

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Menurut Putri et al. (2020, pp. 21) media merupakan alat perantara yang digunakan komunikator untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada penerima pesan (komunikan). Ia juga menjelaskan media informasi merupakan bagian dari media massa, media massa adalah perantara untuk menyampaikan pesan berbentuk informasi hingga hiburan.

2.1.1. Fungsi dan Jenis Media Informasi

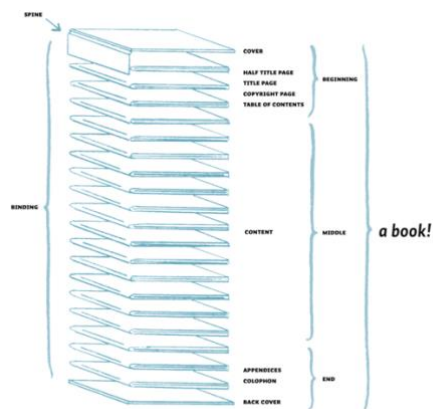
Putri et al. (2020, pp. 41-43) menjelaskan fungsi dari media informasi untuk masyarakat yaitu menginformasikan, menghibur, mendidik, meyakinkan, alat pemersatu dan alat untuk berbisnis. Media Informasi memiliki dampak kognitif dari penerima pesan untuk meningkatkan kesadaran dan memperluas ilmu pengetahuan. Selain itu terdapat juga efek afektif yang tidak sekedar memperluas pengetahuan, namun penerima pesan juga merasakan pesan yang tersampaikan, hal tersebut berhubungan dengan emosi, perasaan dan sikap. Adapun fungsi dari media informasi yaitu penerima pesan mengalami dampak sikap yang muncul untuk memberikan sebuah tindakan ataupun perilaku terhadap informasi yang diterima. Putri et al. (2020, pp. 41) membagi media informasi ke dalam 3 jenis yaitu: media cetak, media elektronik dan media online.

2.1.2. Media Cetak

Media cetak merupakan bentuk publikasi untuk menyebarkan informasi ke dalam bentuk cetak seperti koran, majalah, gambar, foto dan segala bahan cetak lainnya. Umumnya media cetak berfungsi sebagai alat bantu belajar yang dibuat untuk kepentingan belajar mandiri yang didalamnya terdapat gambar. Adapun media cetak digunakan untuk pembelajaran yang bersifat struktural (Yaumi, 2018).

2.2. Buku

Dalam membuat buku, proses pembuatan tidak terlepas dari produksi dan manufaktur, yang di mana proses tersebut membedah bagaimana buku yang dibuat terkonstruksi secara fisik. Lupton (2008) membagi anatomi buku ke dalam tiga bagian yaitu *beginning*, *middle* dan *end*.



Gambar 2.1. *Anatomy of a Book*

(Lupton, 2008)

2.2.1. Beginning

Konstruksi buku dibagi ke bagian permukaan awal yang mencakup cover, *half title page*, *title page*, *copyright page* dan *table of contents*:

1. *Cover*

Sampul buku adalah esensi dari keseluruhan buku. Sampul buku juga elemen utama dalam mengenali sebuah buku.

2. *Half Title Page*

Halaman setengah judul berisi judul, biasanya berisi nama judul saja tanpa nama penerbit, penulis, lokasi penerbit, dan lain-lain.

3. *Title Page*

Halaman yang berisi judul buku lengkap dengan penulis, penerbit, dan lokasi penerbitan.

4. *Copyright Page*

Halaman *copyright* merupakan halaman yang mencakup judul, nama penulis buku, nama editor, nama penerbit, lokasi penerbitan dan lisensi buku.

5. *Table of Contents*

Berisi daftar isi dari semua konten yang ada di dalam buku.

2.2.2. Middle

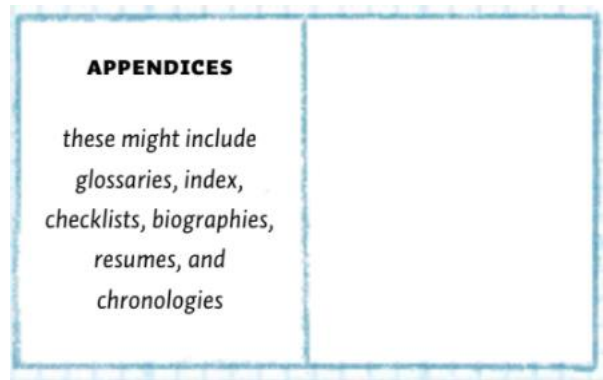
Lupton (2008) menjelaskan bagian tengah struktur sebuah buku berisi konten informasi yang telah disusun penulis.

