BAB II

SAMPUL MAJALAH DAN PENELITIAN DESKRIPTIF

II.1 Persepsi *Visual*

Matlin (1989) menjelaskan "Persepsi adalah suatu proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki (yang disimpan didalam ingatan) untuk mendeteksi atau memperoleh dan menginterprestasi stimulus (rangsangan) yang diteriman oleh alat indera seperti mata, telinga, dan hidung". Secara singkat dapat dikatakan bahwa prsepsi merupakan suatu proses menginterprestasi atau menafsirkan informasi yang diperoleh melalui sistem indera manusia. Sedangkan *visual* menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Indra ini merupakan persepsi yang paling awal berkembang pada bayi, dan mempengaruhi bayi dan balita untuk memahami dunianya.

Dalam psikologi menurut Rakhmat (2001), "persepsi *visual* adalah kemampuan manusia untuk menginterpretasikan informasi yang ditangkap oleh mata. Hasil dari persepsi ini disebut sebagai penglihatan (*eyesight, sight* atau *vision*). Unsur-unsur ragam psikologi dalam penglihatan secara umum terangkum dalam sistem *visual* (*visual system*)". Sistem *visual* pada manusia memungkinkan untuk beradaptasi dengan informasi dari lingkungannya. Masalah utama dari persepsi *visual* ini tidak semata-mata apa yang dilihat manusia melalui retina matanya. Namun lebih dari pada itu adalah bagaimana menjelaskan persepsi dari apa yang benar-benar manusia lihat.

II.2 Sampul Pada Majalah

Majalah memiliki kriteria dan pengertian lain yang membedakan dari surat kabar. Dengan demikian majalah merupakan salah satu sumber informasi yang masih popular saat ini. Menurut Junaedhi (1995) "majalah merupakan penerbitan pers berkala yang menggunakan kertas sampul, yang memuat bermacam-macam tulisan yang dihiasi ilustrasi maupun foto-foto" (155).

Kata sampul dalam kamus besar Bahsa Indonesia (KBBI) Pusat Bahasa Depdiknas (2008) diterjemahkan sebagai “pembungkus (buku, surat) dari bahan kertas, plastik, kain, dsb)”. Dapat disimpulkan sebagai kulit terluar dari buku atau surat, dengan manfaat dasar untuk melindungi isi sampul tersebut. Baik itu dari noda, robekan, lipatan, dan sebagainya yang dapat membuat isi dari sampul tersebut ‘rusak’.

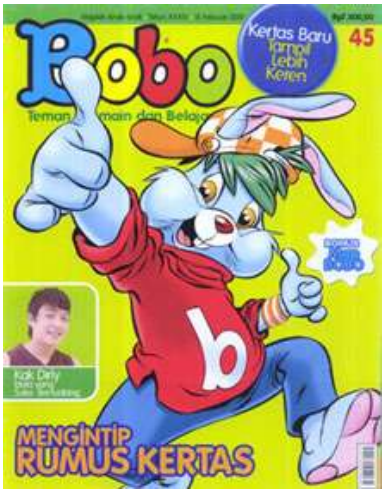
II.2.1 Kategori Majalah

Tipe Suatu majalah ditentukan oleh sasaran khalayak yang dituju. Artinya, sejak awal redaksi sudah menentukkan siapa yang akan menjadi pembacanya, apakah anak-anak, remaja, wanita dewasa, pria dewasa atau untuk pembaca umum dari remaja sampai dewasa. Bisa juga majalah itu mempunyai sasaran pembaca dengan profesi tertentu, seperti hobi bertani, beternak dan memasak.

