BAB II

PERSEPSI VISUAL LOGO BERUPA TIPOGRAFI PADA MEDIA SAMPUL ALBUM

II.1 Logo

Logo sangatlah diperlukan karena logo merupakan sebuah lambang yang secara langsung tidak menjual, tetapi memberi suatu identitas, informasi, persuasi yang pada akhirnya sebagai alat pemasaran.

II.1.1 Definisi Logo

a. Logo

Definisi logo menurut Prof. Drs. Yongky Safanayong (seperti dikutip Rustan, 2009) logo adalah sebuah istilah sejak awal dari bahasa Yunani *logos* sampai kini mengalami perkembangan pengertian yang signifikan, dari awal yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi sampai berarti yang dikaitkan dengan simbol, citra dan semiotik.

b. *Logotype*

Menurut Rustan (2009) pertama kali istilah *logotype* muncul pada tahun 1810-1840, diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. jadi pada awalanya *logotype* adalah elemen tulisan saja.

Pada perkembangannya orang membuat huruf menjadi unik. Mengolah, menambahkan elemen gambar bahkan tulisan dan gambar berbaur menjadi satu pada sebuah huruf, dan orang masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*.



Gambar II.1 *Logotype* Band Death Metal Jasad

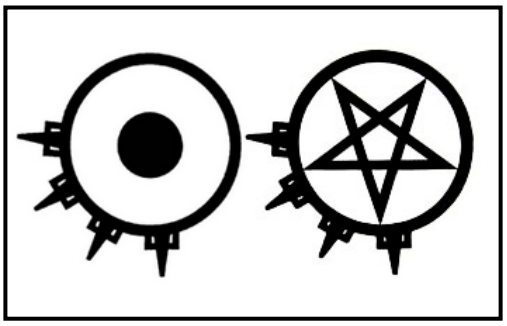
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-MiY4Tp0kmfc/UI_bT0lT9mI/AAAAAAAADkI/lVpb6z78nb0/s1600/l_a99b64ab40f24dffce7b971c50228.jpg

Fungsi dari *logotype* itu sendiri adalah sebagai berikut :

- Identitas diri.
- Tanda kepemilikan.
- Tanda jaminan kualitas.
- Mencegah peniruan / pembajakan.

c. *Logogram*

Menurut Rustan (2009) bila *logotype* adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan *logogram* adalah elemen gambar pada logo. kemungkinan besar istilah *logogram* ini telah mengalami perubahan makna dikarenakan kemiripan kata dengan *logotype*.



Gambar II.2 *Logotype* Band Death Metal Arch Enemy

Sumber : http://s20.postimg.org/rhh0ly8q5/archenemy_symbols.png

Sebenarnya *logogram* adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata atau makna. Contoh : angka-angka dan lambang-lambang matematika. ‘1’ mewakili ‘satu’, ‘+’ mewakili ‘tambah’.

II.1.2 Klasifikasi Logo

Sejak dulu orang mencoba mengklasifikasikan jenis-jenis logo, berikut ini adalah beberapa diantaranya :

- Menurut Yasaburo Kuwayama (seperti dikutip Rustan, 2009), mengkategorikan logo menjadi empat jenis :
    a) *Alphabet* (bentuk huruf).
    b) *Symbols*, *numbers* (lambang-lambang, angka-angka).
    c) *Concrete forms* (bentuk yang serupa dengan objek aslinya).
    d) *Abstract forms* (bentuk abstrak)
- Menurut Hans Weckerie (seperti dikutip Rustan, 2009) mengklasifikasikan logo sebagai berikut :
    a) *Verbal symbol*
        - *Logotype*
        - *Abbreviation*
        - *Initial*
    b) *Icon*
        - *Product oriented*
        - *Metaphoric*
    c) *Mark*
        - *Figurative*
        - *Colored*
    d) *Emblem*
        - *Private*
        - *Public*

II.2 Tipografi

II.2.1 Definisi Tipografi

Dalam berkomunikasi banyak elemen-elemen yang mendukung dalam proses penyampaian suatu pesan. Salah satu elemen penting dalam berkomunikasi secara visual yaitu elemen huruf atau tipografi.