2.2.3. End

Lupton (2008) membagi bagian akhir buku ke dalam tiga bagian yaitu appendices, colophon dan back cover.

1. *Appendices*

Berisi catatan tambahan mengenai konten di dalam buku.



Gambar 2.2. *Appendices*

(Lupton, 2008)

2. *Colophon*

Dalam penerbitan sebuah buku, colophon merupakan sebuah ringkasan mendetil tentang informasi penerbitan, penulis, dan tanggal penerbitan.



Gambar 2.3. *Colophon*

(Lupton, 2008)

3. *Back Cover*

Merupakan sampul dari bagian belakang atau akhir sebuah buku.

2.3. Desain Komunikasi Visual

Landa (2013) menjelaskan desain komunikasi visual merupakan bahasa untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dalam bentuk visual kepada audiens. Bentuk

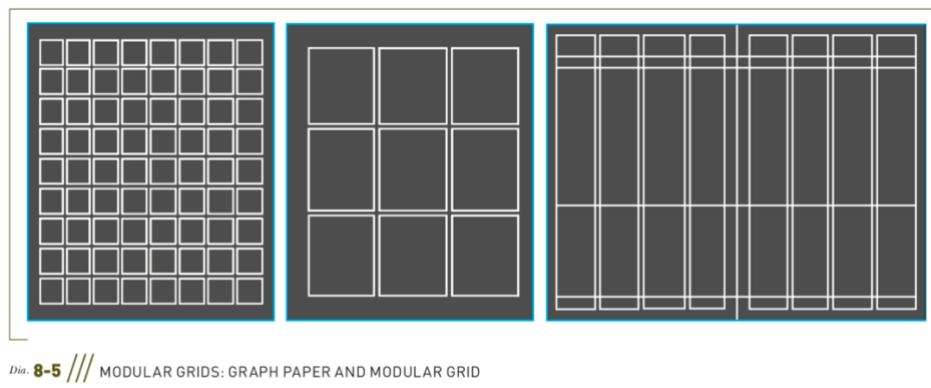
dari komunikasi visual yaitu gabungan dari elemen-elemen desain yang dirancang sehingga merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan.

2.4. Komposisi

Komposisi merupakan sebuah bentuk, keseluruhan struktur dan ruang yang dihasilkan dari visualisasi dan penataan elemen-elemen grafis seperti teks dan gambar yang saling berhubungan. Elemen-elemen tersebut saling berkaitan berdasarkan format yang dibuat, dengan tujuan untuk mengkomunikasikan visual yang menarik dan ekspresif (Landa, 2013).

2.4.1. Modular

Dalam desain grafis, menurut Landa (2013) modular adalah prinsip struktural yang digunakan untuk membagi sebuah format ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil yang dapat diatur. Modul juga dapat diartikan sebagai elemen yang tetap dalam sebuah sistem atau struktur yang lebih besar.



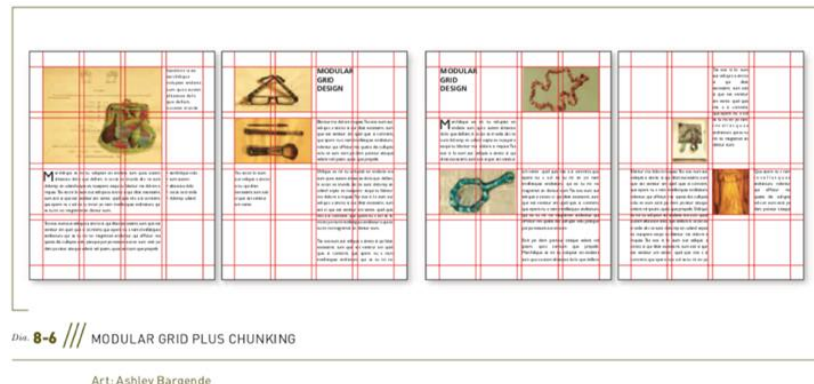
Gambar 2.4. *Modular Grids: Graph Paper and Modular Grid*

(Landa, 2013)

2.4.2. Grid

Menurut Landa (2013) *grid* merupakan sebuah panduan, komposisi terstruktur yang terbentuk dengan garis vertikal dan horisontal yang membagi sebuah format ke

dalam kolom dan margin. *Grid* mengatur teks dan gambar, yang membantu desainer untuk membangun sebuah halaman, baik cetak maupun digital. Landa (2013) membagi grid menjadi dua jenis yaitu *single-column grid* dan *multi-column grids*.

