

**PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM ELEMEN GRAFIS
PADA ILUSTRASI GAMBAR BERITA UTAMA
SURAT KABAR TRIBUN JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1)



OLEH :

MIFTAHURRAHMAT AMAR
NIM. 10743000183

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2013

ABSTRAK

Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis pada Tampilan Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberadaan Surat Kabar Tribun Jambi yang tampil beda, dengan secara rutin menampilkan ilustrasi gambar yang menyertai berita utama pada halaman depannya. Hal ini merupakan ciri khas Tribun Jambi sekaligus penambah daya tarik koran tersebut.

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar yang ditampilkan tersebut? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar berita utama Surat Kabar Tribun Jambi. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mendesain ilustrasi gambar bagi ilustrator khususnya dan bagi masyarakat peminat/ pemerhati ilustrasi gambar umumnya.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu memberikan gambaran dengan menggunakan hitungan angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara. Setelah data diperoleh, kemudian disajikan dengan metode kuantitatif. Selanjutnya, untuk menganalisa data yang diperoleh dalam penelitian ini menerapkan teknik analisis isi dan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar berita utama Tribun Jambi. Sedangkan yang menjadi subjek adalah Surat Kabar Tribun Jambi Edisi No. 553 sampai dengan 582 yang terbit tanggal 29 September sampai dengan 28 Oktober 2011. Yang menjadi populasi adalah tampilan ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi, sedangkan yang menjadi sampel adalah 10 Edisi, yakni Edisi No. 558, 559, 566, 570, 574, 575, 576, 578, 579, 581, dengan menggunakan teknik random sampling.

Dari 10 tampilan ilustrasi gambar, masing-masing memiliki 5 prinsip desain dan 5 elemen grafis, berarti jumlah keseluruhan indikator adalah $10 \times 5 \times 5 = 250$ indikator. Dari keseluruhan indikator, terdapat kesalahan 33 indikator dan tidak terdapat kesalahan 217 indikator. Jika dipresentasikan dengan menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$, maka tidak terdapat kesalahan adalah $P = \frac{217}{250} \times 100\% = 86,8\%$, dan menurut kriteria yang ditetapkan Arikunto (1996 : 244), sangat baik apabila mencapai nilai 76 % - 100 %.

Maka dari hasil penelitian dapatlah disimpulkan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi tergolong sangat baik karena mencapai 86,8 %. Dari hasil yang diperoleh, maka Surat Kabar Tribun Jambi dapat dikatakan sangat baik dalam menerapkan prinsip desain untuk membuat suatu ilustrasi gambar pada berita utama.

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah SWT Sang khaliq Yang Maha Sempurna yang telah memberikan taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini. Lantunan Shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah berjasa membawa dan mengembangkan risalah Allah yakni Islam sebagai pedoman dan panduan hidup untuk kebahagiaan dunia dan akhirat.

Melalui kesempatan yang baik ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, langsung dan tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Zulkarnain yang tak kenal lelah mencari nafkah demi mencukupi kebutuhan keluarga, serta ibunda tercinta Asnawati yang tak pernah bosan memberikan dukungan pada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN SUSKA RIAU.
3. Bapak Dr. Yasril Yazid, M.I.S selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Dr. Nurdin, MA.dan Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos, M.Soc. SC. selaku Ketua dan sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Bu Titi Antin, M.Si dan Bu Mardiah Rubaini, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah cukup banyak memberikan ruang dan waktu serta bimbingannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kak Retno dan juga pegawai tata usaha yang lainnya di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang senantiasa memudahkan penulis berurusan dalam administrasi.
7. Kepada Bapak Toni Hartono, M.Si dan Bapak Eri Suriyanto, S.Hi yang telah memberikan pengesahan telah melakukan seminar proposal kepada penulis sehingga penulis dapat melangkah kepada bagian riset.
8. Pak Vincent selaku Manager PSDM dan Umum yang telah memberikan surat keterangan telah melakukan riset di Harian Pagi Tribun Jambi kepada penulis.
9. Bapak Sigit Eko Yuwono selaku Pimpinan Badan KESBANGPOL dan Politik Provinsi Jambi beserta kru yang lainnya yang telah bersedia mengeluarkan surat rekomendai riset kepada penulis, sehingga penulis mendapat perizinan untuk melakukan riset di Kota Jambi.
10. Kepada Surat Kabar Tribun Jambi yang telah memudahkan penulis dalam memperoleh data.
11. Sahabat penulis yaitu Hendra dan Ridho serta semua rekan-rekan penulis di Fakultas Dakwan dan Ilmu Komunikasi yang telah mendorong penulis untuk bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Seluruh pihak yang tidak disebutkan satu persatu penulis mengucapkan terimakasih. Akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang sederhana ini, semoga Allah meridhai dan mencatatnya sebagai amal mulia.

Wassalammualaikum, wr.wb.

Pekanbaru, 06 Mei 2013

Penulis

MIFTAHURRAHMAT AMAR

NIM : 10743000183

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAKSI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Judul.....	4
1.3. Penegasan Istilah.....	4
1.4. Permasalahan.....	6
1.4.1. Identifikasi Masalah	6
1.4.2. Batasan Masalah	6
1.4.3. Perumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	7
1.6. Kerangka Teori dan Konsep Operasional.....	7
1.6.1. Kerangka Teori.....	7
a. Pengertian Desain Grafis.....	7
b. Ilustrasi Merupakan Unsur Desain Grafis.....	9
c. Prinsip Desain dan Elemen Grafis	10
1) Prinsip-Prinsip Desain.....	11
2) Elemen-Elemen Grafis.....	12
d. Ruang Lingkup Desain Grafis.....	18
e. Berita Utama dan Peran Ilustrasi.....	22
1.6.2. Konsep Operasional.....	26
1.6.2.1. Indikator Prinsip Desain.....	27
1.6.2.2. Indikator Elemen Grafis.....	28
1.7. Metodologi Penelitian.....	29
1.7.1. Lokasi Penelitian.....	31

1.7.2.	Subjek dan Objek Penelitian.....	31
1.7.3.	Populasi dan Sampel.....	31
1.7.4.	Sumber Data.....	33
1.7.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
1.7.6.	Teknik Analisa Data.....	34
1.8.	Sistematika Penulisan.....	35
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....		37
2.1.	Sejarah Singkat Tribun Jambi.....	37
2.2.	Visi dan Misi Tribun Jambi.....	38
2.3.	Profil Pembaca Harian Tribun Jambi.....	38
2.4.	Data Komersial.....	39
2.5.	Distribusi.....	39
2.6.	Rubrik Yang Disajikan.....	39
2.7.	Data Teknis.....	40
2.8.	Pengurus Organisasi Tribun Jambi.....	41
2.9.	Struktur Organisasi Tribun Jambi.....	42
BAB III PENYAJIAN DATA.....		44
3.1.	Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Yang Menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.....	44
3.2.	Maksud dan Tujuan Tampilan Ilustrasi Gambar.....	45
3.3.	Penyajian Data Melalui Analisis Dokumen.....	46
BAB IV ANALISA DATA.....		81
4.1.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 1.a.....	83
4.2.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 2.a.....	85
4.3.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 3.a.....	86
4.4.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 4.a.....	88
4.5.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 5.a.....	90

4.6.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 6.a.....	92
4.7.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 7.a.....	93
4.8.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 8.a.....	95
4.9.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 9.a.....	97
4.10.	Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 10.a.....	98
4.11.	Rekapitulasi Hasil Analisa.....	100
4.12.	Penjelasan Temuan Kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada 10 Sampel Tampilan Ilustrasi Gambar dari Edisi No.553 sampai No. 582. Tanggal 29 September sampai 28 Oktober 2011.....	105

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan.....	122
5.2.	Saran.....	124

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Surat kabar merupakan suatu kebutuhan primer di dalam masyarakat modern. Apabila satu hari saja tidak membaca surat kabar, manusia-manusia modern merasa seolah-olah ketinggalan dalam mengikuti berita. Surat kabar boleh dikatakan mendominasi waktu luang setiap orang, surat kabar begitu banyak menyita perhatian tanpa membedakan status sosial maupun tingkat pendidikan pembacanya, karena surat kabar memiliki kelebihan tersendiri yang mampu menarik minat pembaca. Surat kabar merupakan salah satu dari sekian media yang mampu untuk dijangkau dengan mudah oleh konsumen. Selain karena harganya yang relatif murah, juga berita yang disajikan dalam surat kabar dapat diterima langsung oleh pembaca tanpa memerlukan alat bantu.

Berita ataupun informasi yang tersaji dalam surat kabar tidak terlepas dari aktual dan faktual dan memiliki nilai jual yang mengundang ketertarikan pembaca untuk membelinya. Karena dalam hal ini ada hubungan timbal balik antara surat kabar dan pembaca. Di satu pihak pembaca membutuhkan informasi yang disajikan surat kabar, sebaliknya surat kabar yang tersaji dalam bentuk tulisan dan memang untuk dibaca, membutuhkan pembaca. Kemauan membeli dari pembacalah yang dibutuhkan surat kabar untuk mendanai penerbitan surat kabar dari satu edisi ke edisi berikutnya.

Keberadaan surat kabar itu sendiri memiliki dua sisi yang senantiasa berjalan seiring dan tidak dapat dipisahkan. Di satu sisi surat kabar

merupakan media pemberi informasi dan di sisi lain surat kabar adalah usaha penerbitan pers yang bertujuan memperoleh keuntungan melalui daya jual yang dimilikinya.

Demikian pula Penerbitan Pers meliputi ; penerbitan surat kabar harian, mingguan, majalah, kantor berita, buletin, dan lain-lain, penerbitan berkala yang diselenggarakan oleh Perusahaan Penerbitan Pers.

Jelaslah bahwa penerbitan surat kabar diselenggarakan oleh perusahaan penerbitan pers. Sebagai perusahaan tentunya ingin memperoleh keuntungan, salah satu peluang mendapat keuntungan adalah melalui penjualan lembaran surat kabar yang diterbitkan setiap edisi. Karena itu surat kabar yang diterbitkan dan diedarkan kepada masyarakat pembaca hendaklah memiliki daya jual, agar terjual dengan laris, dan perusahaan yang menerbitkannya tidak ingin surat kabar terbitannya dikategorikan sebagai koran yang tidak laku.

Dalam hal ini Surat Kabar Tribun Jambi tampil beda dengan surat kabar lainnya yang beredar di Jambi, yakni dengan menampilkan ilustrasi desain grafis menyertai berita utama yang terdapat pada halaman depan. Hal ini tentu saja dimaksudkan untuk penambah daya tarik sekaligus merangsang minat pembaca. Demikian pula dengan Ilustrasi yang berfungsi untuk menarik perhatian sekaligus merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan (Pujirianto, 2005: 41).

Ilustrasi itu sendiri merupakan unsur pokok dari desain grafis, disamping teks dan warna. Sebuah karya desain grafis atau karya ilustrasi merupakan seni khusus dalam memperjelas isi pesan. Karena itu dalam menampilkan ilustrasi harus mengacu kepada kriteria-kriteria tertentu.

Setiap tampilan ilustrasi hendaklah memenuhi kriteria desain grafis, yang pada dasarnya ilustrasi itu merupakan kombinasi seluruh elemen-elemen grafis dengan menerapkan prinsip-prinsip desain.

Penyertaan ilustrasi yang merupakan unsur vital desain grafis yang menghiasi halaman depan surat kabar, sering diterapkan di Surat Kabar Tribun Jambi, Surat Kabar yang terbit setiap pagi di Kota Jambi, bahkan hampir di Setiap Edisi Surat Kabar Tribun Jambi menampilkan ilustrasi pada halaman depannya.

Sebagai perbandingan, sepanjang pengetahuan penulis sampai saat ini belum ada koran lain yang terbit di kota Jambi secara rutin menampilkan ilustrasi menyertai berita di halaman depan. Hanya Surat Kabar Tribun Jambi yang tampil beda. Menampilkan ilustrasi menyertai berita utama dan dipasang di halaman depan, tentu saja tidak hanya sekedar tampil beda, tapi didasari tujuan dan maksud tertentu.

Namun demikian, membuat ilustrasi tidak boleh sembarangan, apalagi ilustrasi gambar tersebut dipasangkan dengan berita, jangan sampai yang terjadi justru yang dipasangkan dengan berita adalah lukisan abstrak yang membuat pembaca berpikir keras untuk memahami ilustrasi gambar tersebut. Karena itu, dalam membuat ilustrasi ada ilmunya.

Ilustrasi merupakan unsur pokok dari desain grafis. Karena itu membuat ilustrasi harus berpedoman pada kriteria desain grafis, yakni mengkombinasikan elemen-elemen grafis dengan menerapkan prinsip-prinsip desain.

Memahami pentingnya bagaimana tampilan ilustrasi, maka penulis tertarik untuk mengangkat tema penulisan penelitian ini dengan judul :
“PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM ELEMEN GRAFIS PADA

ILUSTRASI GAMBAR BERITA UTAMA SURAT KABAR TRIBUN JAMBI”.

1.2. Alasan Pemilihan Judul

Adapun yang menjadi alasan Penulis untuk mengangkat judul ini adalah :

- a. Masalah ini sangat menarik untuk diteliti, karena penulis beranggapan bahwa menampilkan ilustrasi gambar menyertai berita utama, merupakan terobosan baru di Kota Jambi. Karena itu penulis ingin mengetahui apa yang menjadi maksud dan tujuan Pimpinan Redaksi serta bagaimana Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.
- b. Judul ini berkaitan dengan studi Ilmu Komunikasi yang penulis tekuni, sehingga dapat membantu menambah wawasan bagi masyarakat khususnya Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi.
- c. Penulis merasa mampu untuk mengadakan penelitian.

1.3. Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan pedoman untuk penelitian sehingga terhindar dari kekeliruan dalam memahami kajian ini, penulis memandang perlu untuk memberikan penegasan istilah yang dianggap penting.

a. Penerapan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan, Penerapan ; Proses, cara, perbuatan menerapkan (Depdiknas, 2008 :1448).

b. Prinsip Desain

Dalam KBBI disebutkan :

Prinsip ; Asas (Kebenaran yang menjadi pokok dasar berfikir, bertindak, dsb), Dasar (Depdiknas, 2008 : 1102).

Desain ; Kerangka bentuk, rancangan (KBBI *Offline* 1.3).

Jadi, Prinsip desain berarti asas atau dasar rancangan yang merupakan kebenaran yang menjadi pokok dalam merancang kerangka bentuk.

c. Elemen Grafis

Elemen ; Bagian (yang penting, yang dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar ; unsur (KBBI *Offline* 1.3).

Grafis adalah goresan yang berupa titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak (Stefanusipeen's Blog, 2 Agustus 2010).

Jadi, Elemen grafis berarti bagian atau unsur goresan berupa titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak.

d. Ilustrasi

Dalam Ensiklopedi Pers Indonesia disebutkan, Ilustrasi : Gambar/ foto yang menyertai tulisan dalam media cetak. Dimaksudkan untuk memperjelas tulisan itu, disamping itu juga untuk memperindah halaman dari segi tata muka (Junaedhie, 1991 : 97).

e. Berita Utama

Dalam Ensiklopedi Pers Indonesia disebutkan, Berita Utama adalah Berita yang dianggap sangat layak dipasang di halaman depan dengan judul yang merangsang perhatian dan menggunakan tipe huruf relatif lebih besar, pendeknya disebut berita istimewa (Junaedhie, 1991 :29).

f. Surat Kabar Tribun Jambi

Surat Kabar Tribun Jambi adalah Surat Kabar Harian yang terbit setiap pagi di Kota Jambi.

1.4. Permasalahan

1.4.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, dapatlah diambil suatu gambaran tentang masalah yang tercakup dalam penelitian, yaitu :

- a. Bagaimana Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.
- b. Apakah maksud dan tujuan Pemred menampilkan Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama pada Surat Kabar Tribun Jambi.

1.4.2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah, perlu dibatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu : penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi. Kemudian perlu dibatasi tampilan ilustrasi yang diteliti hanya yang tampil di beberapa edisi yang terbit antara September-Oktober 2011. Karena pada masa terbitan tersebut bertepatan dengan masa akhir tahun dari tahun pertama berdirinya Surat Kabar Tribun Jambi. Ibarat orang bekerja, masa-masa ini adalah tahap awal memulai pekerjaan, karena itu patut diduga akan ditemukan beberapa kerancuan. Hal inilah yang patut menjadi objek penelitian.

1.4.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapatlah dirumuskan permasalahan, yaitu: Bagaimana Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi ?

1.5. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.5.1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

1.5.2. Kegunaan Penelitian

- a. Diharapkan agar dapat memberikan informasi dan manfaat bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi.
- b. Mengembangkan wawasan keilmuan penulis dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya tentang desain grafis.
- c. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.6. Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional

1.6.1. Kerangka Teoritis

a. Pengertian Desain Grafis

Desain Grafis terdiri dari kata Desain dan Grafis. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebutkan, Desain ; Kerangka bentuk, rancangan (Depdiknas, 2008: 319).