Menurut Shihombing (2003) "huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat, huruf juga memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi" (h.2).

II.2.2 Prinsip Tipografi

1. *Legibility*

   Rustan (2011) menjelaskan bahwa *"Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain" (h.74).

2. *Readability*

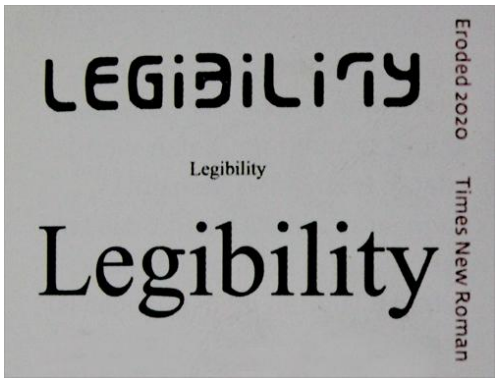
   Rustan (2011) menjelaskan bahwa "*readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, *readability* tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi" (h.74).

3. *Visibility*

   Kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

   Legibility dan *readability* harus dipandang secara luas, tidak hanya dipengaruhi oleh desain atau bentuk huruf saja tapi juga dipengaruhi oleh aspek-aspek sebagai berikut :

a. Objektif : teks itu sendiri



Gambar II.3 Aspek Objektif
Sumber : Font & Tipografi (2011)

Desain huruf yang sifatnya eksperimental atau tulisan yang ukurannya sangat kecil, dapat mengurangi *legibility* dan *readability*.

b. Subjektif : pembaca



Gambar II.4 Aspek Subjektif
Sumber : Font & Tipografi (2011)

Huruf jenis *blackletter* tidak *legible* bagi kebanyakan orang di masa kini, tapi sangat *legible* bagi orang-orang Jerman zaman dulu, karena pada waktu itu semua tulisan bentuknya seperti itu. *Familiarity* (faktor kebiasaan) menjadi poin yang

penting dalam *legibility*. lain yang mempengaruhi juga adalah usia pembaca, kesehatan penglihatan, kesehatan mental, dan lain-lain.

c. *Eksternal* : kondisi luar subjektif dan objektif

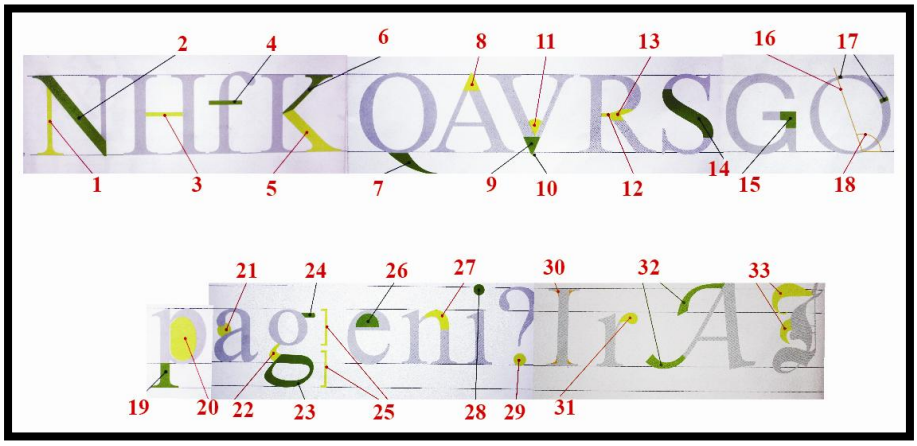


Gambar II.5 Aspek *External*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

Teks yang dilihat pada malam hari, hujan deras, lampu *bill-board* yang mati, cat yang sudah luntur atau terhapus oleh cuaca, tulisan yang terhalang pepohonan dan lain-lain.