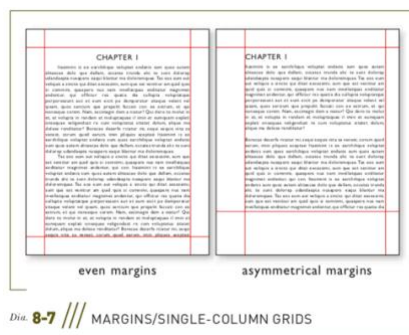


Gambar 2.5. *Modular Grid Plus Chunking*

(Landa, 2013)

1. *Single-Column Grid*

Jenis halaman paling umum dan dasar adalah *single-column grid*. Jenis grid ini ditandai dengan kolom tunggal atau blok dari teks yang dipenuhi dengan margins, sebuah ruang kosong di bagian kiri, kanan, atas atau bawah dari halaman cetak atau digital yang terletak di paling ujung.

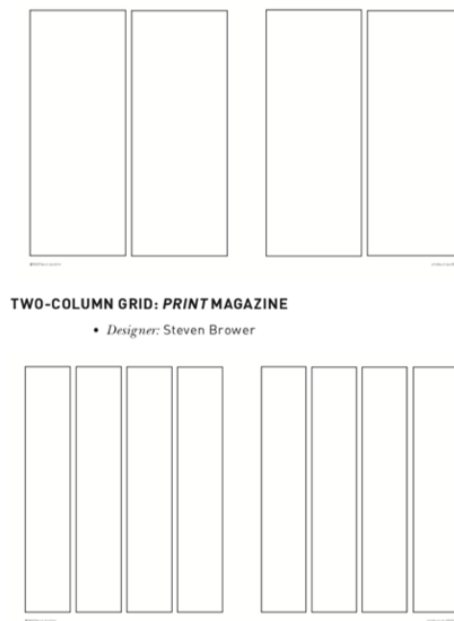


Gambar 2.6. *Margins/Single-Column Grids*

(Landa, 2013)

2. *Multi-Column Grid*

Sebuah grid mengatur penempatan. *Multi-column grids* merupakan sebuah kolom atau blok yang berjumlah dua atau lebih. *Multi-column grids* digunakan untuk berbagai macam layar perangkat internet (Landa, 2013).



Gambar 2.7. *Two-Column Grid: Print Magazine*

(Landa, 2013)

2.4.2.1. *Anatomi Grid*

Menurut Landa (2013) sebuah *grid* memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. *Flowlines*

Komponen yang membagi garis horisontal dan dapat membantu mengarahkan alur visual.

2. *Grid Modules*

Unit-unit yang dibuat dari pertemuan kolom vertikal dengan horisontal *flowlines*.

3. *Spatial Zones*

Modul yang digabungkan menjadi bidang lebih besar untuk memasukkan informasi lainnya.

4. *Modular Grids*

Modul-modul yang dibentuk sehingga dapat ditempati dengan tulisan dan gambar.

2.5. Ilustrasi

Segala bentuk intelektual, kreativitas dan proses material yang diproduksi atau menghasilkan sebuah karya yang mengkomunikasikan sebuah pesan dalam bentuk visual disebut dengan ilustrasi (Male, 2019). Adapun menurut Male (2017) Ilustrasi adalah bahasa visual untuk mengkomunikasikan pesan berkonteks spesifik yang ditujukan kepada audiens.

2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk mengedukasi, menginformasi dan membawa sebuah pengetahuan. Ilustrasi juga berperan untuk memberikan ‘dampak’ baik secara sikap, indera visual, intelektual hingga mengimajinasikan visual yang tidak ada pada realita (Male, 2017). Ia juga membagi fungsi ilustrasi sebagai berikut:

1. Ilustrasi Sebagai Alat Bercerita



Gambar 2.8. Ilustrasi sebagai alat bercerita

(Male, 2017)

Ilustrasi seringkali digunakan untuk merepresentasikan sebuah fiksi naratif. Melihat kembali pada sejarah, ilustrasi dikenal untuk penggambaran literal atau penggambaran alegori yang diasosiasikan dengan religi atau sebuah situasi klasik. Di sisi lain, ilustrasi berperan menyediakan eksposisi visual untuk banyak mitologi, legenda, anekdot dan kejadian-kejadian fiksi. Di era modern, ilustrasi fiksi naratif banyak terlihat dalam buku anak-anak, novel grafis, komik serta kumpulan cerita bertema yang terdapat mitologi, kisah gotik dan fantasi.