Majalah-majalah yang terbit pada saat ini Menurut Assegaff (1983) dapat dikategorisasikan sebagai berikut:

- Majalah Anak-anak

  Bentuk majalah yang isinya khusus dunia anak-anak. (contoh: Bobo)



Gambar II.1 Majalah Bobo

Sumber: http://img256.imagageaxdnh.jpg

- Majalah Berita

  Berita berkala mingguan yang menyajikan berita-berita dengan suatu gaya penulisan yang khas dilengkapi foto dan gambar. (contoh; Gatra, Tempo)



Gambar II.2 Majalah Tempo

Sumber: http://img256.imageshack.us/img288axdnh.jpg

- Majalah Budaya

  Penerbitan pers yang mengkhususkan isinya pada masalah-masalah kebudayaan, dan diterbitkan setiap minggu, bulan atau secara berkala. (contoh: Mangle)



Gambar II.3 Majalah Mangle

Sumber: http://img256.imageshack.us/imageaxdnh.jpg

- Majalah Hiburan

  Bentuk majalah yang terbit secara berkara dan memuat karangan-karangan ringan, cerita pendek, cerita bergambar dan sebagainya. (contoh: Popular)



Gambar II.4 Majalah Popular

Sumber: http://images03.olx.co.id/ui/Majalah-Popular.jpg

- Majalah Keagamaan

  Bentuk majalah yang isinya khusus memuat masalah agama, juga mengenai pendidikan kekeluargaan dan lain-lain. (contoh: Ummah, Al-Ustaz)



Gambar II.5 Majalah Al-Ustaz

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/Q/s1600/Al-Ustaz.jpg

- Majalah Keluarga

  Bentuk majalah yang memuat karangan-karangan untuk seluruh keluarga, dari yang ringan, bacaan anak-anak, sampai kepada persoalan rumah tangga seperti resep, mebel, mode, dan sebagainya. (contoh: Ayahbunda)



Gambar II.6 Majalah Ayah Bunda

Sumber: http://img256.imageshack.us/xdnh.jpg

- Majalah khas/khusus

  Bentuk majalah setengah bulanan yang isinya khusus mengenai berbagai macam bidang profesi. Ada juga yang khusus mengenai ilmu hukum, ilmu sosial, profesi kedokteran, industri, binis, fotografi, desain dan lain-lain. (contoh: Cakram, Concept)



Gambar II.7 Majalah Concept

Sumber http://1.bp.blogspot.com/bwxuefs.jpg

- Majalah Mode

  Bentuk majalah yang diterbitkan bulan atau setengah bulanan yang berisikan mode dan dilampiri lembaran berisikan pola pakaian. (contoh: Mina)



Gambar II.8 Majalah Mina

Sumber: http://p.twimg.c.jpg

- Majalah Bisnis

  Majalah atau surat kabar yang diterbitkan secara teratur oleh suatu perusahaan yang berisikan berita atau bahan informasi mengenai kepegawaian, karyawan, kebijakan dan produksi perusahaan. (contoh: Fortune)



Gambar II.9 Majalah Fortune

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/- tMGY/s1600/4ti88ef.jpg

- Majalah Remaja

  Bentuk majalah yang mengkhususkan isinya mengenai masalah-masalah remaja. (contoh: Hai, Gadis)



Gambar II.10 Majalah Hai

Sumber: http://img256.imageshack.us/img12.jpg

- Majalah Sastra

  Bentuk majalah khas yang diterbitkan secara berkala dan isinya khusus membahas masalah-masalah kesusastraan dan resensi bukubuku atau novel kontemporer atau kegiatan dalam bidang seni sastra. (contoh: Horison)



Gambar II.11 Majalah Horison

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/4ti88ef.jpg

- Majalah Wanita

  Bentuk majalah yang berisikan karangan-karangan khusus mengenai dunia wanita, dari masalah mode, keluarga, resep makanan dan lain-lain, juga dihiasi dengan contoh-contoh (contoh: Femina, Sarinah)

  (Assegaf, 1985:126)



Gambar II.12 Majalah Femina

Sumber: http://img256.imageshack.us/ageaxdnh.jpg

II.2.2 Anatomi Majalah

Anatomi penyusun majalah menurut Rustan (2009) adalah sebagai berikut:



Gambar II.13 **Anatomi Majalah**

Sumber: Penulis

- *Kicker \ eyebrows*

  Kicker atau *eyebrows* adalah sebuah tulisan di atas judul yang menunjukkan bab atau topik yang sedang dibaca. Fungsinya untuk memudahkan pembaca menemukan topik yang diinginkan dan mengingatkan lokasinya saat membaca artikel tersebut.

