macam grid:







(sumber: Buku *Layout Desain & Penerapannya*, Surianto Rustan, 2009)

3.8 Prinsip Layout

Prinsip layout merupakan prinsip desain grafis juga yang meliputi, sequence/urutan, emphasis/penekanan, unity/kesatuan dan balance/keseimbangan. Urutan untuk mengatur informasi yang harus dilihat pembaca lebih dahulu, ini yang disebut dengan **SEQUENCE**. Sequence diperlukan untuk membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.

EMPHASIS/penekanan berperan penting untuk membentuk Sequence. Emphasis dapat diciptakan melalui berbagai cara, antara lain:

1. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut
2. Warna yang kontras
3. Diletakkan pada posisi strategis atau yang menarik perhatian.
4. Menggunakan bentuk atau style yang berbeda dari yang lainnya.

Selanjutnya, prinsip yang perlu diperhatikan adalah **BALANCE** /keseimbangan. Pembagian berat layout merata yang akan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. **UNITY** menciptakan kesan kesatuan secara keseluruhan supaya memberi efek yang kuat terhadap pembacanya.

Sequence

Hasil penelitian Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, mengungkapkan bahwa orang yang tinggal di wilayah yang menggunakan bahasa latin membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Maka dari itu materi publikasi memiliki urutan alur pembacaan berdasarkan kecenderungan tersebut.

Balance

Balance adalah keseimbangan dalam desain. Prinsip ini diperlukan untuk membuat desain lebih terarah. Balance dibagi menjadi 2 macam, yaitu balance simetris dan balance asimetris.

Emphasis

Salah satu pembentuk emphasis adalah kontras yang bertujuan membangun **sequence**. Emphasis juga bisa diciptakan lewat elemen layout yang mengandung pesan-pesan unik, emosional atau kontroversial.

Unity

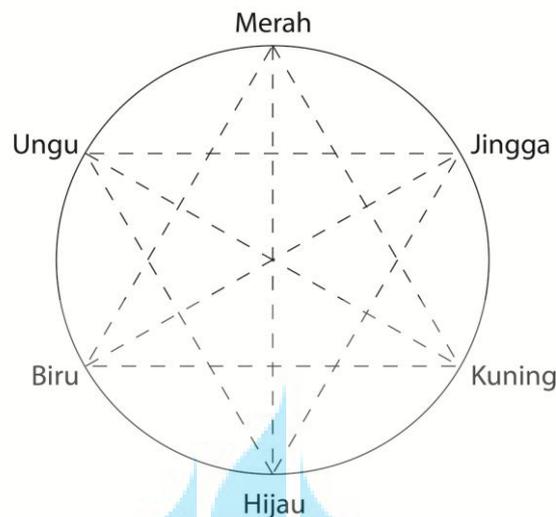
Unity adalah kesatuan yang terlihat dalam desain. Kesatuan ini tidak hanya dilihat dari bentuk fisik saja, namun bentuk yang non fisik seperti pesan yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

3.9 Warna

Warna telah dipergunakan sejak zaman prasejarah untuk seni rupa. Namun ilmu pengetahuan warna baru dipergunakan berabad-abad kemudian. Newton berpendapat bahwa semua warna tergabung pada cahaya putih. Ia menemukan 7 warna pelangi yang disebut spektrum warna, yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo dan ungu (Sulasmi Darmaprawira W.A). Anne Dameria (2012) menyatakan bahwa warna merupakan suatu fenomena yang dibentuk oleh objek, observer dan cahaya.

Warna merupakan hal yang paling menonjol pada sebuah karya. Penggunaan warna diperlukan dalam pembuatan *wayfinding* karena dapat menambah nilai keterbacaan. Rakhmat Supiyono menyatakan, warna adalah salah satu elemen visual

yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Mood atau image yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan.



Gambar 1. Lingkaran warna von Goethe, 1810

Warna menjadi dasar untuk *wayfinding* pada abad 20 ketika traffic engineers di Amerika menetapkan standar warna sinyal dengan dasar warna hijau (jalan), kuning (hati-hati) dan merah (berhenti). Colors became fundamental for *wayfinding* early in the twentieth century when America traffic engineers developed standarized color-signal vocabulary to impose order on increasingly chaotic vehicular roadways. The basic palette, green (go), yellow (caution/yield), and red (stop), is now used around the world for traffic lights (David Gibson, hal. 87)

Warna juga dibagi menjadi 3 *properties*, yaitu *hue*, *intensitas* dan *value*. Pernyataan ini diungkapkan oleh David Gibson hal. 88, "*Colors are also distinguished by three properties: hue, intensity and value*". Jika dilihat dari definisi *hue, intensity and value* merujuk pada pengetahuan dasar warna dari seorang desainer.