Sedangkan kata Grafis diartikan ; Bersifat graf, bersifat huruf, dilambangkan dengan huruf (Depdiknas, 2008: 461).

Selanjutnya, dalam buku Desain Grafis Komputer disebutkan ; Grafis yang dalam istilah inggris disebut Graphic diartikan sebagai goresan yang berupa titik-titik atau garis yang

berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak (Basuki dalam Pujiriyanto, 2005: 1).

Desain menurut Atisah Sipahelut (1991) diartikan sebagai bentuk rumusan atau proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan kongkrit si Perancang kepada orang lain (Pujiriyanto, 2005: 1).

Sedangkan menurut Isdayanto, Defenisi Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberi kebebasan kepada Sang Desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai suatu pesan (Isdayanto, 2008, simpanglima.wordpress.com).

Selanjutnya Isdayanto juga menambahkan ; Defenisi Desain Grafis juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan, dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual, baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi, dan sebagainya (Isdayanto 21 Februari 2008, simpanglima.wordpress.com).

Mempelajari desain grafis berarti mempelajari, memahami, menguasai, teori dan praktek wawasan keilmuan dan pengetahuan, merancang desain komunikasi visual agar mampu mengolah data, memecahkan masalah dan mencari solusi kebutuhan desain dan informasi yang meliputi penguasaan cetak informasi, publikasi, media penerbitan (Pujiriyanto, 2005: 11).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pengertian desain grafis yaitu : ilmu terapan yang mempelajari bahasa visual berupa rancangan huruf (tulisan) dan ilustrasi untuk diterapkan dalam menyampaikan informasi dan pesan melalui media komunikasi, khususnya media cetak.

b. Ilustrasi merupakan Unsur Desain Grafis

Ilustrasi dari kata latin, menerangi atau menghias berarti mengiringi, mendukung selain menghias guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek (Tim Redaksi, 1989: 35).

Merujuk kepada pengertian desain grafis, maka dapat dipahami bahwa ilustrasi merupakan unsur desain grafis, karena ilustrasi berfungsi selain sebagai penghias juga membantu proses pemahaman suatu pesan maupun informasi.

Unsur komunikasi grafis yang vital adalah teks (tulisan), ilustrasi (gambar, photo) dan warna (Pujiriyanto, 2005: 38).

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa unsur desain grafis yang vital ada tiga, yaitu teks (tulisan), ilustrasi (gambar / foto), dan warna. Jadi ilustrasi merupakan unsur desain grafis yang vital. Ilustrasi dapat berupa gambar maupun foto.

Gambar ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu (Tim Redaksi, 1989: 35).

Penulisan suatu informasi atau pesan akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik jika diiringi dengan gambar ilustrasi. Hal tersebut disebabkan adanya rasa seni yang ditampilkan oleh si pemberi pesan melalui ilustrasi.

Ilustrasi adalah suatu bidang seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografer (*Non photographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain ilustrasi yang dimaksudkan disini adalah gambar yang dihasilkan secara manual(Wijanarko, 11/07/2010, ahlidesain.com).

Jadi ilustrasi yang dimaksud disini jelas tertuju pada gambar, bukan foto. Sebab ada sisi keunggulan gambar dibanding foto dalam menceritakan detail peristiwa maupun pesan yang ingin disampaikan.

Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat berbicara banyak dibandingkan dengan fotografi. Hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk merekam momen sesaat (Wijanarko, 11/07/2011, ahlidesain.com).

Dengan demikian dapat dipahami, bahwa ilustrasi merupakan unsur desain grafis yang vital dan ilustrasi yang dimaksud lebih ditujukan pada ilustrasi gambar.

c. Prinsip Desain dan Elemen Grafis

Menurut Stephen Mc Elroy, ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat (Pujiriyanto, 2005: 92).

Desain grafis yang berkualitas menyertakan gambaran suasana kejadian yang diceritakan oleh teks tulisan, dan hal ini

dapat dicapai dengan menerapkan elemen grafis berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas, diperlukan pertimbangan yang cerdas dan mengorganisasi elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain (Pujiriyanto, 2005: 92).

Dari uraian diatas perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain dan elemen-elemen grafis agar dapat menghasilkan desain grafis yang berperan dalam mengungkapkan isi pesan yang disampaikan serta menarik untuk diperhatikan.

1) Prinsip-Prinsip Desain

Ada 5 prinsip desain yaitu kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatupaduan, dan keseimbangan (Atisah Sipahelut dalam Pujiriyanto, 2005: 92).

Menghasilkan rancangan grafis adalah menggabungkan/mengkombinasikan elemen elemen grafis dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain.

Prinsip tersebut antara lain;

Pertama: Prinsip Kesederhanaan

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah apa yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih dan tidak kurang.

Kedua : Prinsip Keselarasan

Selaras berarti sesuai, cocok.

Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Ketiga : Prinsip Keteraturan Irama

Irama atau Ritme berarti alunan yang tercipta oleh kalimat yang berimbang. Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak yang indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian yang lain dalam suatu susunan komposisi.

Keempat: Prinsip Kesatuan

Kesatuan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan. Kesatuan juga membuat alur desain lebih mudah dimengerti sehingga mencapai target yang diharapkan.

Kelima : Prinsip Keseimbangan

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing bagian tidak saling membebani.

2) Elemen-Elemen Grafis

Istilah grafis sering kali dikaitkan dengan gambar dan dikategorikan sebagai bahan komunikasi visual (Pujiriyanto, 2005: 2).

Grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual, penyampaian pesan melalui gambar yang dirancang dengan mengkombinasikan elemen-elemen grafis dan berpedoman pada prinsip-prinsip desain. Elemen grafis adalah bagian penting dari

grafis, yakni yang dibutuhkan untuk menghasilkan rancangan grafis.

Proses kreatif dalam pembuatan media komunikasi visual, khususnya grafis, pemahaman karakter khususnya dari setiap elemen grafis, merupakan kebutuhan. Elemen grafis tersebut adalah garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna (Pujiriyanto, 2005: 95).

Dibutuhkan pemahaman terhadap karakter khusus dari elemen-elemen grafis. Elemen tersebut antara lain ;

a.) Garis

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia disebutkan, Garis adalah goresan panjang (Santoso, 2001: 128). Sementara dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia disebutkan, Garis ; Coretan panjang lurus, lengkung (Nirmala, 2003: 137).

Dengan demikian garis bermakna goresan panjang atau coretan panjang berbentuk lurus maupun lengkung.

Garis terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan, dan harmoni (Pujiriyanto, 2005: 87).

Garis terdiri dari unsur titik atau disebut juga sekumpulan titik yang dideretkan memanjang.

Garis merupakan unsur desain yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain. Garis juga merupakan unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

Garis merupakan bagian penting dari grafis, dimana setiap elemen-elemen grafis memiliki karakteristik tersendiri.

Demikian pula garis juga memiliki karakteristik tertentu. Setiap tipe garis yang berbeda, memiliki karakter yang berbeda. Tipe dan karakteristik garis tersebut antara lain ; Garis Lurus; Memberi kesan stabil, kuat, tenang, aspirasi, datar (Pujiriyanto, 2005 : 87) dan Garis Lengkung ; Menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu lemah, sensitif, ekspresif (Pujiriyanto, 2005 : 88).

b.) Bentuk

Dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia dicantumkan arti kata bentuk, yaitu ; Wujud, Rupa (Nirmala, 2003: 75).

Bentuk berarti wujud atau rupa, yakni segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

Berdasarkan sifatnya, ada 3 kategori bentuk, yaitu ; bentuk huruf, bentuk simbol, dan bentuk nyata, masing-masing direpresentasikan dengan cara berbeda.

1.) Bentuk (Huruf / *Character*) ; yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung seperti ; A, B, C, dsb (Wijanarko, 9 November 2009, ahlikesain.com).

Huruf merupakan lambang atau gambar bunyi bahasa berupa goresan visual dan berawal dari goresan garis.

Pada dasarnya setiap huruf merupakan guratan garis (*stroke*) (Pujiriyanto, 2005: 55).

Guratan garis tersebut bisa digoreskan sedemikian rupa, tidak hanya lebih menarik tapi juga memperkuat penyampaian pesan.

Huruf yang artistik dapat memperkuat pesan dan kesan dengan segala kemungkinan pendekorasian (Pujiriyanto, 2005: 54).

- 2.) Bentuk (*Simbol*) ; yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan sesuatu bentuk benda nyata (Wijanarko, 9 November 2005, ahlidesain.com).

Bentuk yang merupakan simbol dari wujud sesuatu benda nyata tapi digambarkan tidak dalam bentuk nyata, tidak secara detail. Misalnya gambar matahari, gambar bintang

- 3.) Bentuk (*Nyata / Form*) ; bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu objek (Wijanarko, 9 November 2009, ahlidesain.com).

Bentuk yang menggambarkan wujud atau rupa yang sebenarnya dan dapat digambarkan secara detail. Seperti gambar manusia, hewan, tumbuhan, atau benda lainnya.

c.) Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba (Wijanarko, 9 November 2009, ahlidesain.com).

Tekstur berkaitan dengan indera penglihatan dan indera peraba karena merupakan sifat dan kualitas fisik dari permukaan sesuatu bahan, seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, dll.

Tekstur menyangkut sifat dan kualitas fisik permukaan suatu benda, seperti kusam, mengkilap, kasar, halus, dapat diaplikasikan dalam desain.

Berarti, setiap benda memiliki sifat dan kualitas tekstur yang berbeda-beda. Karena itu, dalam penggunaannya dibutuhkan kepiawaian seorang Desainer.

Dibutuhkan keterampilan tersendiri untuk menggabungkan berbagai macam tekstur pada sebuah karya desain, karena belum ada aturan khusus untuk hal ini (Pujiriyanto, 2005: 91).

d.) Ruang

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya(Wijanarko, 9 November, 2009, ahlidesain.com).

Sela-sela antara dua unsur memposisikan adanya ruang yang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah.

Ruang terkait dengan tingkat kedalaman sehingga memberikan kesan jauh, dekat, tinggi, dan rendah (Pujiriyanto, 2005: 91).

Untuk menentukan posisi ruang, memang suatu kesengajaan, artinya merupakan bagian dari perencanaan desain.

Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar (Pujiriyanto, 2005: 91).

e.) Warna

Dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia disebutkan, warna ; corak rupa ; kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Nirmala, 2003: 53).

Jadi warna adalah corak rupa dari suatu benda yang terlihat oleh mata, yang merupakan pemantulan cahaya yang menimpa benda tersebut, dan yang pertama kali terlihat dari benda tersebut adalah warnanya.

Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang (Pujiriyanto, 2005: 43).

Demikian pula halnya dengan sebuah karya Desain Grafis, yang pertama kali terlihat adalah warnanya. Karena itu warna merupakan elemen penting dalam Ilustrasi Desain Grafis.

Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang terlibat. Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam pada manusia (Pujiriyanto, 2005: 43).

Warna memberikan kesan berupa pesan yang sangat mendalam. Warna merupakan alat untuk mendapatkan perhatian. Tampilan lembaran yang diberi variasi warna akan lebih menarik dibanding hitam-putih, warna juga dapat

memperlihatkan kesan tertentu yang dapat menunjukkan adanya kesan psikologis tersendiri.

Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang (Pujiriyanto, 2005: 46).

Karena itulah, dalam karya desain grafis, elemen warna menjadi sangat penting, agar penyampaian pesan lebih mendalam, tampilan lebih menarik dan menimbulkan rasa senang.

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk visual secara jelas (Wijanarko, 9 November 2005, ahlikesain.com).

d. Ruang Lingkup Desain Grafis

Desain dapat diartikan dengan rancangan sedangkan grafis merupakan lambang ataupun huruf yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara visual, maka dapat diartikan grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual. Namun tak jarang pula disebut komunikasi grafis, sebab penyampaian pesan tersebut menggunakan grafis.

Komunikasi grafis dapat diartikan sebagai proses penyampaian lambang-lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain melalui media cetak (Pujiriyanto, 2005: 13).

Komunikasi grafis berkaitan dengan media cetak. Ini berarti komunikasi grafis berkaitan dengan teknik cetak-mencetak.

Komunikasi grafis dapat diartikan juga sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada khalayak melalui media-media visual yang ditata secara artistik dengan teknik cetak-mencetak (Pujiriyanto, 2005 : 14).

Desain Grafis adalah rancangan yang dibuat untuk komunikasi visual maupun komunikasi grafis, karena itu desain grafis berkaitan erat dengan media cetak, dengan proses cetak.

Secara jelas, Desain Grafis sangat erat kaitannya dengan proses cetak (Pujiriyanto, 2005: 12).

Karena itu Ruang Lingkup Desain Grafis sangat luas, mulai dari Selebaran, Poster, Stiker, Kover buku, Kop surat, Reklame dan Iklan, Papan nama dan Baliho, bahkan juga Lampu neon, seperti *Neon Box* (box dengan lampu di dalamnya) dan *Neon Sign* (Neon yang diisi dengan gas sehingga dapat memancarkan efek gerak). Semua media cetak termasuk majalah dan surat kabar pun juga termasuk dalam ruang lingkup desain grafis.

Selintas, dapatlah dipaparkan bahwa dari seluruh ruang lingkup Desain Grafis dapat dikelompokkan menjadi 5 bagian.

Media Komunikasi Grafis banyak sekali jumlah dan jenisnya yang dapat dikelompokkan menjadi; a). Media cetak, b). Media luar ruangan (*outdoor*), c). Media elektronik, d). Tempat pajang (*display*), e). Barang-barang kenangan (*special offer*) (Pujiriyanto, 2005: 35).

Namun yang menjadi fokus dalam pembahasan ini adalah Surat Kabar, yang merupakan salah satu dari kelompok media cetak. Surat Kabar merupakan Media Komunikasi Grafis, yang dalam proses pembuatannya menerapkan Desain Grafis.

Surat Kabar yang ada di tangan pembaca adalah lembaran kertas yang berisi berita / informasi, opini serta berbagai tulisan dan iklan yang tercetak di atas lembaran tersebut. Sebelum dicetak, semua bahan yang akan diisikan pada lembaran tersebut telah melalui proses penataan untuk menentukan tata letak dan perwajahan dari lembaran Surat Kabar yang akan diterbitkan. Inilah yang merupakan bagian dari Editorial maupun Lay out.

Setiap surat kabar memiliki gaya visual yang berbeda-beda, namun lay out tetap mengikuti pola visual standar, teks dan foto merupakan komponen utama yang disajikan secara seimbang. Hal ini telah menjadi perhatian utama dari pekerjaan manajemen editorial (Pujiriyanto, 2005: 12).

Disinilah peranan Desain Grafis dalam Surat Kabar, yakni : pada proses merancang susun letak dari komponen-komponen yang akan diisikan pada lembaran surat kabar, baik berupa susunan huruf yang membentuk teks tulisan maupun ilustrasi / gambar dan foto. Pengaturan susun letak tersebut dikenal dengan istilah lay out. Hal ini bukanlah bidang tugas wartawan ataupun bagian pemasaran, melainkan bidang tugas manajemen editorial yang berada di Ruang Redaksi atau lebih sering disebut Dapur Redaksi.

Lay out ; Tata Letak ; Pengaturan huruf, gambar, kolom, dsb, pada halaman surat kabar atau majalah yang akan diterbitkan (Effendi, 1989: 160).

Seluruh komponen yang akan mengisi halaman Surat Kabar diatur sesuai dengan tata letak yang serasi dan harmonis agar Surat Kabar yang diterbitkan tampil menarik dan mengundang minat pembaca dan informasi yang disajikan mudah dipahami oleh pembaca.

Lay out adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata, dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik perhatian, dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak (Pujiriyanto, 2005: 80).

Isi maupun sajian Surat Kabar terdiri dari berbagai komponen, antara lain berita atau informasi dan opini serta berbagai tulisan dan iklan, masing-masing komponen tersebut terdiri dari tiga Unsur Komunikasi Grafis, yakni ; teks, ilustrasi (gambar/foto), dan warna. Ketiga unsur tersebut dikombinasikan sedemikian rupa dengan menerapkan prinsip desain. Hal ini berlaku untuk semua komponen dan secara keseluruhan semuanya diatur dengan pengaturan tata letak atau lay out.

Membuat lay out merupakan tahapan paling penting dalam proses perancangan media komunikasi grafis. Lay out menggambarkan bagaimana ilustrasi / gambar akan dikombinasikan

dengan teks yang mempertimbangkan bentuk tulisan, tipe huruf, ukuran, warna maupun kombinasi lainnya (Pujiriyanto, 2005: 97).