- *Headline* / *Heading* / Judul

  Suatu tulisan biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul utama menjadi penentu bagi pembaca untuk mengenali jenis buku. Judul dibuat ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari jenis huruf yang dipilih juga harus menarik, karena segi estetik pada judul lebih diprioritaskan. Misalnya dapat menggunakan huruf-huruf yang bersifat dekoratif dan tidak terlalu formal.

- *Deck / Blurb*

  Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*. Letaknya bervariasi, tetapi biasanya antara Judul dan *Bodytext*. Fungsi *deck* berbeda dengan judul, yaitu sebagai pengantar sebelum orang membaca *bodytext*, karena itu perbedaan fungsi ini harus ditangkap oleh pembaca dengan jelas.

- *Bodytext* / *Bodycopy* / Isi

  Isi/naskah/artikel merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan tersebut. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh beberapa hal, antara lain: Dukungan judul dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca meneruskan keingintahuannya akan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari naskah itu sendiri.

- *Caption*

  Caption merupakan keterangan singkat yang menyertai elemen visual atau gambar. *Caption* biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *bodytext* dan elemen teks lainnya. Apabila hanya terdapat satu elemen visual yang harus diterangkan, kita hanya memerlukan satu *caption* sederhana.

- *Pull Quotes*

  Pada awalnya adalah cuplikan perkataan atau tulisan seseorang, namun kini telah mengalami perluasan arti. Pada suatu karya publikasi dapat berarti satu atau lebih kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. Kadang-kadang *pull quotes* diambil dari sebagian isi *bodytext* yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tersebut.

II.2.3 Anatomi Sampul

Anatomi penyusun sampul menurut Barnett (2013) ialah sebagai berikut:



Gambar II.15 **Anatomi Sampul**

Sumber: Penulis

- *Masterhead*/Nama Majalah

  Masterhead/nama majalah itu sendiri merupakan sebuah identitas yang dapat digolongkan sebagai logo. Namun pada beberapa majalah *Masterhead* dengan logo dibuat secara terpisah. Menurut Rustan (2009) *Masterhead* harus didesain menarik, karena biasanya majalah dipajang pada kios berdampingan dengan majalah atau serat kabar lain, seperti deretan kemasan produk pada supermarket.

- Slogan & Logo

  Logo merupakan identitas dari sebuah majalah yang penerapan dan bentuknya berdasarkan konsep dari masing-masing penerbit. Menurut Sobur (2013) Logo merupakan simbol yang mempunyai tujuan komunikasi untuk mencerminkan citra perusahaan. Kemudian slogan menurut Heller (1995) yaitu perkataan atau kalimat pendek yg menarik, mencolok, dan mudah diingat untuk menjelaskan susuatu secara singkat.

Biasanya slogan dalam majalah berupa kalimat penjelas dari logo atau *nameplate* yang tertera pada sampul.

- *Main Cover Line/*Tema Utama

  *Main Cover Line/*Tema Utama adalah pernyataan singkat yang ditemukan pada sampul majalah yang menggambarkan isi artikel di dalamnya. Tujuannya adalah untuk menarik pembaca untuk membeli majalahnya dan untuk memberi informasi tentang yang dipilih pada edisi tersebut. Umumnya terdapat satu tema utama yang ukurannya lebih besar kemudian ada beberapa yang lebih kecil (jika ada) (Barnett : 2013).

- Informasi Pendukung (edisi, Volume, Harga, dan Barcode)

  Fungsinya untuk memberikan informasi mengenai harga, tangal terbit, *barcode,* dan nomor edisi pada sebuah majalah. Biasanya pengaplikasian pada cover majalah ini hanya bersifat informasi umum kepada konsumen/pembacanya.

- Ilustrasi & Teks

  Ilustrasi secara umum merupakan satu paparan visual yang dihadirkankan dalam bentuk lukisan, gambar foto atau karya seni lain untuk menjelaskan suatu informasi visual dalam bentuk grafis. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, poster, maupun sampul majalah. Sedangkan teks dalam peranannya selain sebagai penyampai pesan komunikasi , huruf mempunyai dampak pada ruang dalam suatu *layout* dua dimensi. "Ada beberapa yang perlu diperhatikan pada *layout* sampul majalah pada umumnya, yaitu memilih jenis huruf dan ukurannya, menentukan *letter, spacing, word spacing* dan *leading,* dan lebar paragraf" (Rustan : 2009).