Adapun fiksi dewasa dalam konteks kontemporer merupakan jenis yang paling tidak merepresentasikan penggambaran ilustrasi, baik sebagai elemen pendamping dan elemen esensial. Hal ini dikarenakan karena seni yang ditunjukkan adalah pada penulisan ceritanya. Penulisan fiksi tidak hanya menjaga perhatian pembaca, tetapi juga baik dalam mendeskripsikan dan membuka naratif dengan gaya atau tema apapun yang dibangun (Male, 2017).

2. Ilustrasi Sebagai Alat Persuasi



Gambar 2.9. Ilustrasi sebagai alat persuasi

(Male, 2017)

Male (2017) menjelaskan Ilustrasi di dunia periklanan, seringkali diasosiasikan dengan komersial. Ilustrasi dalam industri periklanan atau

studio kreatif diarahkan dengan konsep dari kampanye yang dirancang. Ilustrasi sebagai alat persuasi biasa disegmentasikan kepada target berdasarkan status sosial, jenis kelamin, regional, hingga kelas sosial. Hal ini dirancang dengan sebuah objektif untuk ‘menjual’.

3. Ilustrasi Sebagai Alat Untuk Menyampaikan Informasi



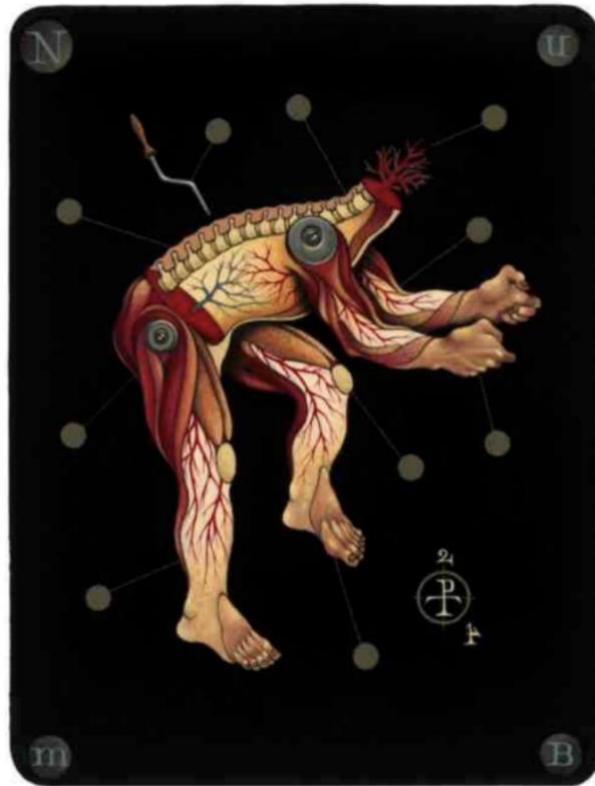
Gambar 2.10. Ilustrasi sebagai alat menyampaikan informasi

(Male, 2017)

Ilustrasi sebagai alat untuk menyampaikan informasi menyediakan sebuah referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi kontekstual yang sangat luas dan mencakupi banyak tema dan subjek. Bahasa visual yang diasosiasikan dengan ilustrasi informatif terbilang beragam, seperti literal, representasi piktorial, perumpamaan sekuensial yang sederhana atau kompleks, konseptual dan solusi berdiagram. Menurut Male (2017) sifat natural dari ilustrasi sebagai informasi adalah keakuratannya dalam merepresentasikan informasi yang dibawa dan

perhatiannya pada detil. Ilustrasi informatif dapat menyerupai banyak bentuk untuk menyediakan sebuah pesan yang tidak bersifat ambigu.

4. Ilustrasi Sebagai Alat Komentor



Gambar 2.11. Ilustrasi sebagai alat komentor

(Male, 2017)

Ilustrasi editorial adalah sebuah visual untuk menyampaikan komentar. Fungsi dasar dari ilustrasi editorial adalah menjadikannya sebuah simbol. Ilustrasi editorial banyak ditemukan pada koran dan majalah. Industri media tersebut memiliki beragam tema dan topik yang dibagi ke dalam publikasi harian, mingguan, bulanan hingga edisi berkala yang disasarkan untuk target spesifik dan pasar *niche*.

Pengaplikasian ilustrasi editorial bersifat provokatif dan argumentatif, yang biasa ditampilkan dalam topik politik, ekonomi dan komentar sosial. Ilustrasi editorial pada konteks ini menantang pendapat populer dan alternatif, menyikapi pertanyaan dan meninggalkannya tanpa jawaban; sebuah pernyataan provokatif. Adapun bentuk lain dari ilustrasi editorial yang tidak menuntut sebuah keterikatan pada konsep dan intelektual, yaitu pendekatan yang lebih ‘halus’ dan ‘tenang’ pada penyampaian komentar dan pendapat (Male, 2017).

2.5.2. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi menurut Male (2017) merupakan bahasa visual khusus yang dikenali atau ikon penanda yang bersifat personal dari seorang ilustrator. Secara garis besar, gaya ilustrasi dibagi kedalam dua bentuk penggambaran visual yaitu penggambaran literal dan penggambaran konseptual.

2.5.2.1. Penggambaran Literal

Penggambaran literal cenderung merepresentasikan kejadian-kejadian nyata. Pada umumnya penggambaran literal memberikan deksripsi lewat penggambaran yang akurat dari kejadian tersebut. Male (2017) membagi penggambaran literal menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Realism*

Gaya ilustrasi *realism* biasanya menggambarkan kejadian sehari-hari atau sebuah fenomena nyata tanpa menambahkan interpretasi tertentu.



Gambar 2.12. *Realism*

(Male, 2017)

2. *Pictorial Realism*

Pictorial realism merupakan gaya ilustrasi yang dibuat dengan cara menggambar atau melukis objek berdasarkan foto nyata dari sebuah kejadian atau sebuah tempat.



Gambar 2.13. *Pictorial Realism*

(Male, 2017)

3. *Hyper Realism*

Gaya ilustrasi *hyper realism* digunakan untuk membuat lukisan atau gambar semirip-miripnya dengan obyek asli.



Gambar 2.14. *Hyper Realism*

(Male, 2017)

4. *Sequential Imagery*

Gaya ilustrasi ini digunakan dalam berbagai macam tujuan, seperti promosi, informasi, edukasi, hiburan, kemasan dan lain-lain. Gaya ini biasa diidentifikasi dengan gambar yang memiliki naratif dan memiliki perpindahan dari gambar pertama ke gambar berikutnya.



Gambar 2.15. *Sequential Imagery*

(Male, 2017)

2.5.2.2. Penggambaran Konseptual

Penggambaran konseptual merupakan penggambaran dari sebuah metafora yang biasa digambarkan dengan visual yang imajinatif, namun tidak berifat nyata. Metode dan ide-ide yang digunakan dalam penggambaran konseptual yaitu ilusi, simbol dan ekspresi.



Gambar 2.16. *Conceptual Illustration*

(Male, 2017)

2.6. Karakteristik Perilaku

Perilaku seseorang merupakan peran dari komunikasi antara seseorang dengan lingkungannya. Di lingkup organisasi atau pekerjaan, setiap orang dituntut untuk menyelesaikan bermacam-macam bersamaan dengan kepandaian yang beragam dari setiap orang. Performa pekerja akan meningkat bila terdapat kesesuaian pada kemampuan pekerjaannya. Kemampuan dan produktivitas pekerja dipengaruhi dua karakteristik yaitu kepandaian dan karakteristik biografis (Robbins & Judge, 2008).

2.6.1. Karakteristik Biografis

Menurut Robbins & Judge (2008) untuk menganalisa faktor-faktor yang berperan pada produktivitas dan kepuasan seseorang dalam lingkup kerja, akan bermanfaat bila mengenali faktor-faktor yang nyata dan tersedia. Faktor-faktor yang mudah dikenali yaitu ada pada arsip pekerja yang dibagi ke dalam empat karakteristik

biografis yang mencakup usia, jenis kelamin, ras dan masa bekerja seseorang dalam sebuah organisasi.

2.6.1.1. Usia

Dalam faktor usia di lingup pekerjaan, produktivitas pekerjaan diyakini menurun bersamaan dengan bertambahnya usia. Robbins & Judge (2008) menjelaskan pekerja yang lebih tua memiliki nilai yang positif dalam pengalaman dan etika kerja yang kuat. Akan tetapi, pekerja yang lebih tua sering dinilai tidak memiliki keluwesan dan skeptis pada teknologi baru. Bersamaan dengan perubahan waktu, organisasi dan perusahaan akan mencari pekerja yang memiliki fleksibilitas dan mudah menyesuaikan diri dalam perubahan zaman dan teknologi.