Warna adalah unsur yang pertama kali terlihat oleh mata. Teks adalah kalimat atau tulisan yang disajikan untuk dibaca. Sedangkan ilustrasi berperan mendampingi teks, agar pesan yang disampaikan dalam tulisan terlihat lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

Hampir sebagian besar media komunikasi grafis merupakan kombinasi antara ilustrasi dan teks (Pujiriyanto, 2005: 98).

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa Surat Kabar merupakan media cetak sekaligus media komunikasi grafis. Karena itu Surat Kabar termasuk dalam ruang lingkup Desain Grafis. Unsur-unsur vital dari komunikasi grafis adalah teks, ilustrasi dan warna. Teks selalu ditampilkan bersamaan dengan ilustrasi. Demikian pula dalam penyajian teks berita pada Surat Kabar terkadang ditampilkan dengan disertai ilustrasi, dimaksudkan agar tampak lebih menarik dan mengundang minat baca juga memperjelas isi berita. Ilustrasi yang dimaksud di sini tentu saja ilustrasi yang memenuhi Kriteria Desain Grafis, yakni kombinasi antara elemen-elemen grafis dengan mempedomani prinsip-prinsip desain.

e. Berita Utama dan Peran Ilustrasi

Sajian utama dari surat kabar adalah berita, karena membaca berita merupakan motivasi utama orang membeli surat kabar, untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi, dan memang untuk itulah

surat kabar diterbitkan, yakni memenuhi selera dan kebutuhan pembaca.

Berita telah tampil sebagai kebutuhan dasar (*basic need*) masyarakat modern di seluruh dunia (Sumadiria, 2006: 65).

Dengan menyajikan berita, berarti surat kabar memberikan informasi kepada pembaca mengenai apa yang mereka butuhkan.

Berita adalah apa saja yang ingin dan perlu diketahui orang atau lebih luas lagi oleh masyarakat. Dengan melaporkan berita, media massa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai apa yang mereka butuhkan (Sumadiria, 2006: 64).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan ; Berita ; cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat (Depdiknas, 2008: 179).

Sedangkan dalam Ensiklopedi Pers Indonesia disebutkan ; Berita ; Laporan / pemberitahuan mengenai terjadinya peristiwa atau keadaan yang bersifat umum dan baru saja terjadi (aktual) yang disampaikan oleh wartawan dalam media massa (Junaedhie, 1991: 26).

Jadi jika didefinisikan, berita adalah laporan atau pemberitahuan, cerita atau karangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat dan baru saja terjadi yang disampaikan oleh wartawan dalam media massa.

Dalam pengertian sederhana, Berita adalah fakta atau informasi yang ditulis oleh wartawan dan dimuat di media pers, baik itu di Surat kabar, Majalah, di Radio maupun di Televisi (Widodo, 1997: 18).

Dalam hal penyajian berita di surat kabar, tampilannya hendaklah memiliki daya tarik dan menjadi perbincangan hangat di kalangan pembaca.

Berita itu adalah segala sesuatu yang hangat atau aktual dan menarik perhatian sejumlah orang (Widodo,1997: 18).

Aktual dan menarik perhatian merupakan syarat bagi berita yang dimuat di surat kabar, selain itu ada beberapa syarat lain. Disyaratkan pula berita hendaknya faktual, akurat, objektif, lengkap dan jelas. Faktual berarti bahwa berita itu berdasarkan fakta atau kenyataan yang sebenarnya. Akurat, berarti bahwa setiap keterangan dari sumber berita dikutip dengan tepat. Objektif berarti tidak berat sebelah manakala melibatkan dua/ beberapa pihak yang mempunyai pandangan berbeda atau saling bertentangan. Dengan mengikuti persyaratan ini, berita itu menjadi lengkap dan jelas (Tim Redaksi, 1989: 310).

Dari uraian di atas dapatlah disimpulkan bahwa berita merupakan sajian utama surat kabar, isi surat kabar yang paling dominan. Tampilan berita hendaklah menarik, mengundang minat baca, dan berita yang dimuat hendaklah memenuhi syarat aktual, faktual, akurat, objektif, serta lengkap dan jelas, agar mudah dipahami oleh pembaca.

Dari sejumlah berita di Surat kabar, sebelum dimuat terlebih dahulu dipilih salah satu berita yang paling layak untuk ditampilkan pada halaman depan atau halaman pertama dari Surat Kabar. Sebab halaman pertama dari Surat kabar merupakan hal yang pertama kali

terlihat oleh pembaca, dan menjadi penentu ketertarikan orang untuk membaca surat kabar.

Berita yang paling layak untuk ditampilkan pada halaman pertama dari surat kabar sekaligus menjadi sumber daya tarik surat kabar itu, disebut berita utama. Berita utama adalah berita inti, berita yang paling pokok atau paling penting (Depdiknas, 2008: 179).

Berita utama (*Head Line News*) adalah berita istimewa merupakan berita paling pokok atau paling penting dari sejumlah berita yang dimuat. Berita utama adalah berita yang sangat layak dipasang di halaman depan dengan judul yang merangsang perhatian dan menggunakan tipe huruf relatif lebih besar.

Berita-berita lain boleh saja ikut tampil di halaman depan, tapi berita utama harus tampil di halaman depan, tidak di halaman lain, karena berita utama selain paling penting, juga merupakan daya tarik dan penghias halaman. Karena itu dalam tampilan berita utama selalu disertai ilustrasi.

Dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia disebutkan, Ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya. Gambar ; desain atau diagram untuk penghias (Nirmala, 2003: 158).

Demikian pula dalam Ensiklopedi Pers Indonesia disebutkan ; Ilustrasi adalah gambar atau foto yang menyertai tulisan dalam media cetak. Dimaksudkan untuk memperjelas tulisan itu, disamping berfungsi untuk memperindah halaman dari segi tata muka (Junaedhie, 1991: 97).

Dengan disertai ilustrasi, informasi yang dipaparkan berita utama akan lebih lengkap dan jelas. Selain itu tampilannya juga lebih indah dan lebih memiliki daya tarik untuk mengundang minat pembaca.

Dengan demikian ilustrasi dapat berperan dalam memperjelas detail kejadian yang dipaparkan pada berita utama, sehingga lebih memudahkan bagi pembaca untuk memahami isi berita.

Selain itu gambar / ilustrasi lebih mudah diingat, bahkan melalui ilustrasi gambar, orang yang buta huruf pun belajar menerima suatu informasi secara lebih mudah, dan yang pasti tampilan berita utama yang dipasang di halaman depan surat kabar akan memiliki daya tarik yang kuat untuk mengundang minat pembaca.

Tampilan Ilustrasi gambar yang menyertai berita utama diharapkan dapat menambah daya tarik dan mempermudah pembaca dalam memahami isi berita.

Hal tersebut akan tercapai jika tampilan ilustrasi gambar tersebut memenuhi kriteria desain grafis yakni memadukan elemen-elemen grafis dengan mempedomani prinsip-prinsip desain.

1.6.2. Konsep Operasional

Dengan dilatar belakangi kerangka teoritis, selanjutnya penulis merumuskan konsep operasional yang nantinya dijadikan sebagai tolak ukur dalam penelitian.

Secara Operasional, Penulis mengukur Tampilan Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun jambi yang ditampilkan pada halaman depan atau halaman pertama. Alat ukurnya adalah kriteria desain grafis, yakni pengkombinasian elemen-elemen grafis dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain.

Menurut Atisah Sipahelut, 1991 (dalam Pujirianto, 2005: 92), lima prinsip desain grafis yaitu ; kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatupaduan, dan keseimbangan.

1.6.2.1. Indikator Prinsip Desain

a. Prinsip Kesederhanaan

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

b. Prinsip Keselarasan

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

c. Prinsip Keteraturan Irama

Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak yang indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian yang lain dalam suatu susunan komposisi.

d. Prinsip Kesatupaduan

Kesatupaduan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.

e. Prinsip Keseimbangan

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani.

Masing-masing indikator prinsip desain tersebut digunakan untuk menguji penerapan indikator elemen grafis pada ilustrasi gambar berita utama Surat Kabar Tribun Jambi.

1.6.2.2. Indikator Elemen Grafis adalah;

a. Garis

Garis merupakan goresan panjang yang berbentuk lurus maupun lengkung. Garis terdiri dari unsur titik atau disebut juga sekumpulan titik yang dideretkan memanjang yang berfungsi untuk mendukung keindahan, keseimbangan, dan harmoni.

b. Bentuk

Bentuk berarti wujud atau rupa, yakni segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Berdasarkan sifatnya, bentuk dikategorikan menjadi tiga bagian.

c. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara diraba atau dilihat. Tekstur berkaitan dengan sifat dan kualitas fisik permukaan suatu benda, seperti kusam, mengkilap, kasar, halus, dapat diaplikasikan dalam desain.

d. Ruang

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Ruang terkait dengan tingkat kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah.

e. Warna

Warna adalah corak rupa dari suatu benda yang terlihat oleh mata, yang merupakan pemantulan cahaya yang menimpa benda tersebut dan yang pertama kali terlihat dari benda tersebut adalah warnanya.

1.7. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif Kuantitatif, yaitu memberikan gambaran dengan menggunakan hitungan angka.

Deskriptif diartikan melukiskan variable satu demi satu. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi (Rakhmat: 2005, dalam Mahrunisa, 2009: 19).

Deskriptif yaitu memberikan gambaran tentang sesuatu yang diteliti (Saebani, 2008: 128).

Jika dalam penelitian ingin menggambarkan sesuatu, penelitiannya adalah penelitian deskriptif (Prasetyo, 2011: 43).

Dalam penyajian data, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data (Saebani, 2008: 128).

Dalam metode kuantitatif, realitas dipandang sebagai sesuatu yang kongkrit, dapat diamati dengan panca indra, dapat dikategorikan menurut jenis, bentuk, warna, dan perilaku (Sugiyono,2012:5).

Dalam penelitian kuantitatif, analisa data dilakukan sesudah semua data terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2008: 114).

Materi yang dianalisa adalah ilustrasi gambar yang tampil pada berita utama Surat Kabar Tribun Jambi. Ilustrasi yang tampil di setiap edisi merupakan data, dan analisa dilakukan setelah semua data terkumpul.

Penelitian dilakukan terhadap ilustrasi gambar yang merupakan isi Surat kabar, karena itu analisa dalam penelitian ini adalah analisis isi.

Analisis isi merupakan penelitian yang dilakukan bukan kepada orang, tetapi lebih kepada simbol, gambar, film, dan sebagainya. Pada material yang dianalisis, misalnya surat kabar, dihitung berapakah tulisan tentang topik tertentu muncul, lalu dihitung dengan alat bantu statistik hitung (Prasetyo, 2011: 49).

Data yang diteliti adalah data sampel yang diambil dari populasi tersebut dengan teknik probability sampling (random). Berdasarkan data dari sampel tersebut, selanjutnya peneliti membuat generalisasi (kesimpulan sampel diberlakukan ke populasi dimana sampel tersebut diambil) (Sugiyono, 2012: 7).

Dalam penelitian ini merupakan sesuatu yang kongkrit dan dapat diamati sehingga dapat dihitung dengan menggunakan angka. Data juga merupakan isi dan dapat dilakukan analisis isi dengan menggunakan metode deskriptif untuk memberikan gambaran tentang ilustrasi gambar yang diteliti, kemudian hasil analisa tersebut digambarkan dalam bentuk tabulasi.

Untuk mencapai maksud tersebut, perlu dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan uraian di atas, antara lain; lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

1.7.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Surat Kabar Tribun Jambi dengan alamat di Jalan. Hayam Wuruk No. 38-40 Jelutung Kota Jambi.

1.7.2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Yang menjadi Subjek dalam Penelitian ini adalah Surat Kabar Tribun Jambi Edisi Nomor 553 sampai dengan 582 yang terbit tanggal 29 September-28 Oktober 2011, dimana pada masa tersebut Surat Kabar Tribun Jambi Setiap hari/ setiap edisi menampilkan ilustrasi gambar menyertai berita utama sehingga lengkap terkumpul 30 edisi yakni edisi 553 sampai dengan edisi 582.

b. Objek Penelitian

Yang menjadi Objek dalam Penelitian ini adalah Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada Ilustrasi gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

1.7.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis, yaitu objek yang akan diteliti disebut populasi (Soehartono, 2008: 57).

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah tampilan ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau mewakili yang diteliti. Adapun alasan untuk pengambilan sampel menurut Soehartono; Karena alasan praktis dapat meneliti sebagian dari elemen-elemen populasi sebagai sampel (sample), anggota sampel disebut subjek (subject)(Soehartono, 2008: 57).

Adapun besaran atau jumlah sampel yang akan diteliti menurut Amirin; Tidak ada ketentuan berapa banyak, berapa persen, sampel yang harus diambil dari populasi tersebut. Satu hal saja yang harus diingat adalah jika populasi itu seragam (homogen) sampel yang sedikit pun memadai (Amirin, 1986: 142).

Dalam penelitian ini, semua anggota populasi seragam (homogen), yakni semua anggota populasi tersebut sama-sama terdiri atas ilustrasi gambar yang ditampilkan dalam setiap edisi. Ilustrasi tersebut merupakan pengkombinasian elemen-elemen grafis yang menerapkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan pendapat Amirin di atas, bahwa jika anggota populasi seragam, sampel yang sedikit juga memadai, maka penulis mengambil 10 edisi sebagai sampel. Angka tersebut cukup memadai

dan hasilnya representatif terhadap populasi. Selain itu angka 10 juga dimaksudkan untuk memudahkan penghitungan dalam analisa data dan pengambilan persentase nilai (skor).

Adapun dalam menentukan edisi mana yang akan dijadikan sampel, penulis menggunakan teknik random sampling. Menurut Saebani ; “Random Sampling adalah pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu alias acak (Saebani, 2008: 171).

Dengan demikian Penulis mengambil Sampel secara acak, dengan cara undian kertas yang bertuliskan nomor edisi, tanpa menentukan spesifikasi atau kekhususannya dan tanpa menentukan urutan nomor edisinya.

1.7.4. Sumber Data

a. Data Primer

Data yang merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara)(Indriantoro, 1999: 116).

Dalam hal ini, data primer diperoleh dari pengamatan langsung terhadap Tampilan Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi, yang merupakan dokumenter primer.

Sumber Informasi Dokumenter Primer dapat berupa arsip-arsip yang berkaitan dengan masalah penelitian (Saebani, 2008: 93).

Data primer juga diperoleh melalui wawancara (interview) secara tertulis terhadap Pimpinan Redaksi Surat Kabar Tribun Jambi dengan materi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti,

yaitu Tampilan Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain)(Indriantoro, 1999: 116).

Data Sekunder diperoleh dari catatan dan arsip Surat Kabar Tribun Jambi yang berkaitan dengan sejarah singkat visi dan misi serta struktur organisasi.

1.7.5. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada Subjek Penelitian. Dokumen yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi (Soehartono, 2008: 70).

b. Wawancara

Wawancara (interview) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpul data) kepada Responden (Soehartono, 2008: 67).

Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada Pimpinan Redaksi Harian Pagi Tribun Jambi atau yang mewakili, berkaitan dengan masalah yang diteliti yakni Tampilan Ilustrasi gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

1.7.6. Teknik Analisa Data

Setelah data yang diperoleh terkumpul, selanjutnya penulis menganalisis data dengan menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif, dimana data tersebut dideskripsikan untuk menjelaskan permasalahan yang diteliti dalam bentuk angka-angka. Selanjutnya diproses dengan menggunakan tabel-tabel persentase dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Sangat Baik apabila mencapai nilai 76%-100%
- b. Cukup Baik apabila mencapai nilai 56%-75%
- c. Kurang Baik apabila mencapai nilai 40%-55%
- d. Tidak Baik jika kurang dari 40% (Arikunto, 1996: 244).

Menganalisa data secara kuantitatif didasarkan pada persentase dan Frekuensi, maka untuk itu penulis melakukan pengambilan data berupa study dokumentasi dan analisis isi, dan data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel. Kemudian data tersebut dianalisa untuk memperoleh nilai persentase.

Untuk memudahkan dalam memperoleh persentase, penulis menggunakan rumus “P” untuk persentase, “F” untuk frekuensi yaitu indikator yang memiliki kesalahan, dan “N” untuk jumlah nilai keseluruhan, yaitu jumlah indikator yang ada.

Rumusnya adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Frekuensi

N= Jumlah nilai keseluruhan

(Sudjono dalam Panansil, 2009: 31).

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk menggambarkan secara keseluruhan penelitian ini maka sistematika disusun sebagai berikut ;

Bab I : Pendahuluan

Yang terdiri dari Latar Belakang, Alasan Pemilihan Judul, Penegasan Istilah, Permasalahan, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kerangka Teoritis dan Konsep Operasional, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II : Gambaran umum Lokasi Penelitian

Yang terdiri dari Riwayat singkat Harian Pagi Tribun Jambi, visi dan misi dan Struktur Organisasi Harian Pagi Tribun Jambi.