II.2.3 Anatomi Huruf



Gambar II.6 Anatomi Huruf

Sumber : Font & Tipografi (2011)

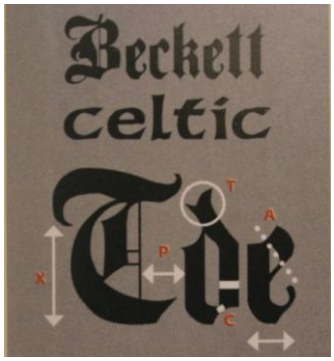
1. *Hairline*
2. *Stem*
3. *Crossbar*
4. *Cross Stroke*
5. *Leg*
6. *Arm*
7. *Tail*
8. *Apex*
9. *Vertex*
10. *Overshoot*
11. *Crotch*
12. *Waist*
13. *Joint*
14. *Spine*
15. *Chin*
16. *Axis*
17. *Contrast*
18. *Angel Of Stress*
19. *Descender*
20. *Counter*
21. *Aperture*
22. *Link*
23. *Loop*
24. *Ear*
25. *Storey*
26. *Eye*
27. *Shoulder*
28. *Dot*
29. *Ball*
30. *Bracket*
31. *Finial*
32. *Swash*
33. *Flag*

II.2.4 Jenis-Jenis Tipografi

Begitu banyak jenis huruf yang ada, untuk mempermudah pemahaman terhadap pengklasifikasian huruf, Alexander Lawson (seperti dikutip Rustan, 2009) menklasifikasikannya berdasarkan latar belakang sejarah dan bentuk huruf. Berikut klasifikasi huruf beserta contohnya :

1. *Black Letter* / *Old English* / *Fraktur*

   Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Ghotic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat.



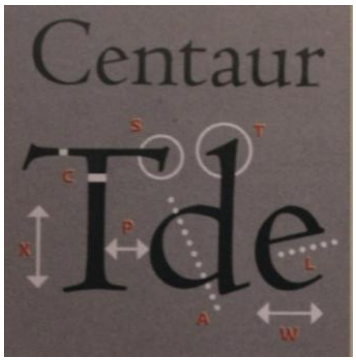
Gambar II.7 *Black Letter / Old English / Fraktur*
sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	lancip, terkadang dihias
SERIF	tidak selalu digunakan
ANGLE OF STRESS	*oblique*
CONTRAST	tinggi
X-HEIGHT	tinggi
WIDTH	gaya *ghotic* pada umumnya ramping, gaya *celtic* lebar
POSITIVE / NEGATIVE SPACE	rapat dan *counter*-nya kecil sehingga terlihat gelap
LAIN-LAIN	sifatnya sangat dekoratif
Contoh	- *Gaya Ghotic : Brackett, Fette Fraktur, Old English, Goudy Text, Linotext, Willhelm Klingspor Gotisch.* - *Gaya Celtic : Celtic md, American Uncial*

Tabel II.1 *Keterangan Black Letter / Old English / Fraktur*

2. *Humanist* / *Venetian*

Tipografi yang memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan. Disebut juga *Venetian* karena jenis huruf *Humanist* pertamakali dibuat di Venisia, Italia.



Gambar II.8 *Humanist / Venetian*

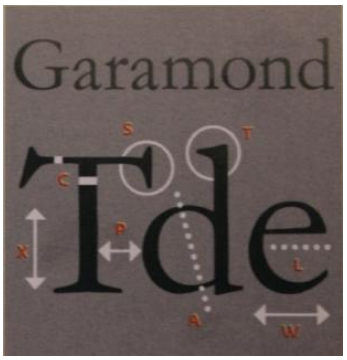
Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	membulat, atau menyudut, tidak lancip
SERIF	biasanya memiliki *bracket*, kadang tidak rata, terkadang sedikit melengkung atau membulat
ANGLE OF STRESS	*oblique*
CONTRAST	sedang
X-HEIGHT	sedang
WIDTH	sedang-lebar
POSITIVE/ NEGATIVE SPACE	jarak antar karakter dan *counter* yang cukup besar membuatnya terlihat lebih terang dan ringan
LAIN-LAIN	huruf ‘e’ *crossbar* miring
Contoh	Jenson, Centaur, Cloister Old Style, ITC Berkeley, Forum, Kennerley, Goudy Old Style, Deepdene, Californian

Tabel II.2 Keterangan *Humanist / Venetian*

3. *Old Style / Old Face / Garalde*

Jenis huruf yang karakternya lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis atau tulisan tangan.