Pemilihan warna terhadap *wayfinding* didasarkan pada dua kriteria penting, yaitu : kontras dan *legibility*. "*Consider two other important criteria: contrast and legibility, both essential for succesful wayfinding*", David Gibson, hal. 90. Pemilihan warna juga harus sesuai dengan material desain yang digunakan.

3.10 Huruf/Tipografi

Tipografi merupakan salah satu unsur grafis yang penting. Untuk memilih bentuk huruf dan susunan paragraf dari teks adalah langkah utama yang menentukan bagus atau tidaknya sebuah karya. Pemilihan huruf yang kurang tepat serta komposisi pasangan *font* yg tidak serasi akan membuat karya tersebut gagal dari segi visual. Pemilihan bentuk huruf memiliki arti yg sangat dominan (Adi Kurianto). Dalam hal ini, tipografi menjadi salah satu hal penting untuk membentuk suatu kesepakatan makna.

Menurut Sumbo Tinarbuko dalam bukunya yang berjudul Semiotika Komunikasi Visual edisi revisi menyatakan bahwa tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf; besar huruf; cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan.

Bentuk tipografi yang dikenal dunia sangatlah banyak. Danton Sihombing (2001: 96) mengelompokkan huruf berdasarkan latar belakang sejarahnya:

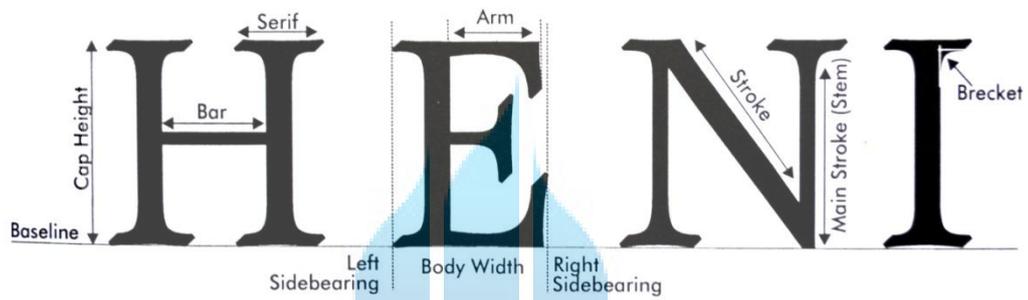
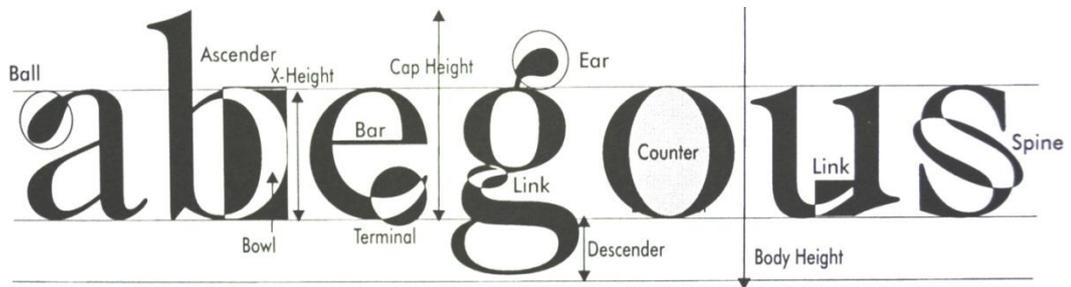
1. *Old Style*, meliputi: *Bembo, Caslon Galliard, Garamond*
2. *Transitional*, meliputi: *Baskerville, Perpetua, Times New Roman*
3. *Modern*, meliputi: *Bodoni*
4. *Egyptian atau Slab Serif*, meliputi: *Bookman, Serifa*
5. *Sans Serif*, meliputi *Franklin Gothic, Futura, Gill Sans, Optima*

Sedangkan Sumbo Tinarbuko menyebutkan bahwa huruf-huruf tersebut merupakan hasil perkawinan silang dari lima jenis huruf:

1. *Romein*, garis hurufnya memperlihatkan perbedaan antara tebal-tipis dan mempunyai kaki atau kait yang lancip pada setiap batang hurufnya.
2. *Egyptian*, Garis hurufnya memiliki ukuran yang sama tebal pada setiap sisinya. Kaki atau kaitnya berbentuk lurus atau kaku.
3. *Sans Serif*, Garis hurufnya sama tebal dan tidak mempunyai kaki atau kait.
4. *Miscellaneous*, jenis huruf ini lebih mementngkan nilai hiasnya daripada nilai komunikasinya. Bentuknya senantiasa mengedepankan aspek dekoratif dan ornamental.

5. *Script*, jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan dan bersifat spontan.

Berikut adalah anatomi font:



(Sumber: *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*, Adi Kusrianto)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA