BAB II
MEDIA PAPAN TANDA, TEORI FENOMENOLOGI, PENDAPAT MASYARAKAT

II.1 Papan Tanda

Signboard atau *billboard* dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai papan tanda, papan tanda merupakan salah satu media reklame. Papan tanda menurut Kamus Bahasa Indonesia papan merupakan kayu, besi, batu, dan lain-lain yang lebar dan tipis. Tanda memiliki arti yangg menjadi alamat atau yang menyatakan sesuatu. Dapat disimpulkan papan tanda adalah salah satu media reklame yang terbuat dari besi, kayu, dan batu yang menyatakan sesuatu hal.

II.1.1 Teori Anatomi Papan tanda

Menurut Margono (2005) menjelaskan "reklame adalah suatu tindakan yang ditunjukan untuk menarik perhatian orang atas suatu jenis barang atau jasa tertentu dengan cara membangkitkan kegiatan pembeli guna memiliki barang atau memakai jasa tersebut" (h.24). Reklame merupakan seruan atau panggilan kepada masyarakat secara terus menerus sehingga masyarakat yang melihat, mendengar atau merasakan akan tergugah untuk memperhatikan pemberitahuan tersebut. Fungsi reklame yaitu sebagai alat atau media komunikasi visual, audio visual untuk menyampaikan informasi, pesan keinginan kepada masyarakat luas agar dapat dipahami, dimengerti, dan dihayati makna atau isi dari reklame tersebut. (Saputro, 2004, h.1)

Menurut Adjid Saputro dalam bukunya *Pendidikan Seni SMA* (2004, 3-5), terdapat elemen-elemen yang dimiliki pada reklame terdiri dari:

a. *Headline*

   Headline merupakan sebuah judul yang dituliskan pada kata awal sebuah reklame yang berukuran besar.

b. *Subheadline*

Subheadline merupakan bagian tambahan yang berguna untuk menjelaskan isi dari sebuah judul.

c. *Body Copy*

Body copy merupakan penjelasan isi informasi atau pesan pada sebuah reklame.

d. *Closing Word*

Closing word merupakan kata-kata akhir yang digunakan untuk mempengaruhi pembaca agar mengingat isi dari informasi dalam reklame tersebut.

e. Ilustrasi/Gambar

Gambar merupakan bagian yang membantu mempermudah pembaca untuk memahami isi pesan atau informasi yang ada pada sebuah reklame. Illustrasi dalam sebuah reklame berfungsi sebagai media komunikasi visual atau sebagai alat penghubung untuk menyampaikan pesan, informasi kepada apresiator yang diapresiasi dalam bentuk visual dua dimensi dan tiga dimensi. Cerita yang berasal dari angan-angan apabila disertai dengan gambar yang sesuai dengan isi teks akan lebih mudah diterima maksudnya oleh pembaca. Sebuah ilustrasi atau gambar memiliki berbagai macam fungsi seperti:

a. Menarik perhatian orang sehingga pembaca tertarik membaca buku, majalah atau cerita yang disajikan.
b. Memberikan gambaran sekilas tentang isi cerita atau karangan yang dimaksud.
c. Memberikan tambahan pengalaman dan mengungkapkan pengalaman sendiri dengan melihat gambar yang disajikan.
d. Menyampaikan kritik, saran atau sindiran dalam gambar.

Dalam seni ilustarsi terdapat beberapa jenis ilustrasi yaitu:

- Gambar Kartun

  Gambar kartun merupakan merupakan seni ilustrasi untuk menampilkan bentuk visual yang lucu, statis, dan rekreatif dengan menginformasikan suatu pesan, keinginan, persepsi, imajinasi, dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk gambar sederhana, stilasi, dan imajinatif sehingga menimbulkan kesan humoris dan menarik.



Gambar II.4 Contoh gambar kartun

(**Sumber**: *http://www.blog.my-weddingbelle.com/tag/desain-undangan-pernikahan*)

- Gambar Karikatur

  Gambar karikatur merupakan gambar kartun yang dibuat lucu berfungsi untuk mengungkapkan pesan, persepsi, tanggapan, dan pengalaman. Gambar karikatur memiliki tujuan untuk memberikan pengaruh positif terhadap perubahan tingkah laku dan moral masyarakat yang berisi kesan sebagai kritikan, sindiran, saran atau himbauan.



Gambar II.5 Contoh gambar karikatur

(**Sumber**: *http://saharalaptop.blogspot.com/2012/05/iklan-karikatur-pendidikan-lucu-gokil.html*)

- Lukisan

  Lukisan merupakan sebuah ide atau gagasan, imajinasi, pengalaman, keinginan atau pesan dari pelaku seniman yang memiliki makna atau pengaruh terhadap pola kehidupan masyarakat ke arah yang lebih baik yang bersifat interpretasi bentuk lukisan yang estetika dan harmonisasi.



Gambar II.6 Contoh gambar lukisan

(**Sumber**: *http://loqkimagri.blogspot.com/2013/04/perasaan-apabila-tersedar-daripada-mimpi.html*)

- Fotografi

  Fotografi merupakan seni ilustrasi berbentuk dua dimensi berupa gambar-gambar keadaan atau kondisi yang menampilkan keadaan yang sebenarnya dan berfungsi untuk menceritakan, menjelaskan, dan menerangkan proses kegiatan tertentu.



Gambar II.7 Contoh gambar fotografi

(**Sumber**: *http://rileksmedia.com/index.php/didyouknow/artikel/mem_20110512172820/Teknik-Fotografi*)

- Ornamen

  Pengertiannya berasal dari kata "*Ornare*" ini (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen merupakan "dekorasi" atau hiasan dan sebagai desain

dekoratif atau desain ragam hias, dimana setiap hiasan bergaya geometrik, alam benda, tumbuhan, dan imajinatif. Ornamen merupakan komponen karya seni yang ditambahkan atau mendukung untuk menambah nilai estetis dari suatu benda atau produk.

Dalam karya seni ornamen yang penciptaannya selalu terkait dengan fungsi atau kegunaan tertentu. Beberapa fungsi ornamen diuraikan sebagai berikut:

a. Sebagai ragam hias murni, merupakan bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Penerapan pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.



Gambar II.8 Ornamen pada arsitektur
(**Sumber**: http://budaya-indonesia.org/Ornamen-Arsitektur-di-Bandar-Udara-Tjilik-Riwut)

b. Sebagai ragam hias simbolis merupakan karya ornamen yang mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda dan memiliki nilai simbolis tertentu di dalam ornamen yang dibuat menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya). Bentuk motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati untuk menghindari timbulnya salah pengertian akan makna atau nilai simbolis yang terkandung didalamnya. Contoh ragam hias misalnya motif kaligrafi, motif pohon hayat sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik

sebagai lambang keabadian, motif padma, swastika, lamak dan sebagainya.



Gambar II.9 Motif burung phonik pada Batik Lokcan
(**Sumber**: http://tikarmedia.or.id/ensiklopedia/ensiklopedia_detail/180)

f. *Logotype*

Logotype yang berfungsi sebagai indentitas atau lambang dari hasil produksi sebuah reklame. Beberapa jenis bentuk *logotype* antara lain:

- *Trade Mark*

  Trade Mark merupakan bentuk logo yang digunakan untuk menunjukan lambang atau ciri identitas yang bersifat komersil dan banyak berkaitan dengan bidang usaha.



Gambar II.10 Logo *Trademark* Coca-Cola
(**Sumber**: http://georgiainfo.galileo.usg.edu/tdgh-jan/jan31.htm)

- Label

  Label merupakan bentuk logo yang digunakan untuk reklame yang bersifat sosial untuk menunjukan suatu bentuk organisasi sehingga mudah membedakan lambang atau ciri identitas organisasi lainnya.



Gambar II.11 Logo Label Perbusi

(**Sumber**: *http://gratisdesain.blogspot.com/2012/04/www_22.html*)

- Barcode

  Barcode merupakan bentuk logo berupa garis-garis yang berukuran tipis, tebal, dan terdapat angka-angka untuk menunjukan lambang atau ciri identitas dalam menandai hasil-hasil produksi.



Gambar II.12 Contoh gambar barcode

(**Sumber**: http*://latifaalatifaa.blogspot.com/2010/09/perangkat-keras-komputer-hardware-input.html*)

II.2 Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Christine Suharto Cenadi (1995) menyebutkan bahwa elemen Desain Komunikasi Visual diantaranya adalah *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna. Elemen-elemen ini berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media, sebagai berikut:

- Tata Letak

  Tata letak merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah atau bentuk publisihing lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Dalam pembuatan tata letak (*layout*) perlu memperhatikan prinsip-prinsip dasar *layout* yaitu:

  a. Proporsi (*Propotion*)

     Merupakan kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.



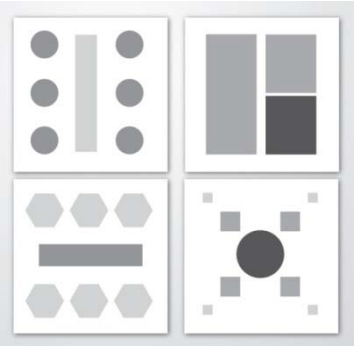
Gambar II.13 Proporsi

(Sumber: *http://taranokanai.blogspot.com/2012/12/cara-membuat-layout-buku-season-1.htm*)

b. Keseimbangan (*Balancing*)

Merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Keseimbangan memiliki dua macam yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau tidak simetris.

Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak elemen-elemen grafis agar terkesan rapi dan formal, digunakan dalam karya publikasi yang dibuat untuk memberi kesan dipercaya, dapat diandalkan, serta memberi kesan aman.



Gambar II.14 Contoh *layout* keseimbangan simetris

(**Sumber**: *http://stefanusipeen.wordpress.com/2010/08/02/pengertian-ilmu-desain-grafis/*)

c. Kontras (*Contrast*)

Kontras digunakan untuk menyatakan sesuatu yang ingin ditonjolkan, huruf yang ingin disampaikan akan terlihat kontras dengan hiasan pada *background*. Kontras dapat dicapai dengan misalnya, mengganti ukuran, bentuk nada, huruf, dan arah.

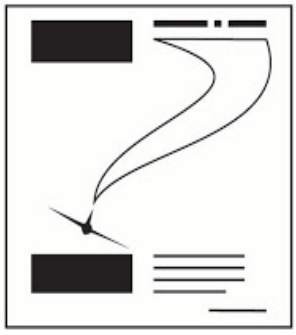


Gambar II.15 Contoh *layout* kontras

(Sumber: *http://www.desainstudio.com/2010/04/tips-layout-desain-minimalis.html*)

d. Irama

Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan *layout*.

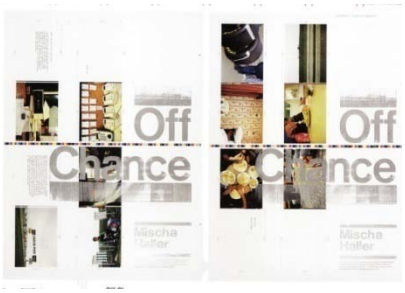


Gambar II.16 Contoh *layout* irama

(Sumber: *http://stefanusipeen.wordpress.com/2010/08/02/pengertian-ilmu-desain-grafis/*)

e. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* merupakan hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.



`

Gambar II.17 Contoh *layout unity*

(**Sumber**: *http://kdesigner2011.wordpress.com/tag/unity*)

Menurut ilmu Desain Grafis dari ke 5 unsur *layout* terdapat 3 penambahan prinsip *layout*, yaitu:

a. *Sequence* (Urutan)

Urutan merupakan membuat bagian-bagian prioritas dan mengurutkan yang dibaca dari awal hingga akhir. Arah baca Z, W, L, dan I.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Penekanan yang berdiri atau mendapat perhatian pertama.

c. Keharmonisan

Harmoni ialah memiliki keselarasan antara satu elemen dengan elemen grafis yang lain. Harmoni dapat diwujudkan dalam 2 bentuk, yaitu:

- *Harmoni Dari Segi Bentuk*

  Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan elemen grafis. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya apakah itu kartu nama, stiker, poster, dan sebagainya. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki peranan yang penting sebagaimana untuk tujuan apa desain itu dibuat.

- *Harmoni Dari Segi Warna*

  Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang, dan lain sebagainya. Ketepatan dalam memilih warna dapat membuat informasi yang disampaikan menjadi lebih efektif.

- Tipografi

  Menurut Frank Jefkins (1997) tipografi merupakan seni memilih huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, dan menandai naskah untuk proses *type setting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan, kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan. (h. 248)

  Secara umum, dari berbagai jenis huruf yang ada, dapat dibagi menjadi empat bagian besar yaitu jenis huruf:

  a. Jenis Huruf *Sans Serif*.

     Jenis huruf s*ans serif* ialah jenis huruf yang tidak memiliki serif pada ujung-ujung kaki huruf tersebut, seperti pada jenis huruf Arial, Helvetica, Avant Garde, Futura, Impact, dan sebagainya.



Gambar II.18 Tipografi s*ans serif*

(**Sumber**: *http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html*)

  b. Jenis Huruf *Serif*

     Jenis huruf s*erif* ialah jenis huruf yang memiliki serif atau ujung-ujung kaki huruf ialah seperti Times New Roman, Garramond, Bookman Old Style, dan sebagainya.



Gambar II.19 Tipografi s*erif*

(**Sumber**: *http://www.ahlidesain.com/pengertian-serif-dan-sans-serif.html*)

c. Jenis Huruf Dekoratif

Huruf dekoratif merupakan huruf yang tidak memiliki ukuran dan bentuk tidak kaku dan lebih memiliki variatif dalam bentuk dan ukuran.



Gambar II.20 Tipografi d*ecoratif*

(**Sumber**: *http://azrimisme.wordpress.com/2010/11/06/sekilas-tentang-font/l*)

d. Jenis Huruf *Script*

Jenis huruf *script* yaitu jenis huruf seperti tulisan tangan.



Gambar II.21 Tipografi sc*ript*

(**Sumber**: *http://freakzfiles.blogspot.com/2011/02/analisa-font-tugas.html*)

- Warna

Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan hingga munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat (Kusrianto, 2009, h.46). Moly E. Holzschlag dalam Kusrianto (2009) mengatakan bahwa warna mampu memberikan secara psikologi, berikut masing-masing warna memiliki kemampuan dalam memberikan respon secara psikologis yaitu:

Tabel II.1 Psikologi warna

Warna	**Respon Psikologi Yang Mampu Ditimbulkan**
Merah	kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agredifitas, bahaya
Biru	kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, Perintah
Hijau	alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan
Kuning	optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, pengkhianatan
Ungu	Spritual, misteri, keagungan, perubahan, bentuk, galak, arogan
Orange	energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	bumi, dapat dipercaya, nyaman, berahan
Abu-abu	intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak
Putih	kemurnian/suci, bersih, kecermatan, *inocent* (tanpa dosa), steril, kematian
Hitam	kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagian, keagungan

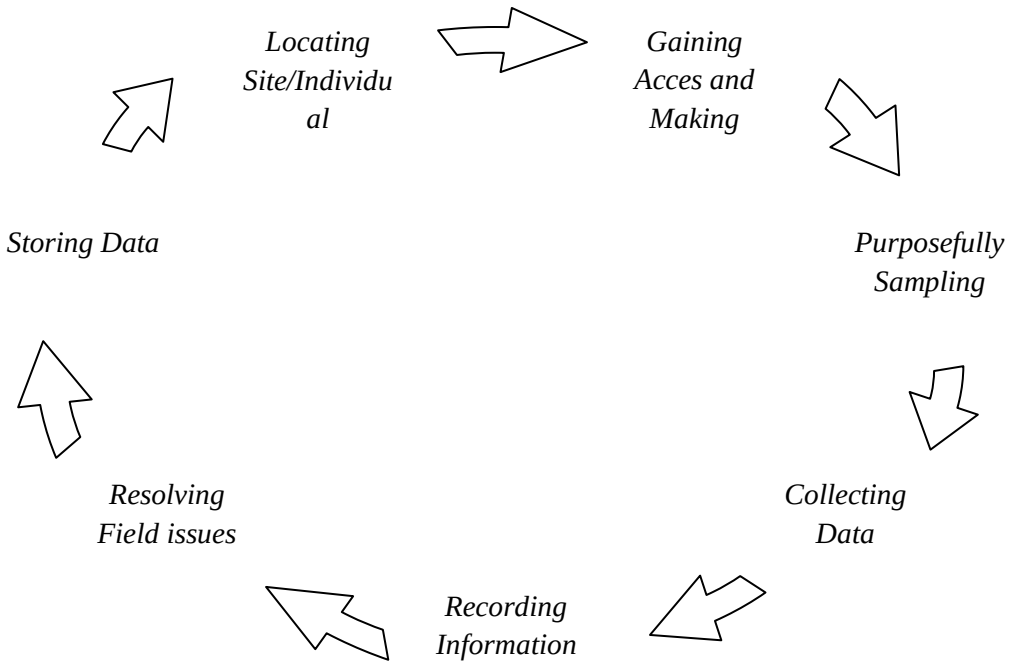
II.3. Teori Fenomenologi

Menurut Creswell (seperti dikutip Kuswarno, 2009) bahwa studi dengan pendekatan fenomenologi berupaya menjelaskan makna pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala, termasuk didalamnya konsep diri atau pandangan hidup diri sendiri. Littlejohn menyatakan fenomenologi menjadikan pengalaman hidup yang sesungguhnya sebagai data dasar realita dan lebih jauh mejelaskan berdasarkan Richar E. Palmer bahwa fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi nyata sebagaimana aslinya, tanpa memaksakan kehendak dari penelitian. Menurut Maurice Natanson, istilah

fenomenologi dapat digunakan sebagai istilah generik untuk merujuk kepada semua pandangan manusia dan makna subjektif sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial. Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji.

Dalam tahap pelaksanaan penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dengan tradisi fenomenologi maka cara yang digunakan menurut Creswell yaitu dengan " *A Data Collection Circle*" sebagai berikut:

Tabel II.2 Lingkaran Pengumpulan Data



Model Lingkaran Pengumpulan Data menunjukan beberapa aktivitas yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Creswell menyarankan (seperti dikutip dari Kuswarno, 2009) menulisnya pada penentuan tempat dan individu. Sistem Pengumpulan Data sebagai berikut:

1. Penentuan Lokasi dan Individu (*Locating Site/Individual)*
   Penentuan informan melihat dari kehidupan seseorang yang akan di wawancarai untuk dapat menceritakan pengalaman hidupnya dan dalam fenomenologi lokasi dapat memilih satu tempat atau tersebar dengan memperhatikan individu yang akan dijadikan informan, baik seorang atau mereka yang dapat memberikan penjelasan dengan baik, dengan jumlah cukup sebanyak 10 orang.

2. Proses Pendekatan (*Gaining Acces and Making Rapport*)
   Dalam melakukan penelitian tehadap sesorang yang sensitif seperti pada seorang pengemis maka dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan. Dalam melakukan sebuah penelitian dapat dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan petunjuk dari seseorang yang sebelumnya sudah berpengalaman dalam melakukan penelitian terhadap pengemis dan memberi kesan pertemuan tidak sengaja secara langsung. Setelah berhasil dilakukan maka memberikan sebuah nilai atau sesuatu yang dapat membuat kesan yang baik.

3. Penentuan Pemilihan Informan (*Purposefully Sampling*)
   Dalam studi fenomenologi kriteria informan yang baik adalah memilih informan yang benar-benar dianggap pantas karena pengalaman dan mampu mengartikulasikan pengalaman dan pandangannya tentang sesuatu yang dipertanyakan.

4. Teknik Pengumpulan Data (*Collecting Data*)
   Dalam studi kualitatif dengan tradisi fenomenologi terdapat 2 teknik untuk mengumpulkan data yaitu:
   - Observasi
     Observasi merupakan pengamatan dalam jarak yang jauh untuk mengetahui perilaku dan kehidupan sosial dari pelaku.

- Wawancara

  Wawancara yang dilakukan pada pendekatan fenomenologi adalah wawancara mendalam dimana pertanyaan yang diajukan tidak berstruktur dan dalam suasana yang bebas.

5. Prosedur Pencatatan Data *(Recording Information*)

   Dalam melakukan pencatatan data, Creswell menyarankan 4 hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

   - Gunakan judul untuk mencatat informasi penting sebagai pengingat tujuan wawancara.
   - Tempatkan jarak antara pertanyaan yang ditulis pada lembar khusus.
   - Mengingat pertanyaan untuk menghindari kehilangan kontak mata.
   - Catatlah komentar-komentar penutup yang menyatakan ucapan terimakasih atas wawancara yang telah dilakukan.

   Dalam melakukan wawancara secara informal maka lembar catatan hasil wawancara hanya ditulis setelah wawancara selesai dan pada saat melakukan analisis data. Dalam melakukan wawancara mendalam dilakukan dengan menggunakan alat perekam yang ditempatkan di tempat terbuka dan diketahui informan.

6. Isu-Isu Di Lapangan (*Resolving Field Issues*)

   Isu-isu di lapangan dimaksudkan untuk mengetahui kejadian dalam melakukan pengamatan dan diperlukan aktivitas pencatatan kejadian yang berkaitan dengan isu pokok dalam sebuah penelitian.

7. Penyimpanan Data (*Storing Data*)

   Proses penyimpanan data merupakan tahap terakhir dari prosess pengolahan data. Dalam penelitian kualitatif dibutuhkan penyimpanan data sebagai berikut:

   - Memiliki arsip cadangan dalam file komputer.

- Menggunakan alat perekam suara yang berkualitas tinggi untuk merekam selama wawancara.
- Tuliskan jenis-jenis informasi yang diperoleh.
- Lindungi partisipan yang ingin ditulis anonim.

8. Tahap Pelaporan

   Dalam tahap pelaporan studi fenomenologi menurut Creswell dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

   1. Deskripsikan pengalaman dari pernyataan yang dikemukakan mengenai objek yang diteliti.
   2. Hasil pernyataan dikelompokan dan melakukan penjabaran berupa teks tentang pengalaman yang telah dikemukakan.
   3. Dari hasil pengelompokan kemudian direfleksikan ke dalam deskripsi dari objek penelitian dengan hasil pengalaman yang dikemukakan.
   4. Melakukan pemaparan deskriptif gabungan dari hasil deskripsi yang telah dipaparkan.

II.4 Persepsi

Menurut Walgito (seperti dikutip Puspitasari, 2007) persepsi merupakan suatu proses sensori baru dilanjutkan dengan proses persepsi. Proses sensori adalah proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera, sedangkan persepsi adalah proses pengorganisasian dan diinterpretasikan stimulus yang sudah ditangkap indera, sehingga menyadari, mengerti tentang apa yang diinderanya tersebut.

Menurut Rakhmat (2001) persepsi adalah pengalaman objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. (h. 51)

Dari hasil yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan apa yang dilihat oleh individu masuk ke dalam alat indra yang kemudian dikelola

di dalam stimulus dengan mengingat pengalaman yang pernah terjadi dan mengungkapkan informasi atau pesan sesuai dengan apa yang pernah dialami.

Oskamp (seperti dikutip Hamka, 2002) membagi empat karakteristik penting dari faktor-faktor pribadi dan sosial yang terdapat dalam persepsi, yaitu:

a. Faktor-faktor ciri dari objek stimulus.
b. Faktor-faktor pribadi seperti intelegensi dan minat.
c. Faktor-faktor pengaruh kelompok.
d. Faktor-faktor perbedaan latar belakang kultural.

Beberapa ahli seperti Jalaluddin Rakhmat (seperti dikutip Djuhara, 2006), persepsi manusia terbagi kedalam dua bentuk kegiatan, yakni persepsi intrapersonal dan persepsi interpersonal", Jalaluddin Rakhmat mendefinisikan persepsi intrapersonal sebagai bagian dari komunikasi interpersonal, sedangkan komunikasi intrapersonal itu sendiri diartikan sebagai proses orang (individu) dalam menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya, dan menghasilkannya kembali. Komunikasi intrepersonal meliputi sensasi, persepsi, memori dan berfikir.

II.5 Pendapat Masyarakat Mengenai Media Papan Tanda

Banyaknya media komunikasi berupa papan tanda atau *billboard* yang terpasang di sekitar Bantaran Sungai Cikapundung tetapi masyarakat membuang sampah dan limbah ke sungai. Dalam kondisi tersebut maka dilakukan wawancara terhadap masyarakat yang tinggal di daerah Kecamatan Regol mengenai konten-konten pada papan tanda gambar 1 dan 2.



Gambar 1



Gambar 2

Gambar II.22 : (1) Media komunikasi papan tanda lokasi Naripan (23 Maret 2013)
(2) Media komunikasi papan tanda lokasi Asia Afrika (23 Maret 2013)

Kesimpulan dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap informan dewasa yang berumur 30-50 tahun yang tinggal di Bantaran Sungai Cikapundung mengenai konten-konten yang terdapat pada papan tanda Jangan Membuang Sampah Ke Sungai/Kali atau gambar (1) berdasarkan anatomi papan tanda. Pada umumnya pesan pada kalimat *headline* yang berisi keterangan "Jangan Membuang Sampah Ke Sungai/ Kali" dapat diketahui dengan baik bahwa pesan pada kalimat tersebut berisi pesan larangan untuk membuang sampah akan tetapi dalam pelaksanaanya masyarakat masih saja membuang sampah ke sungai yang disebabkan tidak adanya petugas yang mengangkut sampah warga sehingga tidak ada pilihan lain untuk membuang sampah ke sungai. Kalimat *body copy* yang berisi keterangan "Sungai Yang Bersih Dan Terpelihara Memberikan Pemandangan Yang Indah Dan Kenyamanan Bagi Warga Dan Kotanya" banyak menyatakan kalimat ini berisi himbauan untuk menjaga sungai tetap bersih, Ilustrasi pada gambar (1) terdapat gedung banyak menyatakan gedung, bangunan-bangunan, rumah susun, dan gedung tinggi. Ilustrasi rumah banyak menyatakan rumah, komplek tersusun, pemukiman rumah, dan rumah-rumah. Ilustrasi sungai banyak menyatakan kali, selokan, dan sungai. Ilustrasi rumput banyak menyatakan rumput, daun ganja, ilalang, rumput liar, dan tanaman. Ilustrasi seorang laki-laki membuang sampah dimana para informan menyatakan tukang sampah ngebuang sampah berupa kaleng dan rongsokan, membuang sampah berupa kaleng susu dan bungkus-bungkusan, dan tukang sampah ngebuang sampah kertas-kertas dan kaleng. Kalimat *closing word* atau kalimat penutup informan menyatakan kalimat tersebut berisi pesan untuk mencintai Bandung dengan tidak membuang sampah ke sungai.

Pendapat informan pada media papan tanda Jangan Jadikan Sungai Sebagai Tempat Sampah atau gambar (2). Pada ilustrasi fotografi kiri banyak informan menyatakan bahwa gambar tersebut merupakan rumah-rumah yang berdiri di Bantaran Sungai Cikapundung Bandung dan ilustrasi fotografi kanan banyak menyatakan pemukiman penduduk yang terlihat kumuh atau tidak rapih dan seharusnya jarak antara rumah dengan sungai berkisar 2 meter. Kalimat *headline* berisi keterangan "Jangan Jadikan Sungai Sebagai Tempat Sampah, Stop Buang

Sampah Mulai Hari Ini, Sampah Lebih Baik Di Daur ulang" banyak informan menyatakan kalimat tersebut merupakan kalimat berisi larangan untuk membuang sampah ke sungai dan mengajak mayarakat untuk mendaur ulang dimana banyak informan menyatakan bahwa untuk mendaur ulang saja belum ada tempatnya dan belum mengetahui bagaimana cara mendaur ulang. Kalimat *body copy* yang berisi hukuman bagi yang membuang sampah ke sungai akan dikenakan denda Lima Puluh Juta Rupiah dan banyak informan mengetahui akan aturan tersebut tetapi dalam pelaksanaannya masih belum ada yang dikenakan denda. Lambang yang digunakan pada gambar (2) informan hanya mengetahui Lambang Kotamadya dan PLN.