Gambar II.9 *Old Style / Old Face / Garalde*

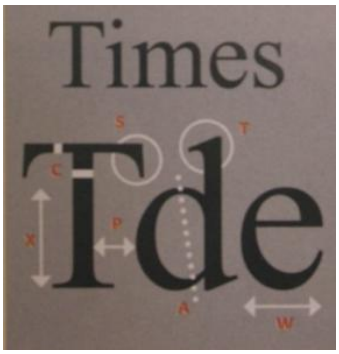
sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	berbentuk lancip, membulat, ada pula yang berbentuk *teardrop* atau bola
SERIF	*bracket*-nya lebih sedikit dibandingkan dengan *humanist*
ANGLE OF STRESS	*oblique*-nya sedang
CONTRAST	rendah-sedang
X-HEIGHT	tinggi
WIDTH	sedang-lebar
POSITIVE/ NEGATIVE SPACE	lebih banyak *negative space* dibandingkan dengan *humanist*
LAIN-LAIN	*ascender* melebihi capline, huruf 'e' *crossbar*-nya horisontal, serif di-*ascender* pada *lowercase* membentuk sudut
Contoh	*Caslon, Garamond, Palatino, Bembo, Granjon, Sabon*

Tabel II.3 Keterangan *Old Style / Old Face / Garalde*

4. *Transitional / Reales*

Jenis huruf yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafis atau tulisan tangan. Disebut *Transitional* karena berada diantara *Old Style* dan *modern.*



Gambar II.10 *Transitional / Reales*

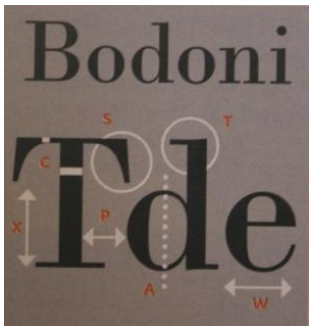
Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan Old Style
SERIF	*bracket*-nya lebih ringan, tajam dan lurus
ANGLE OF STRESS	umumnya vertikal atau *oblique* sedikit
CONTRAST	sedang-tinggi
X-HEIGHT	sedang
WIDTH	lebih sempit dibandingkan dengan Old Style
POSITIVE/ NEGATIVE SPACE	lebih banyak *negative space* dibandingkan dengan Old Style
LAIN-LAIN	*ascender* melebihi *capline*, serif di-*ascender* pada *lowercase* lebih horisontal
Contoh	Baskerville, Times New Roman, Bauer Classic, Bell, Bulmer, Scotch Roman, Cheltenham, Maximus, Melior, Caledonia, ITC Slimbach, Century

Tabel II.4 Keterangan *Transitional / Reales*

5. *Modern / Didone*

Jenis huruf dengan ciri hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.



Gambar II.11 *Modern / Didone*

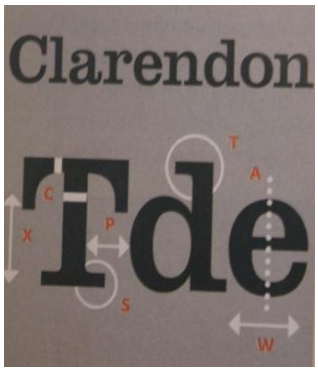
Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	lebih ringan, lancip dan lurus dibandingkan *Transitional*. Terminal *ascender* umumnya horisontal
SERIF	tipis, *bracket*-nya sedikit sekali atau tidak ada sama sekali
ANGLE OF STRESS	vertikal
CONTRAST	sangat tinggi
X-HEIGHT	rendah-sedang
WIDTH	lebih sempit dibandingkan dengan *Transitional*
POSITIVE/ NEGATIVE SPACE	lebih banyak *negative space* dibandingkan dengan *Transitional*
LAIN-LAIN	sangat presisi dan berkesan buatan mesin, huruf ‘M’ dan ‘W’ yang lebar kini lebih sempit, ‘P’ dan ‘T’ yang biasanya sempit menjadi lebar
Contoh	*Bodoni, Linotype, Didot, ITC Fenice, Electra, Keppler, Else*

Tabel II.5 Keterangan *Modern / Didone*

6. *Slab Serif / Egyptian / Square serif / Mecanes / Antiques*

Jenis huruf yang bentuknya berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno.



Gambar II.12 *Slab Serif / Egyptian / Square serif / Mecanes / Antiques*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	dapat berbentuk membulat dapat pula berbentuk persegi
SERIF	serif-nya sama tebal dengan *stem*-nya. *Bracket*-nya sedikit sekali atau tidak ada sama sekali
ANGLE OF STRESS	apabila ada biasanya vertikal
CONTRAST	rendah
X-HEIGHT	sedang-tinggi
WIDTH	lebar
POSITIVE/ NEGATIVE SPACE	karena karakternya tebal-tebal, maka berkesan berat atau gelap
LAIN-LAIN	sangat presisi dan berkesan buatan mesin
Contoh	*Candida, Clarendon, Egyptienne F, Serifa, Glypha, West, Lubalin, Graph, Memphis, Chelthenham*

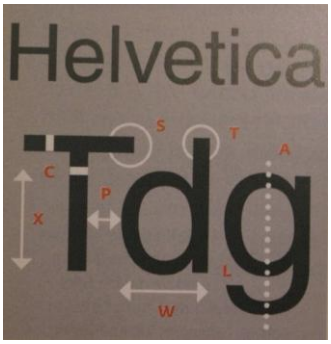
Tabel II.6 Keterangan *Slab Serif / Egyptian / Square serif / Mecanes*

7. *Sans Serif*

Jenis huruf dengan ciri tanpa menggunakan *Serif. Sans Serif* sendiri dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu : *Grotesque, Geometric, Humanist.*

a. *Grotesque Sans Serif*

Sans Serif yang muncul sebelum abad 20 masuk dalam golongan *Grotesque.*



Gambar II.13 *Sans Serif*

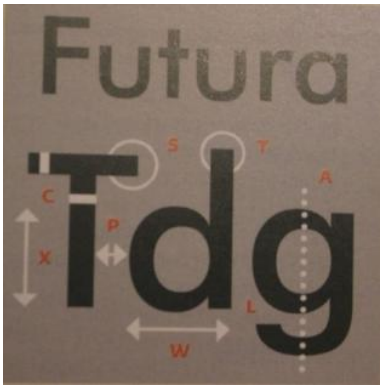
Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	berbentuk lancip, membulat, menyudut
SERIF	tidak ada
ANGLE OF STRESS	vertikal
CONTRAST	sedikit sekali
X-HEIGHT	tinggi
WIDTH	sempit-sedang
LAIN-LAIN	huruf 'A' *apex*-nya horisontal sejajar dengan *capline*, huruf 'a' *double storey*, huruf 'G' memiliki *spur*, huruf 'g' *tail*-nya terbuka
Contoh	*Helvetica, Univers, Akzidenz Grotesk*

Tabel II.7 Keterangan *Sans Serif*

b. *Geometric Sans Serif*

Jenis huruf yang memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk-bentuk dasar / *basic shapes* (segi empat, segi tiga, lingkaran).



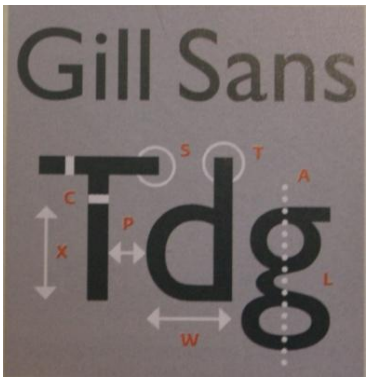
Gambar II.14 *Geometric Sans Serif*
sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	berbentuk lancip, membulat, menyudut
SERIF	tidak ada
ANGLE OF STRESS	vertikal
CONTRAST	sedikit sekali atau tidak ada sama sekali
X-HEIGHT	sedang
WIDTH	lebar
LAIN-LAIN	huruf 'A' *apex*-nya lancip, huruf 'a' *single storey*, huruf 'G' tidak memiliki *spur*, huruf 'g' *tail*-nya terbuka. Sangat akurat dan berkesan buatan mesin
Contoh	*Futura, Kabel, Eurostile*

Tabel II.8 Keterangan *Geometric Sans Serif*

c. *Humanist Sans Serif*

Jenis huruf yang terkesan lebih *organic* dibandingkan *Grotesque* dan *Geometric.*



Gambar II.15 *Humanist Sans Serif*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

TERMINAL	berbentuk lancip, membulat, menyudut
SERIF	tidak ada
ANGLE OF STRESS	ada yang oblique, ada yang vertikal
CONTRAST	terkadang rendah, sedang atau tidak ada sama sekali
X-HEIGHT	tinggi
WIDTH	sedang-lebar
LAIN-LAIN	huruf 'A' *apex*-nya horisontal sejajar dengan *capline*, huruf 'a' *double storey*, huruf 'G' memiliki *spur*, huruf 'g' *double storey*
Contoh	*Gill Sans, Frutiger, Optima*

Tabel II.9 Keterangan *Humanist Sans Serif*

8. *Script er Cursive*

Jenis huruf yang bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Script huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan Cursive tidak, keduanya didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.



Gambar II.16 *Script er Cursive*

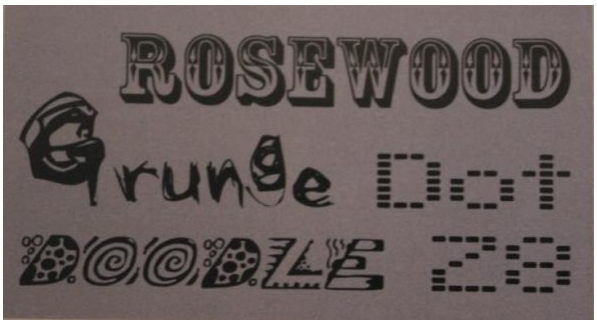
Sumber : Font & Tipografi (2011)

SERIF	jarang yang memiliki serif, serif terkadang digantikan oleh *swash*.
ANGLE OF STRESS	*oblique*
CONTRAST	bervariasi
X-HEIGHT	bervariasi
WIDTH	bervariasi
Contoh	- *SCRIPT : Brush Script, Kunstler Script, Shelley Script, Linoscript, Kaufmann, Bickham Script, Snell Roundhand.* - *CURSIVE : Lucida Calligraphy, Pepita, Giddyup, Pelican, Ex Ponto.*

Tabel II.10 Keterangan *Script er Cursive*

9. *Display* / Dekoratif

Jenis huruf yang biasanya dihiasi ornamen-ornamen indah dan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya. Kelompok *display* / dekoratif juga mewakili segala *typeface* lain yang tidak termasuk ke dalam kategori lain, baik lama maupun modern.



Gambar II.17 *Display* / Dekoratif
sumber : Font & Tipografi (2011)

SERIF	Bentuknya dapat berupa apapun
ANGLE OF STRESS	bervariasi
CONTRAST	bervariasi
X-HEIGHT	bervariasi
WIDTH	bervariasi
LAIN-LAIN	*weight* bervariasi, ada *typeface* yang hanya memiliki huruf besar tanpa huruf kecil
Contoh	*Rosewood, Bermuda, Umbra, Grunge, Doodle, Dot 28*

Tabel II.11 Keterangan *Display* / Dekoratif

II.3 Sampul Album

II.3.1 Definisi Sampul Album

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2008 sampul memiliki arti pembungkus (buku, surat, dan sebagainya, dari kertas, plastik, kain, dan sebagainya). Sedangkan album yaitu buku tempat menyimpanan kumpulan foto (potret), gambar-gambar, prangko, kumpulan piringan hitam, kaset lagu-lagu. Dapat disimpulkan bahwa sampul album adalah tempat atau pembungkus dari kaset, piringan hitam dan sebagainya.

Desain sampul album merupakan identitas dan pesan dari musik yang dibawakan oleh sebuah band. Sampul album tentunya menjadi pendukung berkembangnya suatu band. Sampul album itu sendiri merupakan bagian depan dari sebuah kemasan produk rekaman suara yang bersifat komersial.

II.3.2 Fungsi dan Peran

Selain dikatakan sebagai daya tarik sebuah album, sampul depan album musik juga mempunyai fungsi secara umum antara lain sebagai berikut:

1. Desain sampul album merupakan identitas.
2. Visual sebagai pesan dari musik yang dibawakan.
3. Merupakan bagian depan dari sebuah kemasan produk rekaman suara yang bersifat komersial.
4. Sebagai pelindung bagian dalam CD/DVD dan kaset.

II.3.3 Elemen Visual

Menurut Rustan (2011) tujuan adanya elemen-elemen visual secara umum. Yang pertama adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, yang kedua adalah kenyamanan dalam membaca termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika.

Elemen visual dibagi menjadi tiga :

1. Ilustrasi

   Dalam sebuah sampul album biasanya terdapat ilustrasi berupa gambar atau foto yang menggambarkan musik yang akan dibawakan.

2. Tipografi

   Dalam sampul album tipografi dirancang oleh desainer grafis yang bertujuan untuk mewakili dari karakteristik musik.

3. Warna

   Pemilihan warna dalam sampul album ditentukan dengan tepat oleh seorang perancang. Karena warna dapat menghasilkan kesan yang akan disampaikan.



Gambar II.18 Pembagian Elemen Visual

Sumber :

http://www.remnantsofreason.com/images/reviews/Arch_Enemy-Stigmata_cover.jpg (27 April 2013)

II.4 Persepsi dan Semantik Diferensial

II.4.1 Definisi Persepsi

Persepsi menurut Rakhmat Jalaludin (1998), adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Sedangkan Menurut Ruch (1967), persepsi adalah suatu proses tentang petunjuk-petunjuk indrawi *(sensory)* dan pengalaman masa lampau yang relevan diorganisasikan untuk memberikan gambaran yang terstruktur dan bermakna pada suatu situasi tertentu.

Persepsi tentunya berkaitan dengan kesan, ada beberapa definisi kesan menurut para ahli, diantaranya :

- Kotler (2000 ; 599) menyatakan bahwa : "*Image is the set beliefs, ideas, and impressions that a person hold of on object*". " kesan adalah pola kepercayaan, ide, seseorang pada sebuah objek".
- Sedangkan menurut Aaker & Myers (2000 ; 116) : "*The total impression of what person a group of people think and know about or object*"."Gambaran total dari pikiran seseorang maupun sekelompok orang terhadap suatu objek".
- Menurut Frank Jefkin (1987 ; 56) : "*And image is the impression gamed according to knowledge and understanding of the facts*". Sebuah gambaran yang sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta"

Dari definisi-definisi tersebut, maka dapat diambil pengertian umum dari kesan yaitu kesan merupakan hasil evaluasi dalam diri seseorang berdasarkan persepsi dan pemahaman terhadap gambaran yang telah diolah, diorganisasikan, dan disimpan dalam benak seseorang.

II.4.2 Semantik diferensial

A. Pengantar Semantik Diferensial

Semantik diferensial dirancang Charles Osgood (1957) untuk mengukur makna konotatif konsep. Responden diminta untuk memilih di mana posisinya terletak, pada skala antara dua kata bipolar, atau berbagai kata atau angka berkisar di posisi bipolar. Maka dapat didefinisikan bahwa semantik diferensial yaitu suatu alat untuk mengukur kencenderungan penilaian responden terhadap dua kata bipolar.

Skala penilaian yang dipakai dalam penelitian ini adalah 7 titik skala dimana responden menilai stimulus. Penilaian responden untuk masing-masing stimulus dijumlahkan, kemudian dicari nilai rataannya dengan menggunakan rumus rata-rata hitung. Selanjutnya dipetakan ke dalam titik-titik di antara 2 kata sifat yang berlawanan sehingga dapat diketahui interpretasi datanya. Sebagai contoh butir-butir skala semantik diferensial :

Baik |_____|_____|_____|_____|_____|_____| Buruk
Lambat |_____|_____|_____|_____|_____|_____| Cepat
Lemah |_____|_____|_____|_____|_____|_____| Kuat

Tahap-tahap penggunaan skala semantik diferensial (Durianto et al. 2004) :

1. Pemilihan konsep yang akan digunakan dalam studi.
2. Menemukan pilihan 2 kata yang ditempatkan dalam titik kutub/ekstrim.
3. Observasi tanggapan responden terhadap faktor-faktor tersebut, dengan meminta kesediaan responden mengisi kolom-kolom alternatif yang tersedia di antara 2 titik ekstrim.

4. Menghitung rata-rata skor jawaban responden dan memplotkannya dalam suatu grafik yang akan menggambarkan kecenderungan positif atau negatif.

B. Klasifikasi

Menurut Charles Osgood (1957), respon semantik diferensial terdiri dari tiga dimensi, yaitu :

- Evaluasi

  Penilaian sebjek terkait dengan baik-buruknya topic stimulus yang disajikan. Termasuk juga didalamnya perasaan subjek atau penilaian kualitas atau moral Contoh : baik – buruk, bersih – kotor, kasar – lembut, baik – jelek, senang – marah.

- Potensi

  Penilaian mengenai kekuatan yang harus dikandung oleh stimulus. Penilaian ini memuat tentang kapasitas stimulus. Contoh : Tinggi – rendah, Besar – kecil.

- Aktifitas

  Penilaian mengenai aktifitas yang dikandung stimulus. Contoh : cepat – lambat, tenang – riuh, acak – teratur.

C. Memilih Item Terbaik

- Rerata

  Menunjukkan pemusatan respon. Nilai rerata yang semakin mendekati kutub kata sifat, menunjukkan respon subjek lebih mendukung kutub tersebut.

- Varian

  Menunjukkan keragaman respon. Semakin besar nilai varian menunjukkan jenis respon subjek semakin beragam, demikian juga sebaliknya. Besar nilai varian menunjukkan minimnya *consensus* antar subjek dalam menyikapi topik atau perihal yang diberikan.

II.4.3 Rata-rata Hitung

Sebagai ukuran gejala pusat yang pertama untuk suatu kumpulan data kuantitatif, sering juga disingkat dengan rata-rata. Menurut Sudjana (2000) Rata-rata yaitu suatu kumpulan data adalah bilangan yang didapat dari hasil pembagian jumlah nilai data oleh banyak data dalam kumpulan itu (hal. 112).

Bila kata-kata tersebut dirumuskan, maka didapat :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai data}}{\text{banyak data}}$$

Dalam dalam sebuah sampel data yang ada disimbolkan dengan x dan n merupakan banyaknya data dalam sampel. Untuk rata-rata hitung sebuah sampel (jadi nilai statistik) digunakan simbol yang lazim dipakai, yakni x (baca : x garis). Maka dari definisi rata-rata di atas diperoleh rumus :

$$x = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \ldots + x_n}{n}$$

$$X = \frac{\sum_{i=1}^{n} xi}{n}$$ atau lebih serderhana lagi : $$x = \frac{\sum xi}{n}$$

Dimana Σ berarti jumlah Σx_i berarti jumlah dari semua data, sedangkan n menyatakan ukuran sampel atau banyak data di dalam sampel.