Bab III : Penyajian Data

Yang terdiri dari penyajian gambar / copy halaman depan Surat Kabar Tribun Jambi yang menampilkan Ilustrasi Gambar yang menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi, yang merupakan sampel untuk diteliti.

Bab IV : Analisa Data

Yang terdiri dari proses penilaian dan analisa terhadap data kemudian digambarkan dalam bentuk tabel.

Bab V : Penutup

Yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

BAB II

GAMBARAN UMUM

1. Sejarah Singkat Tribun Jambi

Harian Tribun Jambi adalah Surat Kabar yang terbit setiap pagi di Kota Jambi. Usianya masih terbilang muda dibanding koran lain yang telah lebih dulu terbit di Jambi. Hingga saat ini Tribun Jambi baru memasuki tahun ke 3 penerbitannya.

Harian Tribun Jambi lahir ditengah era yang berubah dengan cepat dan bersaing yang ketat dalam bisnis pesurat kabaran. Walaupun telah ada beberapa Surat Kabar yang terbit di Jambi, begitu juga dengan kehadiran Surat Kabar terbitan luar yang turut beredar di Jambi, merebut simpati masyarakat pembaca, namun Harian Tribun Jambi punya konsep tersendiri untuk turut hadir dan berperan serta dalam menyebarkan informasi sekaligus merebut simpati dari masyarakat pembacanya, salah satu konsep tersebut dapat dilihat dengan ciri khas yang membedakan Tribun Jambi dengan Surat Kabar lain, yakni selalu menampilkan ilustrasi gambar yang menyertai berita utama dan ditampilkan di halaman depan.

Harian Pagi Tribun Jambi pertama kali terbit pada tanggal 17 Maret 2010, dengan Motto Independen dan Kredibel. Didirikan oleh Kompas Gamedia Group, dan merupakan salah satu Surat Kabar yang bernaung di

bawah Group Koran Daerah (*Regional News Paper Group*) dan berinduk kepada Kompas Gramedia Group.

Harian Pagi Tribun Jambi lahir dengan maksud dan tujuan menyebarkan informasi, tidak hanya informasi nasional dari pusat, tapi juga informasi dari daerah, hingga penyebarannya langsung menembus ke Pelosok Daerah.

2. Visi dan Misi Tribun Jambi

Visi : Menjadi Usaha Penerbitan Surat Kabar, Media Online dan Percetakan terbesar dan tersebar di Provinsi Jambi.

Misi : Menciptakan informasi yang terpercaya untuk memberikan spirit baru dan mendorong demokratisasi di Provinsi Jambi.

Menjalankan bisnis yang beretika, efisien, dan menguntungkan

3. Profil Pembaca Harian Tribun Jambi

a. Berdasarkan Jenis Kelamin

1) Pembaca Pria : 66 %

2) Pembaca Wanita : 34 %

b. Berdasarkan Usia

1) 15-19 Tahun : 5 %

2) 20-29 Tahun : 28 %

3) 30-39 Tahun : 31 %

4) 40-49 Tahun : 21 %

5) 50-55 Tahun : 10 %

c. Cara memperoleh Surat Kabar Tribun Jambi

1) Dengan Berlangganan : 56 %

2) Eceran : 44 %

4. Data Komersial

Jumlah Oplah rata-rata Tahun 2011 : 25.364 Eksemplar/ hari.

Penjualan rata-rata Tahun 2011 : 95 % dari total Oplah/ hari.

5. Distribusi

a. Kota Jambi : 71,32 %

b. Kab. Muaro Jambi : 0,94 %

c. Kab. Batanghari : 5,37 %

d. Kab. Tanjab Timur : 0,48 %

e. Kab. Tanjab Barat : 4,33 %

f. Kab. Sarolangun : 1,22 %

g. Kab. Merangin : 3,51 %

h. Kab. Bungo : 3,85 %

i. Kab. Tebo : 1,73 %

j. Kab. Kerinci dan Kota Sungai Penuh : 7,25 %

6. Rubrik yang disajikan

Rubrik yang disajikan setiap hari bervariasi, disesuaikan dengan kondisi dan aspirasi publik. Penetapan halaman pun tidak terpaku pada halaman tertentu. Yang sudah pasti tidak berubah adalah Rubrik Berita Utama yang ditampilkan di halaman depan.

Adapun Rubrik yang disajikan adalah sebagai berikut :

- Koran satu : Berita Utama (Lokal, Nasional, Internasional), Makalam Square, Jambi Life, Negeri Siginjau, Sumatra News, Internasional, Tribun Line, Seleb Life Style, Tribun Finance, Tribun Bisnis, Advetorial, Mersa Land, Community, Iklan Display, Batanghari Line, Tribun on Focus, Bumi Sriwijaya, Siginjau on Focus, Jambi Election, Tribun Gallery, Tribun Property, Negeri Siginjau.
- Koran Dua : Smart Women, Health and Beauty, Youngster, Community, Oto-motif, Kuliner, Home Garden, Makalam Square, Hotline Service, Jambi Life, Kerinci Ilok, Tanjab Regency, Community, Match Day, Iklan Display, Bungo Region, Batanghari Line, Mersa Land, Tribun Shopping, Hangout, Gosipi.
- Koran Tiga : Superball, Soccer Hot News, Sport Style, Iklan Baris Iklan laris, Iklan Kolom iklan laris, Soccer Star, Iklan Foto, Sport Style, Tribun Iklan, Trendy Topic, Match Day,

Euro Star, Super Sport, Seleb Life Style, Sport Hot News,
Star Soccer, Health.

7. Data Teknis

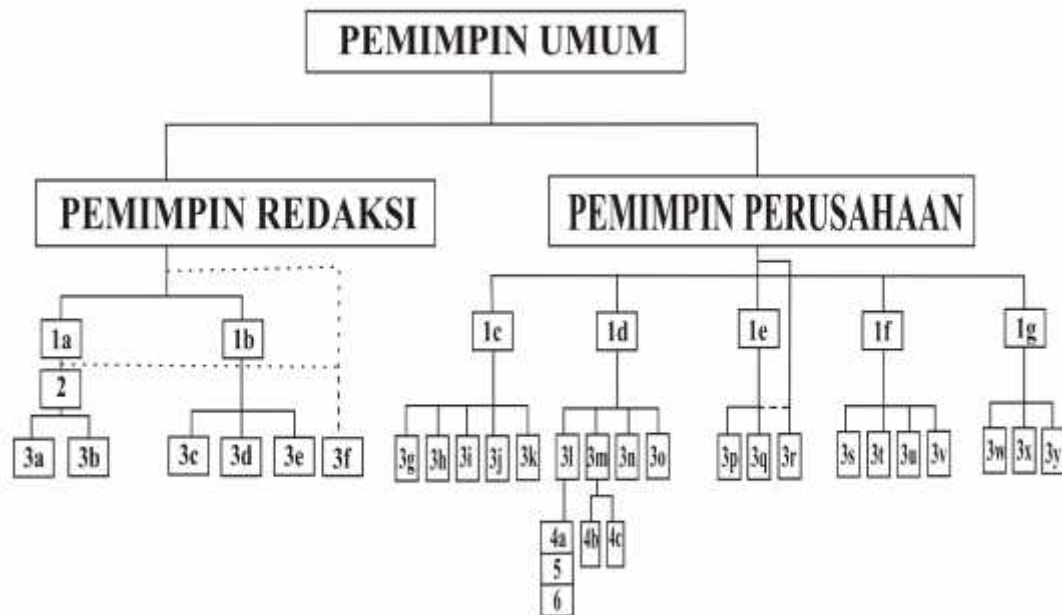
Nama Surat Kabar	: Harian Pagi Tribun Jambi
Alamat	: Jalan Hayam Wuruk No 38-40 Jelutung, Kota Jambi.
Penerbit	: PT. Jambi Media Grafika
Keanggotaan	: Serikat Penerbit Surat Kabar (SPS)
Website	: www.tribunjambi.com
Email	: redaksi@tribunjambi.com
Percetakan	: PT. Jambi Media Grafika
Area Cetak	: 324 mm x 520 mm
Tata Warna Cetak	: 10 Halaman FC dan 14 Halaman BW
Jumlah Halaman	: 24 Halaman
Jumlah Kolom	: 7 Kolom
Slogan	: Spirit Baru Negeri Jambe

8. Pengurus Organisasi Tribun Jambi

Direktur Utama/ Pemimpin Utama	: H. Herman Darmo
Pemimpin Redaksi/ Penanggung Jawab	: Hasanah Samhudi
Pemimpin Perusahaan	: Purnomo
Manajer Produksi	: Erwin Ardian

Koordinator Liputan	: Agus Sumarwa. H
Manajer Sirkulasi	: Piyanto
Manajer Iklan	: Iman Prihartono
Manajer Keuangan	: Alfonso Alexander Permana Putra
Manajer PSDM & Umum	: Vincentius Nung Herwindo
Manajer Percetakan	: Rio Indra Martin
Sekretariat	: Suci Idealin Prihayu Rimanty
Artistik	: Ruliyanto
Perwajahan	: Dafid Dwi Daliawan Dedi Agustrianto Fauzan Yulfansyah Indra Gunawan Ridwan
Redaktur	: Deddy Rachmawan Eso Pamenan Fifi Suyani Neni Rachmaini Rohimin Ridwan Junaidi

9. Struktur Organisasi Tribun Jambi



Keterangan :

Bagian Redaksi

1a = Kor.lip

1b = Man.Prod

2 = Redaktur

3a = Fotografer

3b = Wartawan

3c = Layouter

3d = IT

3e = Desain Grafis

3f = Sekred

Keterangan

Bagian Bisnis

1c = Manager Iklan

1d = Manager Sirkulasi

1e = Manager PSDM

1f = Manager Keuangan

1g = Manager Percetakan

3g = Ae Lepas

3h = Ae Tetap

3i = ADM. Iklan

3j = DG. Iklan

3k = Telemarketing
& EKSPLO. Iklan

3l = Pengendali Wilayah

3m = Koordinator Ekspedisi

3n = CS Sirkulasi (OS)

3o = ADM. Iklan

3p = Staff Logistik

3q = Staff Umum

3r = Sekretaris PP
& ADM.PSDM

3s = Pengendali Saldo

3t = Kasir

3u = ADM. Keuangan

3v = Inkaso

3w = Operator Cetak

3x = Maintenance

3y = Pracetak

4a = Sales Sirkulasi

4b = Ekspedisi

4c = Ekspediteur

5 = Agen Koran

6 = Pengecer

BAB III

PENYAJIAN DATA

3.1. Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Yang Menyertai Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi.

Untuk mengetahui dengan jelas bagaimana penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi, sudah dilakukan penelitian melalui studi kepustakaan (Library Research).

Studi kepustakaan dilakukan dengan meneliti dokumentasi berupa Surat Kabar Tribun Jambi sebanyak 10 sampel yang terbit antara edisi No. 553 sampai 582, tanggal 29 September 2011 s/d 28 Oktober 2011.

Penampilan ilustrasi gambar sebagai dokumentasi yang diteliti dengan pertimbangan ilustrasi tersebut ditampilkan di halaman depan dan menyertai berita utama. Dua hal yang pertama kali terlihat oleh pembaca, dan menyimpan daya tarik yang mengundang minat pembaca.

Secara teoritis, sebagai ilustrator yang profesional, tentulah akan bekerja keras menerapkan prinsip desain dalam elemen grafis terhadap ilustrasi gambar yang ditampilkan menyertai berita utama, agar terlihat menarik dan memudahkan untuk memahami isi berita utama bahkan oleh pembaca yang sangat sibuk sekalipun.

3.2. Maksud Dan Tujuan Tampilan Ilustrasi Gambar

Maksud dan tujuan Pemimpin Redaksi menampilkan ilustrasi gambar menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi dapat diketahui melalui hasil wawancara.

Wawancara langsung antara penulis dengan Pemimpin Redaksi Surat Kabar Tribun Jambi yang berlangsung di Kantor Redaksi Surat Kabar Tribun Jambi pada hari Sabtu, 8 Desember 2011 pukul 17.05 s/d 17.30 WIB.

Dari tanya jawab dalam wawancara tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Menampilkan ilustrasi gambar dengan maksud mengundang minat pembaca, karena ilustrasi tersebut ditampilkan di halaman depan menyertai berita utama, yakni halaman yang pertama kali terlihat oleh pembaca.
2. Tujuan yang akan dicapai adalah menambah daya jual, karena ketertarikan pembaca pada penampilan halaman depan yang dihiasi ilustrasi akan mengundang minat pembaca untuk membeli Surat Kabar.
3. Fungsi ilustrasi gambar yang menyertai berita utama adalah :
 - a. Sebagai pengingat, supaya mudah diingat ciri khas Tribun Jambi.
 - b. Menambah daya tarik
 - c. Memperjelas isi berita

4. Ketercapaian tujuan berdasarkan fungsi ilustrasi gambar tersebut dapat diketahui dengan keterjualan 95 % dari Oplah (25.364 Eksemplar/ hari).

3.3. Penyajian Data Melalui Analisis Dokumen.

Data yang dapat dikumpulkan dari studi kepustakaan melalui penelitian dokumentasi akan disajikan dalam bentuk gambar dan tabulasi. Yang menjadi dokumentasi dalam penelitian ini adalah kumpulan dari sejumlah ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi yang ditampilkan pada edisi 553 sampai dengan 582 antara tanggal 29 September 2011 sampai dengan 28 Oktober 2011.

Penelitian akan dilakukan pada penerapan prinsip desain terhadap elemen-elemen grafis yang terdapat pada ilustrasi gambar yang ditampilkan. Elemen-elemen tersebut adalah; garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Masing-masing akan dianalisa dengan indikator prinsip-prinsip desain.

Untuk memudahkan penelitian, maka penulis melambangkan indikator tersebut sebagai berikut :

1. Prinsip Kesederhanaan dilambangkan dengan SD
2. Prinsip Keselarasan dilambangkan dengan SL
3. Prinsip Keteraturan Irama dilambangkan dengan TI
4. Prinsip Kesatupaduan dilambangkan dengan SP
5. Prinsip Keseimbangan dilambangkan dengan SI.

Secara teknis untuk memudahkan pemaparan, pada gambar yang disajikan, akan diteliti apakah terdapat elemen grafis yang mengalami kesalahan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yakni prinsip-prinsip desain. Jika terdapat kesalahan akan diberi tanda salah.

Tabulasi rincian diperoleh dari hasil penelitian terhadap gambar, keseluruhannya ada 10 tabel yang berasal dari 10 gambar. Masing-masing terdiri dari :

- a. Gambar 1 menghasilkan Tabel 1.a
- b. Gambar 2 menghasilkan Tabel 2.a
- c. Gambar 3 menghasilkan Tabel 3.a
- d. Gambar 4 menghasilkan Tabel 4.a
- e. Gambar 5 menghasilkan Tabel 5.a
- f. Gambar 6 menghasilkan Tabel 6.a
- g. Gambar 7 menghasilkan Tabel 7.a
- h. Gambar 8 menghasilkan Tabel 8.a
- i. Gambar 9 menghasilkan Tabel 9.a
- j. Gambar 10 menghasilkan Tabel 10.a

Selanjutnya, temuan data dari masing-masing tabel tersebut dikumpulkan dalam bentuk tabel pula, yakni tabel 11a yang merupakan rekapitulasi dari temuan data seluruh tabel.

Selanjutnya data temuan tersebut dianalisa untuk memperoleh jumlah persentase penerapan prinsip desain, hasilnya disajikan dalam bentuk tabel pula, yakni tabel 1.b, 2.b, 3.b, 4.b, 5.b, 6.b, 7.b, 8.b, 9.b, 10.b. Ini merupakan

hasil analisa terhadap temuan data yang tercantum dalam tabel 1.a, 2.a, 3.a, 4.a, 5.a, 6.a, 7.a, 8.a, 9.a, 10.a.

Kemudian hasil analisa dari keseluruhan tabel tersebut dirangkum dan disajikan dalam bentuk tabel, yakni tabel 11.b, yang merupakan rekapitulasi hasil analisa dari temuan data.

Akhirnya diperoleh kesimpulan angka persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar.

GAMBAR 1
ILUSTRASI GAMBAR YANG TAMPIL
PADA EDISI NO. 558, SELASA 4 OKTOBER 2011



Salah (Bentuk Motor)

Salah (Warna kuning)

TABEL 1.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR EDISI
NO.558, SELASA 4 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	—	—	X	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	—	X	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada Tabel di atas terdapat dua kesalahan, yakni menyalahi prinsip keselarasan dan prinsip keteraturan irama.

1. Prinsip Keselarasan

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Terdapat dalam gambar, diantara beberapa elemen warna, ada elemen warna yang menyalahi prinsip keselarasan, yakni elemen warna kuning (dapat

dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”), warna kuning tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan tempat korban kecelakaan terkapar/tergeletak dan tewas ditempat. Warna kuning tidak cocok, tidak sesuai untuk menggambarkan korban yang tewas bersimbah darah. Seharusnya warna merahlah yang sesuai dan cocok untuk melukiskan warna darah.

2. Prinsip Keteraturan Irama

Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak yang indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian yang lain dalam suatu susunan komposisi.

Terdapat dalam gambar, diantara beberapa elemen bentuk, ada bentuk yang menyalahi prinsip keteraturan irama, yakni bentuk sepeda motor (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Terlihat dalam gambar, posisi bentuk sepeda motor dalam keadaan berdiri, seharusnya bentuk sepeda motor yang terjatuh dilukiskan dalam posisi rebah. Jadi jelaslah irama pergerakan sepeda motor (sesuai petunjuk arah panah) tidak teratur.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 2 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 23 indikator ($25-2=23$).

TABEL 2.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR EDISI
NO.559, RABU 5 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	X	—	—	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	—	X	—	—	X
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas, terdapat tiga kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan, prinsip keselarasan dan prinsip keseimbangan.

1. Prinsip Kesederhanaan

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

Pada gambar terdapat bentuk tiang berwarna hitam yang tingginya melebihi tinggi bentuk pohon (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini menyalahi prinsip kesederhanaan, karena berlebih-lebihan. Seharusnya bentuk tersebut tidak ada.

2. Prinsip Keselarasan

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Terdapat dalam gambar, diantara beberapa elemen warna, ada elemen warna yang menyalahi prinsip keselarasan, yakni warna abu-abu pucat untuk melukiskan warna elemen bentuk roda/ ban bus (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut tidak sesuai, tidak cocok dengan warna roda/ ban bus yang sebenarnya, berarti menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya bentuk roda/ ban bus diberi warna hitam.

Demikian pula kesalahan terdapat pada warna abu-abu pucat untuk melukiskan bentuk dinding jurang/ tanah (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini tidak sesuai, tidak cocok dengan warna dinding jurang/ tanah yang sebenarnya, berarti menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya untuk melukiskan bentuk dinding jurang/ tanah diberi kombinasi warna coklat pekat dan coklat muda.

3. Prinsip Keseimbangan.

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani.

Pada gambar terlihat warna abu-abu pucat sangat mendominasi. Hampir semua elemen bentuk diberi warna yang sama dan kurang bervariasi. Hal ini tidak seimbang, seharusnya ada elemen bentuk yang diberi warna kontras. Lebih tepat jika bentuk dinding jurang/ tanah diberi warna kombinasi coklat pekat dan coklat muda.

Dengan demikian dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 3 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 22 indikator ($25-3=22$).

GAMBAR 3
ILUSTRASI GAMBAR YANG TAMPIL
PADA EDISI NO. 566, RABU 12 OKTOBER 2011



Salah (Bentuk tidak jelas)

Salah (Bentuk Jurang)

Salah (Ruang Kosong)

Salah (Garis Bergelombang)

Salah (Tanda panah)

TABEL 3.a

**TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR**

EDISI NO. 566, RABU 12 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	X	X	X	—	—
2	BENTUK	X	—	—	X	X
3	RUANG	X	—	—	—	X
4	WARNA	—	—	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas terlihat Ilustrator kurang cermat menampilkan ilustrasi.

Ilustrator menyalahi semua prinsip-prinsip desain.

1. Prinsip Kesederhanaan.

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

- a) Dalam gambar terdapat elemen garis yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni garis tanda panah pendek berwarna biru (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut tidak penting, berlebihan dan menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya garis tersebut dihilangkan, tapi jika ingin dipertahankan, sebaiknya arah

panahnya dirubah menghadap ke kanan, untuk melukiskan bahwa arah ruang yang ditunjuk tanda panah adalah detail peristiwa yang dilukiskan pada ruang sebelumnya.

- b) Elemen bentuk menyalahi prinsip kesederhanaan. Dalam gambar terdapat beberapa elemen bentuk, yakni bentuk rumah, bentuk orang, dan bentuk jurang. Dalam gambar terlihat adanya bentuk jurang yang menyalahi prinsip kesederhanaan (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Keberadaan bentuk jurang tersebut tidak penting dan berlebihan, sehingga ilustrasi gambar menjadi tidak sederhana, berarti menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya elemen bentuk jurang diganti dengan bentuk lain, contohnya bentuk pohon dan rumput.
- c) Elemen ruang juga menyalahi prinsip kesederhanaan. Dalam gambar terlihat ada ruang yang kosong atau berlebih, sehingga seakan berbentuk jurang (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya diisi dengan bentuk lain, seperti pohon dan rumput.

2. Prinsip Keselarasan.

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Elemen garis menyalahi prinsip keselarasan. Pada gambar terlihat ada elemen garis bergelombang dengan tanda panah (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut tidak sesuai, tidak cocok, menyalahi

prinsip keselarasan. Seharusnya untuk menunjukkan arah tanda panah cukuplah dengan garis lurus.

3. Prinsip Keteraturan Irama

Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak yang indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian yang lain dalam suatu susunan komposisi.

Elemen garis menyalahi prinsip keteraturan irama. Pada gambar terlihat garis bergelombang dan tidak teratur, sehingga kesan gerak menjadi tidak indah (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut menyalahi prinsip keteraturan irama, seharusnya garis tersebut cukuplah garis lurus saja.

4. Prinsip Kesatupaduan

Kesatupaduan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.

Elemen bentuk menyalahi prinsip kesatupaduan. Dalam gambar ada beberapa elemen bentuk. Bentuk orang, bentuk rumah, bentuk jurang dan bentuk pohon. Keberadaan bentuk jurang tidak menyatu dengan bentuk lain (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”), dan tidak menyatu dengan pesan yang dilukiskan dalam ilustrasi, sehingga menyalahi prinsip kesatupaduan. Seharusnya bentuk jurang diisi dengan bentuk pohon dan rumput.

5. Prinsip Keseimbangan

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani.

- a. Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip keseimbangan, yakni bentuk yang tidak jelas, entah pagar, entah balkon, entah dinding, tidak jelas bentuk apa (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut mengakibatkan keadaan yang dilukiskan menjadi tidak seimbang. Elemen bentuk tersebut membebani elemen lain, berarti menyalahi prinsip keseimbangan. Seharusnya elemen bentuk yang tidak jelas tersebut tidak ada, atau dihilangkan.
- b. Dalam gambar terdapat elemen ruang yang menyalahi prinsip keseimbangan, yakni ruang kosong yang berlebihan dan diisi dengan elemen bentuk jurang (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan ruang dan menyalahi prinsip keseimbangan. Seharusnya ruang tersebut diisi dengan bentuk pohon dan rumput.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 8 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 17 indikator ($25-8= 17$).

GAMBAR. 4

**ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN
PADA EDISI NO.570, MINGGU 16 OKTOBER 2011**



Salah (warna memudar)

Salah (warna
bulatan hitam)

Salah (Bentuk
landasan)

Salah (Bentuk
Baling-baling)

TABEL 4.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 570, MINGGU 16 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	X	X	—	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	X	—	—	—	X
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas terdapat tiga kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan, prinsip keselarasan dan prinsip keseimbangan.

1. Prinsip Kesederhanaan

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

- a. Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni bentuk landasan pacu (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Elemen bentuk yang melukiskan landasan pacu ukurannya tidak memadai, terlalu sempit dibanding ukuran elemen bentuk pesawat. Sederhana berarti tidak lebih tidak kurang. Ukuran lebar

landasan pacu masih kurang, berarti menyalahi prinsip kesederhanaan.

Seharusnya ukuran lebar bentuk landasan pacu diperlebar lagi.

- b. Dalam gambar terdapat elemen warna yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni elemen ruang yang diberi warna memudar (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal tersebut menyalahi prinsip kesederhanaan, karena warna tersebut kurang jelas dan tidak tegas, kurang memadai. Sederhana berarti tidak lebih tidak kurang. Berarti pewarnaan elemen ruang yang diberi warna memudar tersebut menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya elemen ruang tersebut diberi warna hijau yang sama dengan warna ruang disebelahnya, supaya terlihat menyatu.

2. Prinsip Keselarasan

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip keselarasan, yakni bentuk baling-baling pesawat (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Posisi baling-baling kiri dengan badan pesawat ada jarak yang memisahkan, sementara baling-baling kanan posisinya tidak berjarak dengan badan pesawat. Hal tersebut tidak sesuai, tidak cocok dan menyalahi prinsip keselarasan, seharusnya posisi baling-baling kanan juga ada jarak dengan badan pesawat.

3. Prinsip Keseimbangan.

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani. Dalam gambar terdapat elemen warna menyalahi prinsip keseimbangan, yakni adanya elemen warna hitam membentuk empat bulatan kecil (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”).

Hal tersebut merusak keseimbangan, dan keberadaan elemen warna hitam tersebut membebani elemen bentuk pesawat, berarti menyalahi prinsip keseimbangan. Seharusnya elemen warna hitam tersebut tidak ada.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 4 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 21 indikator ($25-4= 21$)

GAMBAR 5

ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN PADA

EDISI NO. 574, KAMIS 20 OKTOBER 2011



TABEL 5.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 574, KAMIS 20 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	X	—	X	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	—	—	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel diatas terdapat dua kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan dan prinsip keteraturan irama.

1. Prinsip Kesederhanaan.

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

Dalam gambar terdapat adanya elemen bentuk yang menyalahi prinsip kesederhanaan , yakni bentuk kabel listrik yang berhubungan dari satu tiang ke tiang lain, terlihat ada yang terputus/ terhapus/ hilang (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Akibatnya kabel listrik tidak nyambung sempurna karena ada yang kurang. Sedangkan sederhana berarti juga tidak

lebih tidak kurang. Karena kabel listrik ada yang kurang, maka elemen bentuk kabel listrik menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya kabel listrik tersebut tidak terputus.

2. Prinsip Keteraturan Irama.

Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian lain dalam suatu susunan komposisi.

Dalam gambar tampak ada beberapa bentuk orang, yang dilukiskan sebagai orang yang melakukan gerak.

Kesalahan terdapat pada bentuk orang berwarna hitam (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini menimbulkan kesan irama gerak bentuk orang tersebut menjadi terputus dan tidak teratur berarti menyalahi prinsip keteraturan irama.

Seharusnya bentuk orang berwarna hitam tersebut ditiadakan, diganti dengan bentuk orang berbaju merah, seperti bentuk orang lainnya yang melakukan gerak dari titik awal.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 2 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 23 indikator ($25-2=23$).

GAMBAR 6

ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN
PADA EDISI NO. 575, JUM'AT 21 OKTOBER 2011



Salah (Bentuk sketsa bus)

TABEL 6.a

TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 575, JUM'AT 21 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	X	—	—	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	—	—	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas ditemukan satu kesalahan, yakni elemen bentuk menyalahi prinsip kesederhanaan. Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

Dalam gambar terdapat beberapa elemen bentuk bus, dan terdapat satu elemen yang diduga bentuk sketsa bus berwarna putih (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Tapi sketsa tersebut tidak sempurna garisnya, ada garis yang kurang / hilang sehingga bentuk sketsa bus tidak jelas.

Sederhana berarti juga tidak lebih tidak kurang. Pada lukisan sketsa bentuk bus tersebut masih kekurangan garis, berarti menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya diperjelas bahwa bentuk tersebut adalah sketsa bus dengan melengkapi garis rangka sketsa, tanpa memberi warna.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada terdapat kesalahan 1 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 24 indikator ($25-1=24$).

GAMBAR 7

ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN
PADA EDISI NO. 576, SABTU 22 OKTOBER 2011



Salah (Garis terputus)

Salah (Ruang kosong)

TABEL 7.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 576, SABTU 22 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	X	—
2	BENTUK	—	—	—	—	—
3	RUANG	X	—	—	—	—
4	WARNA	—	—	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel terdapat dua kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan dan prinsip kesatupaduan.

1. Prinsip Kesederhanaan.

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

Dalam gambar terdapat elemen ruang yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni ruang kosong yang berlebih (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Keberadaan ruang kosong tersebut di dasar jurang, tidak jelas apakah itu genangan air atau bukan. Jadi ruang kosong tersebut berlebihan,

menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya ruang kosong tersebut diisi dengan bentuk pohon dan rumput.

2. Prinsip Kesatupaduan.

Kesatupaduan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.

Dalam gambar terdapat elemen garis yang menyalahi prinsip kesatupaduan, yakni garis merah yang melukiskan gerakan peluru yang menluncur dari senjata api (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Garis merah tersebut tidak sampai menyatu pada tubuh korban tembakan, karena garis merah tersebut terputus, padahal pada bagian kepala bentuk orang (korban) ada diberi tanda terkena peluru. Jadi lukisan kejadian yang ditampilkan tidak menyatu disebabkan garis merah tersebut terputus. Hal ini menyalahi prinsip kesatupaduan, Seharusnya garis merah tersebut tidak terputus, tapi langsung menyentuh tubuh korban. Sebagai mana yang dilukiskan pada garis merah lainnya.

Dengan demikian dari 25 indikator yang ada terdapat kesalahan 2 indikator, berarti tidak terdapat kesalahan 23 indikator ($25-2=23$).

GAMBAR 8

ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN
PADA EDISI NO. 578, SENIN 24 OKTOBER 2011



Salah (bentuk dua
pesawat kecil)

Salah (warna
biru muda)

TABEL 8.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 578, SENIN 24 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	X	—	—	X	X
3	RUANG	—	—	—	—	—
4	WARNA	—	X	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas ditemukan empat kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan, prinsip keselarasan, prinsip kesatupaduan, prinsip keseimbangan.

1. Prinsip Kesederhanaan.

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang. Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni ada dua bentuk pesawat kecil yang berada di lokasi dekat landasan pendaratan pesawat (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Keberadaan dua bentuk pesawat kecil tersebut tidak penting, berlebihan dan menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya dua bentuk pesawat kecil tersebut tidak ada.

2. Prinsip Keselarasan.

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam gambar terdapat elemen warna menyalahi prinsip keselarasan. Ada ruang kosong berwarna biru muda (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini tidak sesuai, tidak cocok dan menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya diberi warna sama dengan ruang di sebelahnya, yakni hijau.

3. Prinsip Kesatupaduan

Kesatupaduan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.

Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip kesatupaduan. Ada dua bentuk pesawat kecil yang tidak penting dan menyalahi prinsip kesatupaduan (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”).

Seharusnya dua bentuk pesawat kecil itu tidak ada, supaya keberadaan bentuk pesawat besar di luar ruang lokasi landasan pendaratan pesawat menjadi satu padu dengan peristiwa yang dilukiskan tampilan ilustrasi .

4. Prinsip Keseimbangan

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani.

Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip keseimbangan. Ada dua bentuk pesawat kecil yang tidak perlu dan menyalahi prinsip keseimbangan (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”).

Keberadaan dua bentuk pesawat kecil tersebut membebani elemen lain, yakni elemen warna dan elemen ruang. Keberadaan dua bentuk pesawat kecil tersebut menjadikan kejadian yang dilukiskan tampilan ilustrasi menjadi tidak seimbang, berarti menyalahi prinsip keseimbangan. Seharusnya elemen bentuk dua pesawat kecil tersebut tidak ada.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 4 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 21 indikator ($25-4= 21$).

GAMBAR 9

ILUSTRASI GAMBAR YANG DITAMPILKAN

PADA EDISI NO. 579, SELASA 25 OKTOBER 2011



Salah (Bentuk Pesawat melintang)

Salah (Ruang terlalu sempit)

TABEL 9.a
TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 579, SELASA 25 OKTOBER 2011

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	—	—	—	—
2	BENTUK	—	X	—	—	—
3	RUANG	—	—	—	—	X
4	WARNA	—	—	—	—	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas terdapat dua kesalahan, yakni menyalahi prinsip keselarasan dan prinsip keseimbangan.

1. Prinsip Keselarasan.

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

Dalam gambar terlihat elemen bentuk yang menyalahi prinsip keselarasan, yakni elemen bentuk pesawat yang sedang parkir melintang miring di tengah landasan (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”), sehingga posisi ujung sayap membebani elemen ruang pemisah antara sederet bangunan dengan landasan pacu. Hal tersebut tidak sesuai, tidak cocok dan

menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya posisi elemen bentuk pesawat sejajar/ searah dengan elemen ruang landasan pacu.

2. Prinsip Keseimbangan.

Seimbang berarti sebanding, dimana masing-masing elemen tidak saling membebani. Dalam gambar terlihat elemen ruang yang menyalahi prinsip keseimbangan, yakni elemen ruang yang memisahkan antara landasan pacu dengan sederet bangunan terlalu sempit (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Sehingga jarak antara sederet bangunan dengan landasan pacu terlalu dekat, tidak seimbang. Hal tersebut berarti menyalahi prinsip keseimbangan. Seharusnya ruang tersebut diperlebar, supaya jarak antara landasan pacu dan sederet bangunan tidak terlalu dekat.

Dengan demikian, dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 2 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan 23 indikator ($25-2= 23$)

Tabel 10.a

**TEMUAN KESALAHAN ATAS PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM
ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 581, KAMIS 27 OKTOBER 2011**

NO	ELEMEN GRAFIS	PRINSIP DESAIN				
		SD	SL	TI	SP	SI
1	GARIS	—	X	—	—	—
2	BENTUK	X	—	—	—	—
3	RUANG	—	—	X	—	—
4	WARNA	—	X	—	X	—
5	TEKSTUR	—	—	—	—	—

Pada tabel di atas, ditemukan 5 kesalahan, yakni menyalahi prinsip kesederhanaan, prinsip keselarasan, prinsip keteraturan irama dan prinsip kesatuan paduan.

1. Prinsip Kesederhanaan.

Sederhana berarti tidak berlebihan. Berarti apa yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Sederhana berarti juga tepat, tidak lebih tidak kurang.

Dalam gambar terdapat elemen bentuk yang menyalahi prinsip kesederhanaan, yakni bentuk pohon (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Keberadaan bentuk pohon tidak diperlukan karena tidak

penting. Ini berarti berlebihan, dan menyalahi prinsip kesederhanaan. Seharusnya bentuk pohon tidak ada.

2. Prinsip Keselarasan.

Selaras berarti sesuai, cocok. Berarti adanya kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam gambar terdapat dua elemen yang menyalahi prinsip ini, yakni:

a. Elemen Garis.

Dalam gambar terdapat elemen garis yang menyalahi prinsip keselarasan. Garis tanda panah (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”), dibuat terbalik atau salah hadap, berarti tidak sesuai dan menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya dari kanan mengarah ke kiri, bukan sebaliknya dari kiri ke kanan. Sebab tampilan gambar pada ruang no.4 berfungsi memperjelas detail kejadian yang dilukiskan dalam tampilan gambar pada ruang utama.

b. Elemen Warna.

Dalam gambar terdapat elemen warna yang menyalahi prinsip keselarasan. Bentuk genangan darah yang berwarna abu-abu (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Hal ini tidak sesuai, tidak cocok dan menyalahi prinsip keselarasan. Seharusnya genangan darah berwarna merah.

3. Prinsip Keteraturan Irama.

Irama merupakan gerak berulang secara teratur sehingga menimbulkan kesan gerak yang indah dari bagian unsur yang satu kepada bagian yang lain dalam suatu susunan komposisi.

Dalam gambar terdapat satu ruang besar yang menceritakan peristiwa secara umum, dan 5 ruang kecil yang memperinci urutan kejadian peristiwa tersebut. Ruang kecil tersebut diberi nomor urutannya dari 1 sampai 5. Dalam menentukan nomor urut ruang kejadian, Ilustrator kurang cermat dan menyalahi prinsip keteraturan irama.

Dalam gambar terlihat ruang detail kejadian yang diberi nomor urut 5 atau nomor urut terakhir (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”). Kejadian yang dilukiskan pada nomor 5 tersebut adalah pertengahan peristiwa, belum akhir peristiwa. Yang melukiskan ending peristiwa adalah ruang yang diberi nomor urut 4. Hal ini menyalahi prinsip keteraturan irama. Ruang detail kejadian yang diberi nomor urut 5 seharusnya menempati nomor urut 3, sedangkan ruang detail kejadian yang diberi nomor urut 3 seharusnya nomor urut 3.a, sebab gambar tersebut melukiskan detail kejadian yang terdapat pada ruang nomor 5, dan menjadi detail dari detail.

4. Prinsip Kesatupaduan.

Kesatupaduan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan. Dalam gambar terdapat elemen warna menyalahi prinsip kesatupaduan dimana dalam gambar ada banyak elemen bentuk dinding kaca, dua diantaranya berwarna putih cerah (dapat dilihat pada bagian yang diberi tanda “salah”), sedangkan yang lainnya berwarna agak gelap. Hal ini menyalahi prinsip kesatupaduan. Seharusnya semua elemen bentuk dinding kaca tersebut diberi warna yang sama.

Dengan demikian dari 25 indikator yang ada, terdapat kesalahan 5 indikator, berarti yang tidak terdapat kesalahan 20 indikator ($25-5=20$).

TABEL 11.a
REKAPITULASI TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR 10 SAMPEL
DARI EDISI NO. 553 SAMPAI NO.582
TANGGAL 29 SEPTEMBER SAMPAI 28 OKTOBER 2011

TAMPILAN ILUSTRASI	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN					TERDAPAT KESALAHAN					JUMLAH
	SD	SL	TI	SP	SI	SD	SL	TI	SP	SI	
GAMBAR 1 4 OKTOBER 2011	5	4	4	5	5	0	1	1	0	0	25
GAMBAR 2 5 OKTOBER 2011	4	4	5	5	4	1	1	0	0	1	25
GAMBAR 3 12 OKTOBER 2011	2	4	4	4	3	3	1	1	1	2	25
GAMBAR 4 16 OKTOBER 2011	3	4	5	5	4	2	1	0	0	1	25
GAMBAR 5 20 OKTOBER 2011	4	5	4	5	5	1	0	1	0	0	25
GAMBAR 6 21 OKTOBER 2011	4	5	5	5	5	1	0	0	0	0	25
GAMBAR 7 22 OKTOBER 2011	4	5	5	4	5	1	0	0	1	0	25
GAMBAR 8 24 OKTOBER 2011	4	4	5	4	4	1	1	0	1	1	25
GAMBAR 9 25 OKTOBER 2011	5	4	5	5	4	0	1	0	0	1	25
GAMBAR 10 27 OKTOBER 2011	4	3	4	4	5	1	2	1	1	0	25
JUMLAH	39	42	46	46	44	11	8	4	4	6	250

TIDAK TERDAPAT KESALAHAN 217 ($39+42+46+46+44=217$)

TERDAPAT KESALAHAN 33 ($11+8+4+4+6=33$)

TOTAL JUMLAH INDIKATOR 250 ($217+33=250$)

BAB IV

ANALISA DATA

Sebagaimana telah dijelaskan pada BAB.I, bahwa dalam menganalisa data, penulis menerapkan teknik analisis isi dengan menggunakan metode kuantitatif.

Menganalisa secara kuantitatif berdasarkan pada frekuensi dan persentase. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dipadu dengan metode deskriptif kuantitatif. Berdasarkan pada data yang telah ada, data tersebut dideskripsikan untuk menjelaskan permasalahan yang diteliti dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan Suharsimi Arikunto (1996: 244) sebagai berikut :

- a. Sangat Baik apabila mencapai nilai 76% - 100 %
- b. Cukup Baik apabila mencapai nilai 56% - 75 %
- c. Kurang Baik apabila mencapai nilai 40 % - 55 %
- d. Tidak Baik apabila kurang dari 40 %

Kemudian hasil dari analisa data tersebut digambarkan dalam bentuk tabel, sehingga akan diperoleh korelasi sebagai berikut :

- a. Data pada tabel 1.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 1.b
- b. Data pada tabel 2.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 2.b
- c. Data pada tabel 3.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 3.b
- d. Data pada tabel 4.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 4.b
- e. Data pada tabel 5.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 5.b
- f. Data pada tabel 6.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 6.b

- g. Data pada tabel 7.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 7.b
- h. Data pada tabel 8.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 8.b
- i. Data pada tabel 9.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 9.b
- j. Data pada tabel 10.a setelah dianalisa menghasilkan tabel 10.b

Pada Bab sebelumnya, terdapat 10 tabel yang merupakan temuan data dari 10 gambar yang diteliti. 10 tabel tersebut jika dihimpun akan menghasilkan paparan temuan data sebagai berikut (dapat dilihat pada Tabel.EX).

TABEL. EX

KUMPULAN 10 TABEL TEMUAN DATA

NO. TABEL	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	TERDAPAT KESALAHAN	JUMLAH
1.a	23	2	25
2.a	22	3	25
3.a	17	8	25
4.a	21	4	25
5.a	23	2	25
6.a	24	1	25
7.a	23	2	25
8.a	21	4	25
9.a	23	2	25
10.a	20	5	25
JUMLAH	217	33	250

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 10 tabel terdapat 250 indikator. Terdapat kesalahan 33 indikator dan tidak terdapat kesalahan 217

indikator, juga dapat diketahui rincian dari masing-masing tabel. Selanjutnya temuan data dari masing-masing tabel akan dianalisa berdasarkan frekuensi dan persentase, hasilnya akan digambarkan dalam bentuk tabel, sehingga menghasilkan tabel 1.b, 2.b, 3.b, 4.b, 5.b, 6.b, 7.b, 8.b, 9.b, 10.b.

4.1. Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 1.a

Dari tabel. EX di atas, dapat diketahui bahwa pada tabel 1.a tidak terdapat kesalahan 23 indikator, dan terdapat kesalahan 2 indikator, jumlah 25 indikator.

Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 1.b dibawah ini.

TABEL 1.b

**PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN**

ILUSTRASI GAMBAR EDISI NO. 558, SELASA, 4 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	23	$23 / 25 \times 100\% = 92\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	2	$2 / 25 \times 100\% = 8\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut ;

Dari temuan data yang tercantum pada tabel 1.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 4 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator, tidak terdapat kesalahan 23 indikator.

Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P = Persentase, F = Frekuensi, N = Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Diketahui N= 25, F= 23

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 92 %, maka yang terdapat kesalahan adalah $100 - 92 = 8\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui terdapat kesalahan 2 indikator, ($25 - 23 = 2$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui N= 25, F= 2

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

Berarti persentase kesalahan hanya 8%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari data temuan pada tabel 1.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 92%. Ini berarti sangat baik.

4.2. Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 2.a

Dari tabel. EX di atas, dapat diketahui bahwa pada tabel 2.a tidak terdapat kesalahan 22 indikator, dan terdapat kesalahan hanya 3 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 2.b di bawah ini.

TABEL 2.b

PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN

DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR

EDISI NO. 559, RABU 5 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	22	$22 / 25 \times 100 \% = 88\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	3	$3 / 25 \times 100 \% = 12\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut ;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 3.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 12 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 Indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan ada sebanyak 22 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Diketahui $N= 25$, $F= 22$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$$

Berarti tidak terdapat kesalahan 88%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-88= 12\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat kesalahan ada 3 indikator ($25-22= 3$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui $N= 25$, $F= 3$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{25} \times 100\% = 12\%$$

Berarti persentase terdapat kesalahan adalah 12%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 3.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 88%. Ini berarti sangat baik.

4.3. Hasil Analisa Temuan Data Pada Tabel 3.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 3.a tidak terdapat kesalahan 17 indikator, berarti yang terdapat kesalahan 8 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 3.b di bawah ini.

TABEL 3.b
PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 566, RABU 12 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	17	$17 / 25 \times 100 \% = 68\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	8	$8 / 25 \times 100 \% = 32\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut ;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 3.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 12 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 Indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan ada sebanyak 17 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Diketahui N= 25, F= 17

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{17}{25} \times 100\% = 68\%$$

Berarti tidak terdapat kesalahan 68%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-68= 32\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang

telah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat kesalahan ada 8 indikator ($25 - 17 = 8$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui $N = 25$, $F = 8$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{8}{25} \times 100\% = 32\%$$

Berarti persentase terdapat kesalahan adalah 32%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 3.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 68%. Ini berarti cukup baik.

4.4. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 4.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 4.a tidak terdapat kesalahan 21 indikator, dan terdapat kesalahan 4 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 4.b di bawah ini.

TABEL 4.b

PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN

DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR

EDISI NO. 570, MINGGU 16 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	21	$21 / 25 \times 100 \% = 84 \%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	4	$4 / 25 \times 100 \% = 16 \%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut ;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 4.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 16 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut.

Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan ada sebanyak 21 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Diketahui N= 25, F= 21

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 84 %, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-84= 16\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui terdapat kesalahan 4 indikator ($25-21=4$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui N= 25, F= 4

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{25} \times 100\% = 16\%$$

Berarti yang terdapat kesalahan persentasenya 16%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 4.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain

dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar memperoleh angka 84%.

Ini berarti sangat baik.

4.5. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 5.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 5.a tidak terdapat kesalahan 23 indikator, dan terdapat kesalahan 2 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 5.b di bawah ini.

TABEL 5.b

PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN

DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR

EDISI NO. 574, KAMIS 20 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	23	$23 / 25 \times 100 \% = 92\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	2	$2 / 25 \times 100 \% = 8\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut ;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 5.a, tentang tampilan ilustrasi gambar tanggal 20 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan ada sebanyak 23 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah

ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N=

Jumlah nilai keseluruhan, hasilnya adalah sebagai berikut:

Diketahui N= 25, F= 23

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 92%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-92= 8\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat kesalahan adalah sebanyak 2 indikator ($25-23= 2$), maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Diketahui N=25, F=2

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

Berarti yang terdapat kesalahan 8%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 5.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar memperoleh angka 92%. Ini berarti sangat baik.

4.6. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 6.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 6.a tidak terdapat kesalahan 24 indikator, dan yang terdapat kesalahan hanya 1 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 6.b di bawah ini.

TABEL 6.b

**PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 575, JUM'AT 21 OKTOBER 2011**

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	24	$24 / 25 \times 100 \% = 96\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	1	$1 / 25 \times 100 \% = 4\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 6.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 21 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan ada sebanyak 24 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Diketahui $N=25$, $F= 24$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan ada 96%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-96= 4\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang sudah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat kesalahan hanya 1 indikator ($25-24= 1$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui $N= 25$, $F= 1$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{25} \times 100\% = 4\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan hanya 4%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 6.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar memperoleh angka 96%. Ini berarti sangat baik.

4.7. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 7.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 7.a tidak terdapat kesalahan 23 indikator dan terdapat kesalahan 2 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 7.b di bawah ini.

TABEL 7.b
PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 576, SABTU 22 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	23	$23/25 \times 100\% = 92\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	2	$2/25 \times 100\% = 8\%$
	JUMLAH	25	100%

Dengan rincian uraian sebagai berikut;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 7.a, tentang tampilan ilustrasi gambar tanggal 22 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 23 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Diketahui N= 25, F= 23

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan ada 92%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-92= 8\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat kesalahan hanya 2 indikator ($25-23= 2$), maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui, N= 25, F=2

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan hanya 8 %. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data 7.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 92%. Ini berarti sangat baik.

4.8. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 8.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 8.a tidak terdapat kesalahan 21 indikator, terdapat kesalahan 4 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 8.b di bawah ini.

TABEL 8.b

PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN

DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR

EDISI NO. 578, SENIN 24 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	21	$21/25 \times 100\% = 84\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	4	$4/25 \times 100\% = 16\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 8.a, tentang tampilan ilustrasi gambar tanggal 24 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 21 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, hasilnya adalah :

Diketahui N= 25, F= 21

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$$

Berarti yang tidak terdapat kesalahan adalah 84%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-84= 16\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui terdapat kesalahan 4 indikator ($25-21= 4$), maka hasilnya sebagai berikut :

Diketahui N= 25, F= 4

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{25} \times 100\% = 16\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan adalah 16%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 8.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 84%. Ini berarti sangat baik.

4.9. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 9.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 9.a tidak terdapat kesalahan 23 indikator, terdapat kesalahan 2 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 9.b di bawah ini.

TABEL 9.b

**PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 579, SELASA 25 OKTOBER 2011**

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	20	$20/25 \times 100\% = 92\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	5	$5/25 \times 100\% = 8\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 9.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 25 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 23 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, hasilnya adalah sebagai berikut:

Diketahui, $N= 25$, $F= 23$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Berarti persentase yang tidak terdapat kesalahan 92%, maka yang tidak terdapat kesalahan adalah $100-92 = 8\%$, atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui terdapat kesalahan sebanyak 2 indikator ($25-23 = 2$), maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Diketahui $N= 25$, $F= 2$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan adalah 8%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 9.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar memperoleh angka 92%. Ini berarti sangat baik.

4.10. Hasil Analisa Temuan Data pada Tabel 10.a

Dari Tabel. EX di atas dapat diketahui bahwa pada tabel 10.a tidak terdapat kesalahan 20 indikator dan terdapat kesalahan 5 indikator, jumlah 25 indikator. Hasil analisa dapat dilihat pada tabel 10.b di bawah ini.

TABEL 10.b
PERSENTASE PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR
EDISI NO. 581, KAMIS 27 OKTOBER 2011

NO	HASIL ANALISA	F	P
1	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN	20	$20/25 \times 100\% = 80\%$
2	TERDAPAT KESALAHAN	5	$5/25 \times 100\% = 20\%$
	JUMLAH	25	100 %

Dengan rincian uraian sebagai berikut;

Dari temuan data yang tercantum dalam tabel 10.a, tentang tampilan ilustrasi gambar pada tanggal 27 Oktober 2011, dapat dianalisa sebagai berikut. Dari 25 indikator yang ada, yang tidak terdapat kesalahan adalah sebanyak 20 indikator. Jika dipersentasekan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui N=25, F= 20

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

Berarti persentase yang tidak terdapat kesalahan adalah 80%, maka yang terdapat kesalahan adalah $100-80= 20\%$ atau dapat diketahui dengan menggunakan rumus yang sudah ditetapkan, dan diketahui yang terdapat

kesalahan sebanyak 5 indikator ($25-20=5$). Maka hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui $N=25$, $F= 5$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan adalah 20%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan sementara bahwa dari temuan data pada tabel 10.a, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar memperoleh angka 80%. Ini berarti sangat baik.

4.11. Rekapitulasi Hasil Analisa

Pada Bab III, telah dipaparkan temuan data dari masing-masing sampel. Ada 10 gambar yang diteliti sebagai sampel. Dari penelitian tersebut diperoleh temuan data yang dipaparkan dalam bentuk tabel, yakni tabel 1.a, 2.a, 3.a, 4.a, 5.a, 6.a, 7.a, 8.a, 9.a, dan 10.a. Keseluruhan temuan data tersebut dihimpun dalam bentuk rekapitulasi dan dipaparkan pada tabel 11.a.

Paparan ulang dari rekapitulasi temuan data tersebut dapat dilihat pada tabel 11.a di bawah ini.

TABEL 11.a
REKAPITULASI TAMPILAN ILUSTRASI GAMBAR 10 SAMPEL
DARI EDISI NO. 553 SAMPAI NO.582
TANGGAL 29 SEPTEMBER SAMPAI 28 OKTOBER 2011

TAMPILAN ILUSTRASI	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN					TERDAPAT KESALAHAN					JUMLAH
	SD	SL	TI	SP	SI	SD	SL	TI	SP	SI	
GAMBAR 1 4 OKTOBER 2011	5	4	4	5	5	0	1	1	0	0	25
GAMBAR 2 5 OKTOBER 2011	4	4	5	5	4	1	1	0	0	1	25
GAMBAR 3 12 OKTOBER 2011	2	4	4	4	3	3	1	1	1	2	25
GAMBAR 4 16 OKTOBER 2011	3	4	5	5	4	2	1	0	0	1	25
GAMBAR 5 20 OKTOBER 2011	4	5	4	5	5	1	0	1	0	0	25
GAMBAR 6 21 OKTOBER 2011	4	5	5	5	5	1	0	0	0	0	25
GAMBAR 7 22 OKTOBER 2011	4	5	5	4	5	1	0	0	1	0	25
GAMBAR 8 24 OKTOBER 2011	4	4	5	4	4	1	1	0	1	1	25
GAMBAR 9 25 OKTOBER 2011	5	4	5	5	4	0	1	0	0	1	25
GAMBAR 10 27 OKTOBER 2011	4	3	4	4	5	1	2	1	1	0	25
JUMLAH	39	42	46	46	44	11	8	4	4	6	250

KETERANGAN ;

TIDAK TERDAPAT KESALAHAN 217 (39+42+46+46+44= 217)

TERDAPAT KESALAHAN 33 (11+8+4+4+6= 33)

TOTAL JUMLAH INDIKATOR 250 (217+33= 250)

Dari temuan data yang terdapat pada tabel 11.a, yakni rekapitulasi tampilan ilustrasi gambar 10 sampel dari edisi No. 553 sampai dengan No. 582, tanggal 29 September sampai dengan 28 Oktober 2011 dapat dianalisa sebagai berikut.

Masing-masing sampel (gambar) memiliki 25 indikator, jadi 10 sampel (gambar) memiliki 250 total jumlah indikator. Dari 250 indikator tersebut yang tidak terdapat kesalahan adalah berjumlah 217, maka untuk mengetahui persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis keseluruhan 10 sampel tampilan ilustrasi gambar dapat dilakukan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, dimana P= Persentase, F= Frekuensi, N= Jumlah nilai keseluruhan, hasilnya adalah:

Diketahui N=250, F= 217

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{217}{250} \times 100\% = 86,8\%$$

Berarti persentase yang tidak terdapat kesalahan adalah 86,8 % , maka yang terdapat kesalahan adalah $100 - 86,8 = 13,2$ % atau dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan diketahui terdapat kesalahan sebanyak 33 indikator ($250-217= 33$), hasilnya adalah sebagai berikut :

Diketahui N= 250, F= 33

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{250} \times 100\% = 13,2\%$$

Berarti persentase yang terdapat kesalahan adalah 13,2 % . Dengan demikian dapatlah diambil kesimpulan sementara, bahwa dari keseluruhan sampel, setelah dianalisa ternyata persentase penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar memperoleh angka 86,8 % . Ini berarti sangat baik. Secara terperinci hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 11.b berikut ini :

TABEL 11.b

**REKAPITULASI HASIL ANALISA PENERAPAN PRINSIP DESAIN
DALAM ELEMEN GRAFIS PADA 10 SAMPEL TAMPILAN ILUSTRASI
GAMBAR EDISI NO.553 SAMPAI NO.582
TANGGAL 29 SEPTEMBER SAMPAI 28 OKTOBER 2011**

TAMPILAN ILUSTRASI	TIDAK TERDAPAT KESALAHAN		TERDAPAT KESALAHAN	
	F	P	F	P
GAMBAR 1 4 OKTOBER 2011	23	92 %	2	8 %
GAMBAR 2 5 OKTOBER 2011	22	88 %	3	12 %
GAMBAR 3 12 OKTOBER 2011	17	68 %	8	32 %
GAMBAR 4 16 OKTOBER 2011	21	84 %	4	16 %
GAMBAR 5 20 OKTOBER 2011	23	92 %	2	8 %
GAMBAR 6 21 OKTOBER 2011	24	96 %	1	4 %
GAMBAR 7 22 OKTOBER 2011	23	92 %	2	8 %
GAMBAR 8 24 OKTOBER 2011	21	84 %	4	16 %
GAMBAR 9 25 OKTOBER 2011	23	92 %	2	8 %
GAMBAR 10 27 OKTOBER 2011	20	80 %	5	20 %

JUMLAH	217	$868 \% : 10$ $= 86,8 \%$	33	$132 \% : 10$ $= 13,2 \%$
--------	-----	------------------------------	----	------------------------------

KETERANGAN

TIDAK TERDAPAT KESALAHAN: 217 INDIKATOR, PERSENTASE 86,8 %

TERDAPAT KESALAHAN: 33 INDIKATOR, PERSENTASE 13,2 %

JUMLAH INDIKATOR: $217 + 33 = 250$ INDIKATOR

TOTAL PERSENTASE: $86,8 \% + 13,2 \% = 100 \%$

Dari analisa keseluruhan data temuan penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar yang menyertai berita utama surat kabar tribun jambi, yang terdapat kesalahan sebanyak 13,2 % dan yang tidak terdapat kesalahan sebanyak 86,8 %. Berarti 86,8 % benar.

Mengacu pada rumus penilaian yang ditetapkan Suharsimi Arikunto (1996: 244).

- a. Sangat Baik apabila mencapai nilai 76 % - 100 %
- b. Cukup Baik apabila mencapai nilai 56 % - 75 %
- c. Kurang Baik apabila mencapai nilai 40 % - 55 %
- d. Tidak Baik apabila kurang dari 40 %

Maka hasil yang diperoleh 86,8% tergolong kategori a, yakni **Sangat Baik**.

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil analisa terhadap penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada tampilan ilustrasi gambar berita utama Surat Kabar Tribun Jambi adalah Sangat Baik, yakni 86,8%.

Dengan hasil persentase yang diperoleh dari hasil analisa sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Surat Kabar Tribun Jambi sudah sangat baik dalam menerapkan prinsip desain dalam elemen grafis untuk membuat ilustrasi gambar berita utama.

4.12. Penjelasan Temuan Kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis pada 10 Sampel Tampilan Ilustrasi Gambar dari Edisi No.553 sampai No. 582. Tanggal 29 September sampai 28 Oktober 2011

a. Temuan Kesalahan Pada Gambar 1 Edisi No.558, Selasa 4 Oktober 2011

Pada Gambar 1 terdapat 2 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk, yakni bentuk motor yang menyalahi prinsip keteraturan irama. Kesalahan ini terlihat dari bentuk motor dengan posisi tegak pada area kejadian. Seharusnya bentuk motor digambar pada posisi rebah agar alur peristiwa sesuai dengan berita yang disampaikan. Dengan begitu bentuk motor tidak akan menyalahi prinsip keteraturan irama.
2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen warna, yakni warna kuning yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahan ini terlihat pada warna kuning yang mengelilingi korban saat terjatuh dari motor.

Seharusnya warna yang dipakai adalah warna merah agar warna tersebut sesuai atau cocok dengan warna darah yang sebenarnya agar pembaca mengetahui bahwa itu adalah warna darah korban. Dengan begitu warna darah tidak akan menyalahi prinsip keselarasan.

b. Temuan Kesalahan Pada Gambar 2 Edisi No.559, Rabu 5 Oktober 2011

Pada Gambar 2 terdapat 3 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk tiang hitam yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahan ini terlihat dari bentuk tiang hitam dengan ukuran yang sangat besar melebihi besarnya pohon dan bus. Bentuk tiang hitam sangat berlebihan sehingga menyalahi prinsip kesederhanaan.

Seharusnya tiang hitam di tiadakan, diganti dengan bentuk kotak biasa yang berisi informasi tentang lokasi dan waktu kejadian seperti yang tertera pada tiang hitam. Dengan begitu tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen warna yakni warna roda bus yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahan ini terlihat dari warna bus yang dipakai adalah warna abu-abu. Warna abu-abu

menyalahi prinsip keselarasan karena tidak sesuai atau cocok dengan warna ban mobil yang sebenarnya.

Seharusnya warna ban bus diberi warna hitam sehingga sesuai dengan warna ban mobil atau bus yang sebenarnya. Dengan begitu warna ban bus tidak akan menyalahi prinsip keselarasan.

3. Kesalahan ketiga terdapat pada elemen warna yakni warna tebing yang menyalahi prinsip keseimbangan dan keselarasan . Kesalahan ini terlihat pada warna abu-abu pucat yang terdapat pada keseluruhan tebing. Warna abu-abu terlalu mendominasi pada ilustrasi gambar, sehingga mengurangi keseimbangan pada ilustrasi serta mengurangi nilai keindahan pada ilustrasi. Warna abu-abu pada tebing tidak sesuai dengan warna tebing yang sesungguhnya, sehingga menyalahi prinsip keselarasan.

Seharusnya warna tebing diberi perpaduan warna antara coklat tua, coklat muda serta sedikit warna hijau. Dengan memakai warna tersebut warna tebing tidak mengurangi keseimbangan pada ilustrasi serta cocok atau sesuai dengan warna tebing yang sesungguhnya. Dengan begitu tidak akan menyalahi prinsip keseimbangan dan keselarasan.

c. Temuan Kesalahan Pada Gambar 3 Edisi No.566, Rabu 12 Oktober 2011

Pada Gambar 3 terdapat 8 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen garis yakni garis pendek berwarna biru yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahan ini terlihat dari arah garis panah yang mengarah kedalam. Keberadaan garis pendek biru tidak begitu diperlukan dan penempatannya terlihat berlebihan sehingga menyalahi prinsip kesederhanaan.

Seharusnya garis pendek biru dihilangkan karena keberadaan garis pendek biru membuat para pembaca bingung dalam memahami fungsi keberadaan garis biru sebagai apa. Dengan dihilangkannya garis pendek biru, maka ilustrasi tidak terlihat membingungkan dan tidak menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua dan ketiga terdapat pada elemen garis yakni garis tanda panah biru bergelombang yang menyalahi prinsip keselarasan dan keteraturan irama. Kesalahannya terlihat dari bentuknya yang bergelombang dalam menjelaskan jarak antara rumah yang satu dengan rumah yang dituju sekaligus menunjukkan arah saksi mata melangkah. Garis tersebut tidak sesuai atau cocok ditempatkan dengan bentuk garis yang bergelombang karena ini akan membingungkan pembaca memahami langkah saksi mata yang tidak masuk akal.

Seharusnya bentuk garis yang ditempatkan untuk menjelaskan jarak sekaligus langkah saksi mata cukuplah dengan garis panah lurus, sehingga pembaca dapat mudah memahami langkah saksi mata dan terlihat masuk akal.

3. Kesalahan keempat dan kelima terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk jurang yang menyalahi prinsip kesederhanaan dan prinsip kesatupaduan. Kesalahannya terlihat pada penempatan posisi jurang yang tidak seharusnya. Penempatan posisi jurang tidak terlalu diperlukan dan tidak terlihat menyatu dengan elemen yang lainnya. Penempatan posisi jurang terlihat tidak sinkron dengan kejadian dan berlebihan.

Seharusnya penempatan posisi jurang diganti dengan bentuk pohon dan rumput, sehingga menambah nilai keindahan pada ilustrasi. Dengan dihilangkannya jurang yang kemudian diganti dengan bentuk pohon dan rumput, maka ilustrasi terlihat menyatu antara elemen yang satu dengan elemen yang lain. Dengan demikian tidak akan menyalahi prinsip kesatupaduan dan kesederhanaan.

4. Kesalahan keenam terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk tidak jelas yang menyalahi prinsip keseimbangan. Kesalahannya terlihat dari bentuknya yang tidak jelas, entah balkon, pagar, atau dinding. Dengan bentuknya yang tidak jelas sekaligus posisi peletakannya mengakibatkan ilustrasi terlihat tidak seimbang. Bentuk gambar tersebut membebani elemen-elemen yang lain terutama elemen ruang dan membuat pembaca sulit memahami bentuk tersebut. Seharusnya bentuk tersebut dihilangkan sehingga ilustrasi terlihat seimbang antara elemen yang satu dengan elemen yang lain serta mudah dipahami oleh pembaca.

5. Kesalahan ketujuh dan kedelapan terdapat pada elemen ruang yang menyalahi prinsip kesederhanaan dan keseimbangan. Kesalahan ini terlihat jelas pada ilustrasi yang hampir tidak memiliki ruang. Ini dikarenakan penempatan posisi elemen bentuk jurang dan bentuk tidak jelas yang seharusnya tidak ditempatkan. Seharusnya elemen bentuk tidak jelas dihilangkan dan elemen bentuk jurang diganti dengan bentuk pohon dan rumput sehingga dalam ilustrasi terlihat ada beberapa ruang antara elemen yang satu dengan yang lainnya. Dengan demikian elemen ruang tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan dan keseimbangan.

d. Temuan Kesalahan Pada Gambar 4 Edisi No.570, Minggu 16 Oktober 2011

Pada Gambar 4 terdapat 4 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk landasan pacu yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat pada bentuknya yang sangat sempit dan tidak memadai dibandingkan dengan elemen bentuk pesawat. Ukuran bentuk landasan pacu masih kurang besar sehingga menyalahi prinsip kesederhanaan yang berarti tidak lebih dan tidak kurang. Seharusnya elemen bentuk landasan pacu diperbesar lagi atau elemen bentuk pesawat yang agak diperkecil ukurannya. Dengan

demikian elemen bentuk landasan pacu tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk baling-baling pesawat yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahannya terlihat pada posisi baling-baling yang satu tidak seperti posisi baling-baling yang satunya lagi. Peletakan posisi baling-baling sayap kanan pesawat terlalu jauh dengan posisi sayap kanan pesawat sehingga terlihat tidak menyatu dengan pesawat dan tidak sesuai dengan bentuk pesawat yang sesungguhnya.

Seharusnya posisi baling-baling sayap kanan didekatkan lagi pada sayap kanan pesawat, sehingga terlihat menyatu dengan pesawat dan sesuai dengan bentuk pesawat yang sesungguhnya.

3. Kesalahan ketiga terdapat pada elemen warna yakni warna memudar yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat dari warna hijau yang memudar untuk menjelaskan bahwa itu adalah bentuk rumput. Warna rumput tersebut sangat kekurangan sehingga menyalahi prinsip kesederhanaan yang artinya tidak lebih dan tidak kurang.

Seharusnya elemen warna rumput landasan diberi warna hijau yang merata sehingga menambah nilai keindahan ilustrasi. Dengan demikian elemen warna rumput tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan.

4. Kesalahan keempat terdapat pada elemen warna yakni warna hitam yang menyalahi prinsip keseimbangan. Kesalahannya terlihat pada gambar penjelas terjadinya kecelakaan. Keberadaan elemen warna bulatan hitam sebelumnya tidak terlihat pada gambar yang dijelaskannya yakni gambar pesawat. Keberadaan elemen warna bulatan hitam mengurangi keseimbangan antara elemen satu dengan yang lain.

Seharusnya elemen warna bulatan hitam dihilangkan, sehingga tidak membebani elemen yang lain. Dengan demikian tidak akan mengalami kesalahan pada prinsip keseimbangan.

e. Temuan Kesalahan Pada Gambar 5 Edisi No.574, Kamis 20 Oktober 2011

Pada Gambar 5 terdapat 2 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk kabel yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat jelas pada elemen bentuk kabel yang satu dengan kabel yang disebelahnya. Elemen bentuk kabel yang disebelah kiri tersambung dari tiang satu ke tiang lainnya, sedangkan kabel kanan tidak tersambung dari tiang satu ke tiang lainnya. Elemen bentuk kabel terputus ini menyalahi prinsip kesederhanaan yang berarti tidak lebih dan tidak kurang.

Seharusnya elemen bentuk kabel tersebut dibuat tersambung antara tiang satu dengan tiang yang lain sehingga tidak menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk orang hitam yang menyalahi prinsip keteraturan irama. Kesalahannya terlihat pada penempatannya pada pertengahan alur cerita saksi mata melangkah ke tempat kejadian sekaligus pemberian warna hitam terhadap elemen tersebut. Keberadaan orang hitam tersebut memutuskan langkah atau keraturan irama alur cerita dari beberapa elemen bentuk orang yang lainnya. Keberadaan elemen bentuk orang hitam juga membingungkan pembaca untuk memahaminya, siapa dia, apakah pelaku atau saksi mata, kenapa diletakan pada posisi tersebut.

Seharusnya elemen bentuk orang hitam diganti dengan bentuk orang yang memakai seragam yang sama seperti elemen bentuk orang yang lainnya. Dengan demikian tidak akan menyalahi prinsip keteraturan irama.

f. Temuan Kesalahan Pada Gambar 6 Edisi No.575, Jum'at 21 Oktober 2011

Pada Gambar 6 terdapat 1 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis. Kesalahannya terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk sketsa bus yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat pada setiap garis penjelas pada badan sketsa bus. Garis penjelas

pada elemen bentuk sketsa bus tidak tersambung dengan garis penjelas bentuk sketsa bus lainnya. Kesalahannya terlihat juga pada warnanya yang diberi warna putih sehingga kurang terlihat oleh pembaca.

Seharusnya garis penjelas elemen bentuk sketsa badan bus diperjelas dan dibuat tersambung dengan garis penjelas yang lainnya. Seharusnya sketsa bus diberi warna yang sama dengan bentuk bus yang dibawahnya sehingga alur kejadiannya mudah dipahami dan pembaca mengerti bahwa bus yang di bawah meloncat ke atas. Dengan demikian tidak akan terjadi kesalahan pada prinsip kesederhanaan.

g. Temuan Kesalahan Pada Gambar 7 Edisi No.576, Sabtu 22 Oktober 2011

Pada Gambar 7 terdapat 2 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen ruang yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat pada ruang kosong yang terdapat dibawah tebing, apakah itu gambar genangan air atau rumput, bentuknya sangat membingungkan. Dengan demikian elemen ruang menyalahi prinsip kesederhanaan yang artinya tidak lebih dan tidak kurang.

Seharusnya elemen ruang tersebut diletakkan elemen bentuk air atau pohon atau rumput agar mengurangi terjadinya ruang kosong pada ilustrasi. Dengan demikian elemen ruang tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen garis yakni garis merah yang menyalahi prinsip kesatupaduan. Kesalahannya terlihat pada salah satu elemen garis merah yang melukiskan gerak peluru dari senjata api pelaku kepada korban. Elemen garis merah tidak terkena langsung kepada korban, tetapi pada tubuh korban di bagian kepala terlihat ada tanda terkena peluru. Dengan demikian elemen garis merah tidak menyatu dengan elemen bentuk yang lain sehingga menyalahi prinsip kesatupaduan.

Seharusnya seluruh elemen garis merah digambarkan terhubung dengan elemen bentuk korban, sehingga elemen garis merah menyatu dengan elemen bentuk korban melukiskan suatu kejadian. Dengan demikian elemen garis merah tidak akan menyalahi prinsip kesatupaduan.

h. Temuan Kesalahan Pada Gambar 8 Edisi No.578, Senin 24 Oktober 2011

Pada Gambar 8 terdapat 4 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama, kedua dan ketiga terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk dua pesawat kecil yang menyalahi prinsip kesederhanaan, kesatupaduan dan keseimbangan. Kesalahannya terlihat pada posisi elemen bentuk dua pesawat kecil tersebut yang diletakan pada bandara dengan jarak yang berdekatan dengan lokasi pesawat yang sedang mendarat. Keberadaan elemen bentuk kedua

pesawat kecil tersebut menyalahi prinsip kesederhanaan yang artinya tidak lebih dan tidak kurang. Keberadaan elemen bentuk dua pesawat kecil tidak begitu diperlukan untuk diposisikan disana. Keberadaannya juga menghabiskan ruang yang lain sehingga tidak ada tempat bagi elemen yang lain untuk diletakan, sehingga menyalahi prinsip keseimbangan. Keberadaan elemen bentuk dua pesawat kecil tidak begitu menyatu dengan elemen yang lain sehingga menyalahi prinsip kesatupaduan.

Seharusnya keberadaan elemen bentuk dua pesawat kecil dihilangkan agar elemen yang lain bisa diletakan di sana. Dengan demikian tidak akan menyalahi prinsip kesederhanaan, keseimbangan, dan kesatupaduan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen warna yakni warna biru muda yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahannya terlihat pada warna biru yang terletak pada lintasan bandara tempat elemen bentuk dua pesawat kecil parker. Warna biru muda tidak sesuai dengan bentuk lintasan bandara yang sesungguhnya sehingga menyalahi prinsip keselarasan.

Seharusnya elemen warna biru muda diganti dengan warna yang sama dengan lintasan bandara tempat pesawat yang sedang mendarat, sehingga tidak menyalahi prinsip keselarasan.

- i. **Temuan Kesalahan Pada Gambar 9 Edisi No.579, Selasa 25 Oktober 2011**

Pada Gambar 9 terdapat 2 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk pesawat melintang yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahan terlihat pada elemen bentuk pesawat yang sedang parkir melintang miring di tengah landasan, hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi parkir pesawat yang sebenarnya, yakni dengan posisi parkir lurus searah lintasan sehingga menyalahi prinsip keselarasan.

Seharusnya posisi parkir pesawat digambarkan pada posisi searah dengan lintasan bandara, sehingga sesuai dengan posisi parkir pesawat yang sesungguhnya. Dengan begitu elemen bentuk pesawat tidak akan menyalahi prinsip keselarasan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen ruang yang menyalahi prinsip keseimbangan. Kesalahannya terlihat pada elemen ruang yang memisahkan antara landasan pacu dengan sederet bangunan yang terlalu sempit untuk ukuran landasan pesawat, sehingga jarak antara sederet bangunan dengan landasan pacu terlalu dekat dan terlihat tidak seimbang. Dengan demikian elemen ruang menyalahi prinsip keseimbangan.

Seharusnya ruang tersebut diperbesar agar jarak antara landasan pacu dengan sederet bangunan tidak terlalu dekat. Dengan demikian tidak akan menyalahi prinsip keseimbangan.

j. Temuan Kesalahan Pada Gambar 10 Edisi No.581, Kamis 27 Oktober 2011

Pada Gambar 10 terdapat 5 kesalahan Penerapan Prinsip Desain dalam Elemen Grafis.

1. Kesalahan pertama terdapat pada elemen bentuk yakni bentuk pohon yang menyalahi prinsip kesederhanaan. Kesalahannya terlihat pada keberadaan posisi pohon yang tidak begitu diperlukan untuk diletakkan disana, karena bentuk pohon tersebut sedikit tertutup oleh kalimat penjelas kejadian dan elemen bentuk penjelas tali putus. Keberadaan elemen bentuk pohon memberi kesan berlebihan sehingga menyalahi prinsip kesederhanaan yang artinya tidak lebih dan tidak kurang.

Seharusnya elemen bentuk pohon dihilangkan sehingga tidak terkesan berlebihan dan tidak menyalahi prinsip kesederhanaan.

2. Kesalahan kedua terdapat pada elemen garis yakni garis tanda panah pendek yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahannya terlihat pada bentuk arah panah yang digambarkan terbalik atau berlawanan dari elemen bentuk yang dijelaskannya, sehingga menyalahi prinsip keselarasan.

Seharusnya elemen bentuk garis tanda panah pendek digambar dengan arah yang berlawanan dari bentuk garis tanda panah yang sekarang, sehingga tidak menyalahi prinsip keselarasan.

3. Kesalahan ketiga dan keempat terdapat pada elemen warna yakni warna putih yang menyalahi prinsip kesatupaduan dan warna abu-abu yang menyalahi prinsip keselarasan. Kesalahannya terlihat pada elemen warna putih yang terletak pada dua jendela gedung di sebelah kanan. Keberadaan elemen warna putih pada kedua jendela mengurangi nilai kesatupaduan dengan jendela gedung lainnya sehingga menyalahi prinsip kesatupaduan.

Seharusnya warna putih pada kedua jendela gedung diganti dengan warna yang sama dengan jendela gedung yang lainnya sehingga terlihat menyatu dengan jendela gedung lainnya.

Kesalahan elemen warna juga terlihat pada warna abu-abu di bawah kepala korban yang diduga adalah warna darah saat korban terjatuh. Warna abu-abu tidak sesuai untuk menggambarkan warna darah, sehingga menyalahi prinsip keselarasan.

Seharusnya warna abu-abu yang terletak dibawah kepala korban diganti dengan warna merah agar lebih terlihat seperti warna darah sehingga tidak menyalahi prinsip keselarasan.

Dengan demikian elemen warna tidak akan menyalahi prinsip kesatupaduan dan keselarasan.

4. Kesalahan kelima terdapat pada elemen ruang yang menyalahi prinsip keteraturan irama. Kesalahannya terlihat pada beberapa penempatan ruang kecil yang diberi nomor 1 sampai 5. Dalam gambar terlihat ruang detail kejadian pada nomor 5 adalah

pertengahan peristiwa, bukan akhir dari peristiwa. Ruang dengan nomor urut 3 adalah penjelas terjadinya kejadian setelah ruang nomor urut 5. Yang menjadi akhir dari peristiwa adalah ruang yang diberi nomor 4. Penempatan ruang 3,4,dan 5 tidak teratur sehingga menyalahi prinsip keteraturan irama.

Seharusnya elemen ruang dengan nomor urut 5 menjadi nomor urut 3, dan elemen ruang nomor urut 3 menjadi nomor urut 3.a karena berfungsi sebagai penjelas dari terputusnya tali, setelah itu dilanjutkan dengan nomor urut 4 yang menjadi akhir dari suatu peristiwa. Dengan demikian alur peristiwa terlihat teratur dan mudah dipahami pembaca dan tidak menyalahi prinsip keteraturan irama.

Dari uraian di atas terdapatlah kesalahan dari keseluruhan temuan data yakni 33 kesalahan pada setiap elemen dalam menerapkan prinsip desain dari keseluruhan indikator yakni 250 indikator. Dari keseluruhan indikator dapat diketahui pula indikator yang tidak terjadi kesalahan, yakni 250 keseluruhan indikator dikurangi dengan 33 indikator kesalahan maka didapatkanlah 217 indikator yang tidak terjadi kesalahan. Dengan demikian dapat diketahui persentasenya dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ dimana } P \text{ adalah Persentase, } F \text{ adalah Frekuensi dan } N$$

adalah nilai keseluruhan indikator.

a) Persentase nilai keseluruhan temuan kesalahan adalah sebagai berikut;

Diketahui $N = 250$, $F = 33$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{250} \times 100\% = 13,2\%$$

Dengan demikian dapat diperoleh hasil dari persentase keseluruhan temuan kesalahan adalah 13,2 %.

b) Persentase nilai keseluruhan temuan data yang tidak terdapat kesalahan adalah sebagai berikut;

Diketahui $N=250$, $F= 217$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{217}{250} \times 100\% = 86,8\%$$

Dengan demikian dapat diperoleh hasil dari persentase keseluruhan temuan data yang tidak terdapat kesalahan adalah 86,8%.

Maka dapat disimpulkan bahwa Surat Kabar Tribun Jambi memang sangat baik dalam menerapkan prinsip desain dalam elemen grafis untuk membuat ilustrasi gambar berita utama.

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Dari uraian yang telah dipaparkan, dapatlah diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

5.1.1. Penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar berita utama Surat Kabar Tribun Jambi.

- a. Ditemukan adanya kesalahan pada setiap gambar yang diteliti. Yang paling banyak kesalahannya adalah gambar 3, Edisi No. 566, Rabu 12 Oktober 2011, jumlah kesalahannya 8 indikator.
Sedangkan yang paling sedikit kesalahannya adalah Gambar 6, Edisi No. 575, Jum'at 21 Oktober 2011, hanya satu kesalahan.
- b. Prinsip Desain yang sering dilanggar adalah Prinsip Kesederhanaan, ada 11 indikator. Sedangkan prinsip desain yang sedikit dilanggar adalah prinsip keteraturan irama dan prinsip kesatupaduan, yakni sama-sama 4 indikator.
- c. Elemen Grafis yang sering melanggar adalah elemen bentuk, yakni 15 indikator, dan khusus elemen tekstur tidak pernah melanggar prinsip desain.
- d. Sampel terdiri dari 10 gambar, prinsip desain terdiri dari 5 prinsip, elemen grafis terdiri 5 elemen. Perkalian angka-angka tersebut menghasilkan 250 indikator ($10 \times 5 \times 5 = 250$).

Dari 250 indikator terdapat kesalahan 33 indikator, tidak terdapat kesalahan 217 indikator.

e. Persentase tidak terdapat kesalahan adalah $P = \frac{217}{250} \times 100\% = 86,8\%$

Mengacu pada rumus penilaian yang ditetapkan Arikunto (1996: 244), maka nilai 86,8 % tergolong sangat baik.

Berarti penerapan prinsip desain dalam elemen grafis pada ilustrasi gambar yang menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi tergolong **sangat baik**, yakni 86,8 %.

5.1.1. Maksud dan tujuan menampilkan ilustrasi gambar menyertai berita utama Surat Kabar Tribun Jambi.

- a. Maksud : Mengundang minat pembaca dan menjadikan ilustrasi sebagai ciri khas Surat Kabar Tribun Jambi agar cepat dikenal dan mudah diingat oleh pembaca.
- b. Tujuan: agar Surat Kabar Tribun Jambi memiliki daya jual yang tinggi dan pembaca tertarik untuk membeli Surat Kabar Tribun Jambi.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada Pemimpin Redaksi Surat Kabar Tribun Jambi agar tetap menampilkan Ilustrasi Gambar sebagai ciri khas Surat Kabar Tribun Jambi.
2. Kepada Ilustrator yang mendesain Ilustrasi Gambar disarankan agar tetap mempertahankan kualitas hasil karyanya sebagai ilustrator professional, dan sedapat mungkin lebih ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, Tatang M, 1986, *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta, CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi, 1996, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta, PT. Asdi Maha Satya.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Effendy, Onong Uchjana, 1989, *Kamus Komunikasi*. Bandung, CV. Mandar Maju.
- Indriantoro, Nur dan Bambang Supomo, 1999, *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta, BPFÉ.
- Isdayanto, ditulis dalam *Devenisi Desain Grafis*.
<http://simpanglima.wordpress.com/2008/02/21/devenisi-desain-grafis>.
- Junaedhie, Kurniawan, 1991, *Ensiklopedia Pers Indonesia*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- KBBI versi *offline* mengacu pada KBBI Edisi ke III, diambil dari <http://pusatbahasa.kemdiknas.co.id/KBBI/>.
- Harian Pagi Tribun Jambi, 2011, *Dokumen Tribun Jambi*. Jambi, PT. Jambi Media Grafika.
- Mahrunisa Jihan, 2009. *Strategi Stasiun Semenanjung TV (STV) dalam merancang program Siaran Berita Lintas 21 di Kota Batam, Pekanbaru*. FDIK UIN SUSKA.

- Nirmala, Andini, T dan Aditya Pratama, 2003, *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya, Prima Media.
- Panansil, 2009, *Penerapan Bahasa Jurnalistik Dalam Penulisan Berita Politik di Harian Umum Riau Mandir*. Pekanbaru, FDIK UIN SUSKA.
- Prasetyo Bambang dan Lina Miftahuljannah, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Pujiriyanto, 2005, *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta, Andi.
- