

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan bentuk dari Komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Desain merupakan representasi visual yang mengandalkan kreasi, seleksi dan organisasi sejumlah elemen visual (Landa, 2014). Menurut Hembree (2008) desain grafis berfungsi sebagai metode untuk memajukan masyarakat melalui komunikasi efektif yang membuat hal-hal rumit lebih mudah untuk dipahami dan digunakan. Dapat disimpulkan bahwa desain bisa membantu mempermudah penyampaian informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Paul Harris & Gavin Ambrose (2008:22) “Untuk dapat mengkomunikasikan sesuatu secara efektif, desain harus bekerja lebih keras di tingkatan yang berbeda melalui elemen desain yang melengkapi satu sama lain”.

2.1.1 Fungsi Desain

Telah disebut sebelumnya bahwa desain dapat mengkomunikasikan sejumlah informasi dengan efektif. Dikutip dari Dewojati (2009) desain grafis sendiri memiliki 3 fungsi dasar yang harus diketahui yaitu :

1) Identifikasi

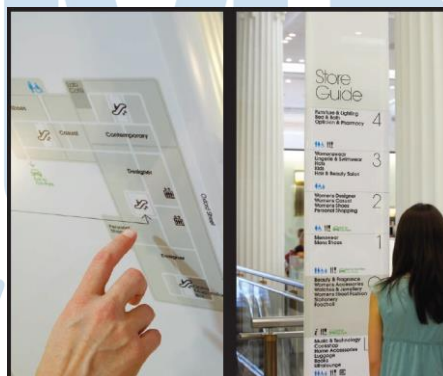
Fungsi identifikasi ini adalah untuk mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan oleh suatu korporat atau *brand*. Hal ini juga dikenal sebagai *brand identity* atau *corporate identity*, sebuah identitas yang berorientasi pada bisnis. Menurut Harris & Ambrose (2008:46) identitas visual menggunakan karakteristik utama sebuah organisasi untuk membangun sebuah *image* yang bisa dipresentasikan kepada target konsumen, *stakeholder* dan juga dunia dalam skala besar. Identitas visual itu lebih dari menciptakan sebuah logo namun melingkupi seluruh elemen presentasi mulai dari warna hingga tipografi.



Gambar 2.1 Identity Fabric Design Group 'Pattern'
Sumber : Harris & Ambrose (2008)

2) Instruksi dan Informasi

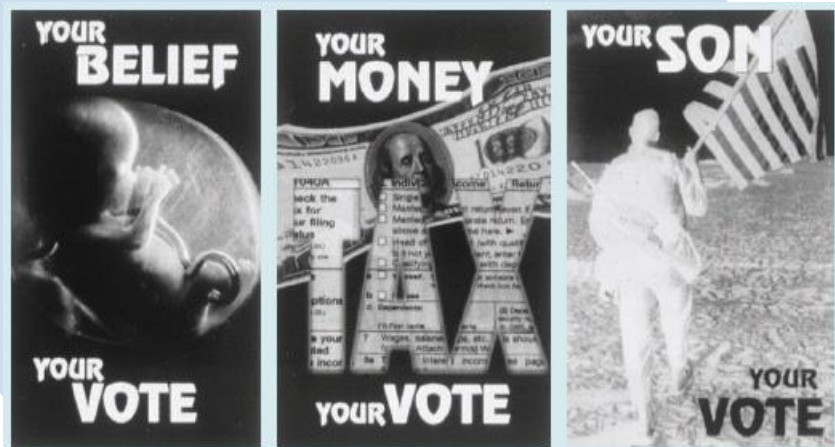
Desain memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi yang efektif. Melalui desain kita dapat mengkomunikasikan informasi yang sangat spesifik dengan berbagai cara seperti melalui poster, buku, grafik, piktogram, *signage*, brosur, *billboard* dan lain sebagainya. Menurut Black (2017) desain informasi membuat informasi kompleks menjadi lebih jelas dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, dapat menggunakan tulisan dan gambar serta dapat dipresentasikan dengan media cetak maupun digital.



Gambar 2.2 Signage system for Selfridges & Co's Department Store
Sumber : Harris & Ambrose (2008)

3) Promosi dan Presentasi

Selain sebagai sumber informasi dan identitas, desain juga memiliki fungsi promosi. Fungsi ini mempersuasi audiens untuk membeli sebuah produk dan jasa atau melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan dari suatu organisasi, *brand*, atau perusahaan.



Gambar 2.3 Integrated voting ad campaign
Sumber : Arntson (2006)

2.1.2 Elemen Desain

Desain sendiri memiliki elemen-elemen didalamnya. Secara formal elemen-elemen untuk desain dua dimensi menurut Landa (2014) yaitu sebagai berikut :

1) Titik

Titik merupakan salah satu unsur desain yang memiliki karakteristik bentuk lingkaran dan tidak memiliki dimensi panjang, lebar, arah dan sudut. Elemen yang sederhana ini berfungsi sebagai fokus utama dalam sebuah visual dan dapat menjadi elemen dengan nada tertentu jika dikembangkan lebih jauh lagi. Dalam media informasi ini titik dapat menjadi bagian dari aset visual yang digunakan dalam perancangan desain.

2) Garis

Dua atau lebih titik yang digabungkan dapat menciptakan garis dan dari sejumlah garis yang disusun dapat menciptakan suatu bentuk atau bidang sebuah gambar. Bentuk garis meliputi garis lurus, berbelok, tebal, tipis, putus-putus, menyambung dan lain sebagainya. Dalam media informasi garis dapat membantu layout dan memperjelas komposisi suatu media.



Gambar 2.4 *Lines in Illustration*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1076641854642763015/>

3) Bentuk

Setelah terbentuk bidang dari garis, dapat diciptakan sebuah bentuk dari sejumlah bidang. Bentuk mencakup bentuk geometris dan non geometris. Dalam media informasi bentuk-bentuk dapat menjadi bagian dari aset visual dalam perancangan desain.

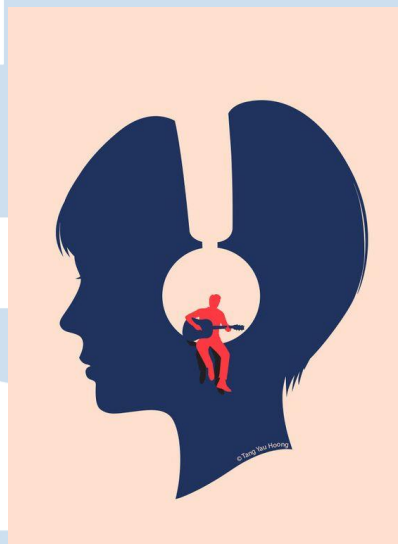


Gambar 2.5 *Shapes in illustration*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/750975306642954554/>

4) Figur

Menurut Landa (2014) Ruang negatif (latar belakang) dan ruang positif (figur) dipergunakan dalam perancangan suatu karya. Elemen ini digunakan sebagai tanda visual untuk membedakan objek utama dengan latar belakang. Dalam hubungan antara ruang negatif dan positif, audiens yang mengobservasi menggunakan tanda-tanda visual untuk membedakan bentuk-bentuk dengan latar belakangnya. Saat pertama kali melihat suatu gambar, mata audiens pasti akan tertuju kepada ruang positif (figur) terlebih dahulu.



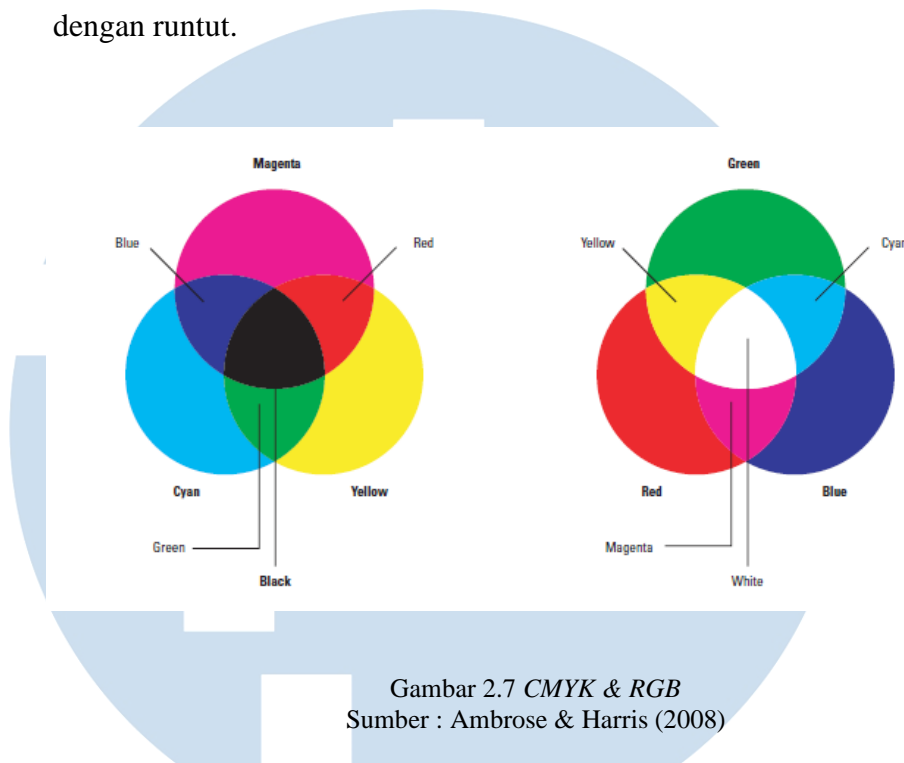
Gambar 2.6 Contoh Figur

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/544513411218449794/>

5) Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat kuat, Warna dapat dibagi menjadi beberapa elemen yaitu *hue* atau nama warna yang adalah merah atau hijau dan biru atau jingga, *value* yang merupakan tingkat keterangan atau kegelapan dari suatu warna, dan *saturation* yang merupakan kecerahan dan kekusaman dari warna. Menurut Ambrose dan Harris (2008) warna dapat memberikan dinamisme ke dalam desain, menarik perhatian audiens serta memberikan respons emosional. Warna juga dapat digunakan untuk mengorganisir elemen-elemen visual dalam sebuah halaman dan menciptakan hierarki visual bagi para audiens

untuk mengarahkan mata mereka ke satu bagian ke bagian lainnya dengan runtut.



Gambar 2.7 CMYK & RGB
Sumber : Ambrose & Harris (2008)

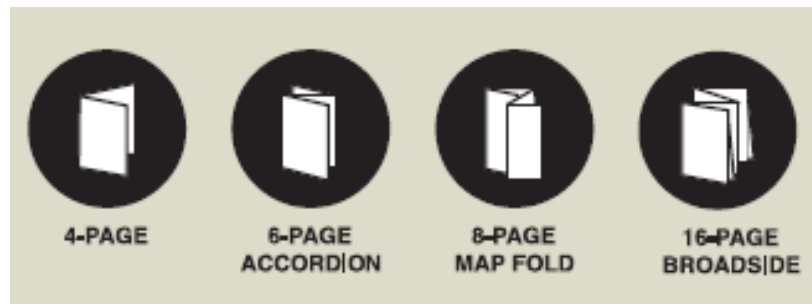
Warna sendiri terbagi menjadi 2 model yang digunakan tergantung dengan kebutuhannya. Baik itu untuk kebutuhan di layar atau pun kebutuhan cetak. Warna yang biasa digunakan untuk desain yang akan dicetak disebut dengan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*), warna CMYK terdiri dari warna primer yang subtraktif. Artinya setiap dari warna primer tersebut tidak memiliki salah satu warna aditif primernya. Ketika ketiga warna menimpa satu sama lain maka warna yang dihasilkan adalah warna hitam. Sementara itu untuk keperluan digital atau di layar, mode warna yang biasa digunakan adalah RGB (*Red, Green, Blue*), warna RGB ini terdiri dari warna primer yang aditif. Warna-warna sekundernya merupakan subtraktif dari warna primernya dan jika setiap primer aditif menimpa satu sama lain maka warna yang dihasilkan adalah warna putih.

2.1.3 Prinsip Desain

Mengkomposisikan elemen-elemen desain harus dengan menggunakan prinsip dasar desain supaya karya yang dihasilkan dapat mengkomunikasikan informasinya dengan baik. Karena prinsip-prinsip desain saling bergantung satu sama lain maka kita tidak boleh menggunakan salah satu saja tapi harus mempertimbangkan semua prinsip yang ada (Landa, 2013). Berikut adalah prinsip desain yang harus diperhatikan ketika merancang suatu karya :

1) *Format*

Dalam desain istilah format digunakan untuk mendeskripsikan tipe pengaplikasian atau implementasi suatu desain (Landa, 2010). Format diartikan juga sebagai perimeter dari suatu desain yang menjadi sisi luar atau batasan desain. Format dibagi menjadi dua yaitu *single format* yang meliputi poster, iklan satu halaman, *billboard*, kartu nama, kop surat, sampul buku, *web banner* dan *multiple-page format* yang meliputi brosur, buku, majalah, koran, *website*, laporan, komunikasi korporat, katalog.



Gambar 2.8 *Folding Styles*
Sumber : Landa (2014)

2) *Balance*

Balance atau keseimbangan merupakan prinsip yang mencakup seluruh elemen visual yang ada dalam sebuah karya. Prinsip ini sangat berkaitan dengan intuisi kita dan sebenarnya merupakan prinsip yang sederhana. Menjaga keseimbangan dalam suatu karya sangat penting khususnya dalam media informasi. Supaya suatu informasi dapat disampaikan

dengan jelas tentunya harus ada keseimbangan di antara elemen-elemen dalam desain tersebut.



Gambar 2.9 *Balance*

Sumber : <https://wpamelia.com/wp-content/uploads/2019/04/balance.jpg>

3) *Visual Hierarchy*

Hierarki visual merupakan prinsip utama yang berfungsi sebagai petunjuk kita dalam mengonsumsi informasi secara beruntut. Dalam media informasi hal ini tentunya sangat dibutuhkan dan sangat penting supaya audiens atau user dapat memahami informasi yang kompleks dengan mudah dan runtut.

6) *Emphasis*

Untuk mendukung hierarki visual dibutuhkan penekanan atau *emphasis* dalam desain. Prinsip ini berfungsi untuk membantu elemen tertentu lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya. Jika hierarki visual tidak disertai penekanan maka kita akan kebingungan untuk mengonsumsi informasi yang mana terlebih dahulu. Untuk menciptakan *Emphasis* kita bisa menggunakan 3 cara yaitu dengan *isolation, placement, scale, contrast, direction & pointers, diagrammatic structures..* Pertama, dengan mengisolasi sebuah bentuk kita bisa menciptakan *emphasis* terhadap bentuk tersebut. Kedua, penempatan sebuah bentuk di satu komposisi sangat berpengaruh terhadap *emphasis*nya. Kita harus

menentukan komposisi dan menaruh bentuk di tempat yang strategis untuk menarik pandangan audiens dengan mudah. Ketiga, kita dapat mengubah ukuran dari bentuk yang kita tempatkan untuk dengan mudah memberikan *emphasis*. Keempat, dengan kontras warna kita juga bisa mengatur *emphasis* dari suatu komposisi. Kelima, elemen-elemen seperti arah panah bisa berguna untuk mengarahkan pandangan audiens terhadap suatu bentuk tertentu. Lalu yang terakhir dengan menyusun elemen yang lebih dominan di bagian atas dan elemen-elemen pengikutnya dibawahnya kita dapat membuat struktur yang mengarahkan audiens secara runtut.



Gambar 2.10 *Emphasis*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/801922277429550768/>

7) *Rhythm*

Seperti dalam musik, suatu karya desain memerlukan sebuah ritme yang konsisten. Hal ini dibutuhkan supaya pembaca tidak bosan dan terus melihat keseluruhan karya. Kunci untuk menciptakan irama dalam suatu desain adalah dengan memahami perbedaan antara repetisi dan variasi. Repetisi merupakan suatu hal yang terjadi ketika elemen visual digunakan secara berulang-ulang beberapa kali dengan konsisten. Sementara variasi terjadi ketika kita memodifikasi elemen yang kita

gunakan baik itu dari warna, bentuk, ukuran, penempatan dan lain sebagainya.

8) *Unity*

Dalam desain tentunya harus ada suatu kesatuan supaya seluruh karya yang diciptakan berkoresponden satu dengan yang lainnya. Penggunaan elemen desain yang serupa dan penerapan repetisi dapat membantu menciptakan struktur dan kesatuan.



Gambar 2.11 *Unity*

Sumber : <https://www.graphic-design-institute.com/principles-design/>

2.1.4 Tipografi

Menurut Landa (2014) *typeface* merupakan desain dari satu set karakter yang disatukan oleh properti visual yang konsisten. Biasanya *typeface* sendiri meliputi huruf, angka, simbol, tanda baca, aksen. Tipografi memiliki klasifikasi tersendiri yaitu *old style/humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*.



Gambar 2.12 Klasifikasi typeface

Sumber : Landa (2014)

Dalam memilih sebuah *typeface* kita harus mempertimbangkan keterbacaan (*readability*), ukuran, fungsinya, *tone* dari *typeface*, *legibility*,

tracking font, *versatility*, serta fleksibilitas. Karena sebuah *typeface* bisa mengantarkan pesan yang berbeda-beda, maka kita harus menentukan *typeface* yang paling tepat untuk desain kita.

2.1.5 *Grid*

Menurut Graver dan Jura (2012) *layout* serta *grid* merupakan suatu hal yang paling mendasar untuk digunakan ketika ingin mengkomunikasikan suatu desain secara efektif. Penggunaan *grid* dan *layout* dapat membantu desainer untuk menciptakan desain yang *clean* dan bermanfaat. Elemen-elemen dalam *grid system* adalah sebagai berikut :

1) *Margins*

Margin adalah area *negative space* yang berada di antara ujung halaman dan bagian isi konten halaman. Elemen ini digunakan oleh desainer untuk membantu audiens memfokuskan atensi mereka pada informasi yang ingin disampaikan melalui desain tersebut.

2) *Flowlines*

Flowlines adalah perataan standar yang ada untuk membantu mengarahkan audiens ke seluruh halaman serta menciptakan informasi secara horizontal

3) *Columns*

Columns adalah bagian vertical yang menciptakan area-area tertentu untuk menampung konten. *Columns* memiliki beragam ukuran lebar yang bisa diatur untuk menampung informasi tertentu.

4) *Modules*

Modules merupakan unit individual yang dipisahkan oleh interval standar, dibuat berulang kali untuk menciptakan kolom dan baris.

5) *Spatial Zones*

Spatial Zones adalah area tertentu yang diciptakan dengan menggabungkan sejumlah *modules*, dapat menciptakan area yang spesifik atau reguler untuk menampung konten dan informasi dengan konsisten.

6) *Markers*

Markers menspesifikasi area untuk informasi atau konten yang muncul secara konsisten seperti *folio*, *running head*, *icon*, atau konten-konten lainnya yang muncul secara repetitive,

Modular grid sendiri merupakan *compound grid* yang meliputi sejumlah kolom dan baris. Dengan *grid* ini seorang desainer dapat menciptakan beragam *spatial zones* dengan ukuran dan bentuk tertentu. Biasanya *grid* ini digunakan untuk desain yang cukup kompleks yang memiliki banyak komponen dengan ukuran serta kepentingan yang berbeda-beda. *Modular grid* dapat menciptakan susunan yang teratur dan rasional bahkan di desain yang sederhana. Menurut Samara (2007) *modular grid* awalnya mungkin akan terkesan membatasi kemungkinan untuk penempatan gambar namun nyatanya *modular grid* dapat memberikan fleksibilitas yang besar bagi gambar-gambar untuk berinteraksi dengan satu sama lain.

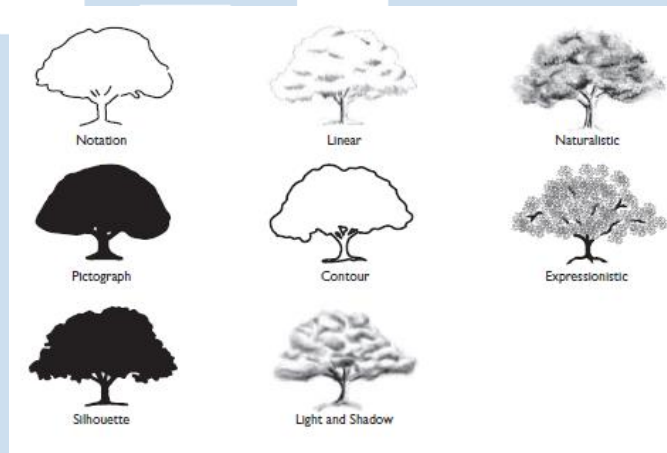
2.1.6 **Fotografi**

Menurut Samara (2007), foto sudah menjadi bentuk ilustrasi yang unggul di beberapa tahun belakang. Salah satu alasannya adalah karena foto dapat mengirimkan informasi dengan cepat melalui keterusterangannya. Audiens dapat secara langsung melihat dan mencerna gambar daripada terdistraksi dengan pictorial abstrak seperti tekstur, medium serta komposisi. Hal ini menjadikan foto menjadi salah satu media komunikasi yang sangat efektif dalam suatu karya desain. Melalui komposisi, Cahaya, pemotongan dan teknik lainnya dapat membantu memanipulasi suatu foto untuk mengantarkan informasi tertentu.

2.1.7 **Ilustrasi**

Ilustrasi menurut Landa (2014) adalah gambar unik buatan tangan yang melengkapi teks baik cetak, digital atau lisan untuk memperjelas, menerangi atau mendemonstrasikan pesan dari teks tersebut. Seperti semua tipe gambar, sebuah ilustrasi dapat menjadi konkrit, objektif serta realistik

dalam merepresentasikan sebuah subjek atau bahkan bisa menjadi abstrak dan simbolis. Seorang desainer bisa menambahkan detail yang mungkin tidak seharusnya ada di keadaan aslinya, melebih-lebihkan tekstur dari susunan, jarak dan pencahayaan. (Samara, 2007).



Gambar 2.13 *Image Classification*
Sumber : Landa (2014)

Jika dibandingkan dengan sebuah foto, tentunya foto dapat lebih cepat menghantarkan informasi karena keterusterangannya. Namun ilustrasi memiliki kelebihan tersendiri yaitu untuk mengkomunikasikan dengan kepekaan visual yang puitis serta organik dan dapat digabungkan dengan beberapa material visual serta elemen grafis lainnya. Menurut Landa (2014) dalam menciptakan sebuah gambar, ada tiga klasifikasi yang secara langsung merujuk dari apa yang kita lihat di dunia nyata yaitu :

1) *Representational*

Klasifikasi ini merupakan sebuah *rendering* yang berupaya untuk mereplika objek sama seperti yang dilihat di dunia nyata. Dengan ini audiens dapat mengenali gambar dengan mudah dan jenis gambar ini sering disebut dengan *pictorial* atau *figurative*.

2) *Abstraction*

Klasifikasi ini merupakan sebuah penyusunan ulang dari representasi natural. Desainer melakukan perubahan atau idstorsi terhadap gambar sebagai pembeda atau fungsi komunikasi.

3) *Non objective*

Klasifikasi ini merupakan jenis visual yang tidak berasal dari apapun yang dilihat secara visual dan tidak berhubungan dengan objek apapun di dunia nyata. Secara singkatnya klasifikasi ini merupakan sesuatu yang diciptakan sendiri. Klasifikasi ini bisa disebut juga dengan *non representational*.

Jenis dari ilustrasi sendiri ada beragam. Mulai dari *Victorian, arts & craft, art nouveau, futurism, art deco, heroic realism, early modern, American kitsch, late modern, international, psychedelic, post modern, grunge* hingga *flat design* (All Time Design, 2023). Semua dapat digunakan sesuai keperluannya. *Flat Design* sendiri merupakan desain yang secara natural minimalis. Dengan desainnya yang minimalis dan modern ini *flat design* merupakan salah satu gaya yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi secara cepat (Career Foundry, 2023).

2.1.8 Buku

Sebuah buku dapat memiliki ukuran dan format yang beragam untuk menangani tipe-tipe konten yang berbeda (Ambrose & Harris, 2008). Dalam sebuah buku, halaman dalam sebuah *spread* memiliki nama tersendiri. Untuk bagian halaman sebelah kanan disebut dengan *recto* dan untuk bagian halaman sebelah kiri disebut dengan *verso*.



Gambar 2.14 *Recto Verso*
Sumber : Ambrose & Harris (2008)

Dalam proses percetakan buku hal-hal yang harus diperhatikan adalah jenis kertas dan jenis *binding* karena dua hal itu dapat mempengaruhi kualitas dari hasil akhir buku. Jenis kertas yang beragam juga dapat menunjang keunikan dari buku yang dihasilkan. Menurut Ambrose & Harris (2008) *binding* merupakan proses dimana halaman-halaman dikumpulkan dan digabungkan dengan aman supaya dapat berfungsi sebagai publikasi. Beberapa jenis *binding* yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) *Comb binding*
Tipe *binding* yang menggunakan *comb* dari cincin plastic yang memungkinkan bagi dokumen atau buku untuk terbuka rata
- 2) *Spiral binding*
Tipe *binding* yang menggunakan kawat besi yang menjilid melalui lubang-lubang. Memungkinkan bagi dokumen atau buku untuk terbuka rata.
- 3) *Wiro binding*
Tipe *binding* ini serupa dengan *spiral binding* namun menggunakan cincin besi yang memungkinkan dokumen atau buku untuk terbuka rata.
- 4) *Open bind*
Tipe *binding* ini membiarkan buku terbuka tanpa *cover* sehingga *spine* dari buku dapat terlihat dengan jelas
- 5) *Belly band*
Tipe *binding* ini memanfaatkan sebuah pita atau kertas cetak yang membungkus publikasi, biasanya digunakan untuk majalah.
- 6) *Singer stitch*
Tipe *binding* ini menggunakan metode dimana halaman-halamannya dijahit dengan menggunakan satu benang terus menerus.
- 7) *Elastic bands*
Tipe *binding* ini bersifat informal karena menggunakan karet gelang untuk menahan dan menyatukan halaman-halaman.

8) *Clips and bolts*

Tipe *binding* ini menggunakan klip atau baut untuk menggabungkan halaman-halaman. Biasanya halaman harus diberi lubang untuk menambahkan klip atau baut tersebut.

9) *Perfect bound*

Tipe *binding* ini menghilangkan bagian belakang dari *section* dan disatukan dengan perekat yang fleksibel. Sebuah *cover* kertas juga ditempelkan pada tulang belakang buku. Biasanya teknik ini digunakan untuk jenis *paperback*.

10) *Case or edition binding*

Tipe *binding* ini menggunakan *hardcover binding* yang memanfaatkan tulang belakang yang *rounded* sebagai engsel.

11) *Canadian*

Tipe *binding* ini menggunakan sampul yang menutup seluruh bagian dan *spine* yang tertutup.

12) *Saddle stitch*

Tipe *binding* ini menggunakan jahitan kawat yang dipasangkan pada bagian tengah dari tulang belakang buku.

Menurut Campbell, Martin dan Fabos (2011) buku merupakan salah satu media massa tertua yang masih sangat berpengaruh dan beragam. Buku merupakan media yang disukai pada berbagai situasi untuk memberikan ilmu dan sejarah dari generasi ke generasi karena *compact* dan *portable*. Hal yang penting untuk dilakukan sebelum mendesain sebuah buku adalah menciptakan sebuah *flat plan*. *Flat plan* merupakan sketsa atau *draft* awal dari susunan buku yang digunakan untuk memetakan bagian-bagian dalam buku baik itu bagian tulisan atau konten visual (The Little Plantation, 2021). Dengan *flat plan* kita dapat menentukan berapa banyak halaman yang akan dibutuhkan serta bagaimana penataan konten dalam buku, selain itu penggunaan *flat plan* untuk menghindari penambahan konten atau halaman secara mendadak.

2.2 Media Informasi

Media informasi adalah alat yang digunakan oleh sejumlah orang dalam upaya memberikan informasi kepada individu atau sekelompok orang melalui media-media tertentu (Turow, 2009).

2.2.1 Jenis Media Informasi

Menurut Turow (2009) beragam media dianggap berbeda satu dengan yang lainnya karena berhubungan dengan jumlah dan komposisi dari audiens media tersebut. Adanya beragam media menyebabkan adanya efek fragmentasi pada audiens, beberapa audiens lebih memilih untuk membaca atau menonton. Berikut adalah dua jenis dari media informasi yang digunakan hingga sekarang ini :

1) Media Informasi Digital

Media informasi digital merupakan media yang menggunakan perantara elektronik untuk mengkomunikasikan informasi. Informasi dapat diakses pada media-media seperti *website*, *blog*, aplikasi, sosial media, internet, *e-book*, dan lain sebagainya. Media ini semakin sering dipakai seiring berjalannya waktu dan perkembangan digital karena lebih mudah untuk diakses.

2) Media Informasi Cetak

Media informasi cetak merupakan media yang cukup tradisional yaitu memiliki bentuk fisiknya. Informasi dalam dapat diakses melalui media-media seperti buku, koran, majalah, brosur, *billboard*, dan lain sebagainya.

2.3 Standard Operating Procedure

Standar Operasional Prosedur atau SOP merupakan suatu pedoman yang digunakan untuk membenarkan bahwa aktivitas operasional yang dilakukan oleh suatu Perusahaan atau organisasi dapat berjalan dengan lancar (Sailendra, 2015). Menurut Atmoko (2011) SOP merupakan sebuah panduan yang dipakai sebagai pedoman untuk mengerjakan tugas sesuai fungsi dan alat penilaian suatu instansi,

baik itu instansi usaha atau non usaha dan pemerintah atau non pemerintah yang didasari oleh administratif serta prosedur tata kerja yang saling berkaitan.

2.3.1 Fungsi Standard Operating Procedure

Dengan adanya SOP bisa membantu instansi untuk memiliki sistem yang terstruktur dan budaya yang baik. Berikut adalah fungsi SOP :

1) Konsistensi

Adanya SOP dalam suatu instansi dapat menciptakan sebuah konsistensi yang baik. Ketika SOP diberlakukan dalam pengerjaan suatu tugas atau aktivitas pastinya akan mengurangi kemungkinan terjadinya sebuah permasalahan.

2) Reduksi Kesalahan

Seperti disebutkan dalam poin sebelumnya, adanya SOP dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya permasalahan. SOP yang mencakup serangkaian instruksi dapat membantu individu untuk melaksanakan tugas sesuai apa yang telah tertulis sehingga dapat mengurangi peluang untuk terjadi kesalahan.

3) Komunikasi

Komunikasi dalam sebuah tim juga didukung dengan adanya SOP karena evaluasi yang terlaksana didasari oleh peraturan yang sudah tertulis dan jika ada prosedur yang diperbarui tentunya dapat dikomunikasikan kepada seluruh anggota yang ada.

2.3.2 Manfaat Standard Operating Procedure

Dengan adanya standarisasi dapat ditemukan sejumlah manfaat bagi sebuah instansi yang menggunakan SOP menurut pemaparan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara yaitu :

1) Sebagai standar pelatihan

SOP bermanfaat sebagai standarisasi langkah yang akan digunakan anggota untuk menyelesaikan pekerjaan. Adanya standarisasi ini dapat

mengurangi kesalahan dan terjadinya kelalaian dalam pekerjaan. Selain itu SOP berguna sebagai bahan pelatihan yang membantu anggota baru untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik.

2) Peningkatan keterampilan kerja

Dapat membantu anggota untuk lebih mandiri dalam melaksanakan pekerjaannya dan meminimalisir intervensi manajemen yang lebih tinggi. Hal ini dapat membantu anggota untuk meningkatkan kinerja juga.

3) Meningkatkan akuntabilitas

Adanya panduan dapat membuat anggota menjadi lebih bertanggung jawab dalam pelaksanaan tugasnya.

4) Menciptakan ukuran standar kinerja

SOP dapat menjadi acuan untuk bahan evaluasi terhadap kegiatan dan pekerjaan yang telah dilakukan sehingga bisa membantu untuk memajukan serta memperbaiki kinerja.

2.5 Gereja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gereja memiliki arti Gedung (rumah) tempat berdoa dan melakukan upacara agama Kristen. Lalu dalam Bahasa Yunani gereja berasal dari kata “ekklesia” yang berarti dipanggil keluar. Secara singkat sebuah gereja bukan hanya sebatas perkumpulan saja melainkan Persekutuan orang-orang yang dipanggil keluar dari kegelapan untuk datang kepada terang Allah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A