II.2.4 Elemen Visual Pada Sampul

- Ilustrasi dan Foto

  Menurut Baldinger (1986) yang dikutip oleh Ito, “ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah”. Sedangkan menurut White (1982) “ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia dapat menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu agar dapat menarik penggambaran suasana yang dapat membawa pembacanya ke alam cerita”. Ilustrasi bila dilihat dari segi teknisnya dapat digolongkan oleh Suyanto (2004) menjadi beberapa teknik yaitu:

  - Ilustrasi Tangan (*Hand Drawing*)

    Yaitu gambar teknik ilustrasi dengan cara mengandalkan keterampilan tangan sepenuhnya baik itu menggunakan kuas, pensil, pena, *air brush* dan alat-alat yang dipakai menggambar lainnya. Ada beberapa manfaat dari ilustrasi tangan, yaitu:

    - Sebagai simbolisasi
    - Menggambarkan fantasi
    - Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor
    - Untuk pengganti foto.

  - Ilustrasi Fotografi

    Yaitu teknik membuat gambar ilustrasi berupa foto dengan bantuan kamera baik itu manual maupun digital. Biasanya obyek fotografi menjadi lebih realistis, eklusif dan persuasif. ilustrasi fotografi memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

    - Menggambarkan perbandingan menunjukkan berita
    - Mengabadikan sesuatu

- Mencitakan suasana hati
- Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan rasa kemanusiaan.

Widyatmoko (2009) yang dikutip oleh Wantoro (2013) menjelaskan bahwa “dalam konteks sampul buku, ilustrasi adalah sebuah usaha menerangkan atau membuat lebih jelas, dan biasanya sesuatu yang diterangkan atau dijelaskan adalah bentuk usaha menggambarkan (memvisualkan) tokoh-tokoh dalam isi buku”. Tentunya ilustrasi yang menarik perhatian sangat diperlukan pada sampul majalah ini.

- Tipografi

  “Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya” (Santosa : 2002). Huruf biasanya tertulis topik topik yang akan tampil dalam majalah. Yang dipakai pada sampul majalah dapat selalu sama atau akan selalu disesuaikan dengan tema setiap edisinya. Sihombing (Anwari : 2012) yang di kutip oleh Wantoro (2013), berpendapat bahwa “jenis huruf, anatomi huruf , karakter huruf dan citra huruf merupakan elemen dalam pembentukan visualisasi”. Maka hal inilah yang mendorong para perancang desain untuk berusaha menampilkan desain huruf yang berkarakter, agar makna dan tujuan pada sampul majalah tercapai.

- Warna

  Sejak ditemukannya warna pelangi oleh ahli fisika, Sir Issac Newton, terungkaplah bahwa sebenarnya warna itu merupakan salah satu fenomena alam yang dapat diteliti dan dikembangkan lebih jauh dan lebih mendalam. Menurut Newton, warna merupakan bagian sinar dalam spektrum yang tergantung pada gelombang cahayanya. Dalam dunia desain, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang

dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Gunawan (2004) Menambahkan bahwa "warna adalah materi yang sangat penting bagi kehidupan kita karena tidak ada seorangpun yang bisa membayangkan dunia tanpa warna".

- Tata Letak

  Tata letak sampul majalah merupakan hal yang penting untuk diperhitungkan. Tidak sebatas menata elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, logo, warna dan sebagainya agar terlihat indah saja. Namun tata letak yang baik harus mampu memberikan informasi yang jelas kepada khalayak. Hakim (2012) berpendapat bahwa "Penataannya melibatkan keseimbangan, keharmonisan, keunikan, dan penekanan yang mampu menarik khalayak/konsumen untuk membacanya ataupun membelinya". Perlu diperhatikan juga prinsip-prinsip *layout* untuk membuat suatu *layout/*tata letak yang baik. Menurut Rustan (2009) prinsip *layout* ini juga merupakan prinsip dasar desain grafis, antara lain:

  - *Sequence*/Hierarki/Urutan

    Sequence adalah urutan perhatian. Atau dapat di artikan juga sebagai prioritas yang mengurutkan dari yang perlu dibaca pertama sampai yang dibaca terakhir. Hal ini dimaksudkan agar suatu informasi tidak sama-sama kuat, dan memudahkan pembaca menangkap pesan yang disampaikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi-materi publikasi, urutan/alur pembacaan kebanyakan didesain berdasarkan kecenderungan tersebut.



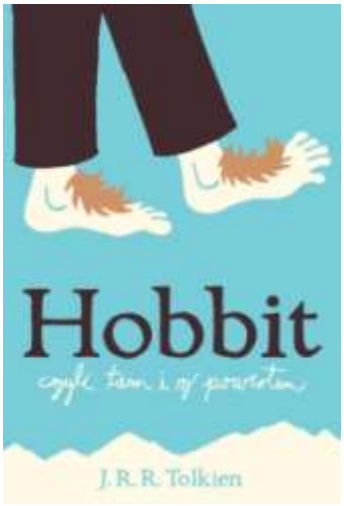
Gambar II.16 **Contoh Urutan (*Sequence*)**

Sumber: http://editorial.designtaxi.com &

http://i.models.com

- *Emphasis*/Penekanan

  Sequence terbentuk karena adanya *emphasis* yang memberikan penekanan tertentu. Untuk membentuk *emphasis* diperlukan adanya konstras. Ada macam-macam cara menciptakan kontras, diantaranya adalah melalui ukuran, posisi, warna bentuk, konsep yang berlawanan, dan sebagainya. Selain kontras, *emphasis* dapat diciptakan melalui elemen layout yang mengandung pesan yang unik, emosional atau kontroversial.



Gambar II.17 **Contoh Penekanan (*Emphasis*)**

Sumber: http://payload.cargocollective.com

- *Balance*/Keseimbangan

  Dalam desain grafis, dikenal ada dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau :'terlihat seimbang'. Kelebihan layout asimetris akan memberikan kesan adanya 'gerakan', sehingga lebih dinamis dan tidak kaku. Namun penggunaan keseimbangan simetris dan asimetris tergantung pada konsep desain yang dibawanya.



Gambar II.18 **Contoh Keseimbangan (*Balance*)**

Simetris (kanan) dan Asimetris (kiri)

Sumber: https://learnable.com &

http://www.beyondhollywood.com

- *Unity*/Kesatuan

  berperan menciptakan kesatuan secara keseluruhan. *Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elem yang secara fisik terlihat, namun juga non-fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.



Gambar II.19 **Contoh Kesatuan (*Unity*)**

Sumber: http://jeannenyegaard.files.wordpress.com

II.4 Teori Penelitian Deskriptif

West (1982) berpendapat bahwa "penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya". Penelitian ini juga sering disebut non-eksperimen, karena pada penelitian ini penelitian tidak melakukan kontrol dan manipulasi variable penelitian. West (1982) menambahkan "dengan metode deskriptif, penelitian memungkinkan untuk melakukan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, mengembangkan generalisasi, dan mengembangkan teori yang memiliki validitas *universal*". Di samping itu, penelitian deskriptif juga merupakan penelitian , dimana pengumpulan data untuk mengetes pernyataan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Mereka melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya.

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan objek yang diteliti secara tepat. Dalam perkembangannya akhir-akhir ini, metode penelitian deskriptif juga banyak dilakukan oleh para penelitian karena dua alasan. Pertama, dari pengamatan empiris didapat bahwa sebagian besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif. Metode deskriptif sangat berguna untuk

mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan, maupun tingkah laku manusia.

Fokus penelitian ini adalah meninjau komunikasi visual sampul majalah Concept edisi ke 26 yang ingin disampaikan pada konsumen. Dari fokus tersebut maka digukan metode deskriptif, dan berdasarkan cara pengumpulan datanya adalah berjenis laporan diri (*Self-Report Research*) atau melakukan wawancara (observasi) secara langsung. Dengan asalan, untuk mengumpulkan beberapa opini terhadap sampul majalah Concept secara keseluruhan dan juga objek-objek yang terdapat didalamnya.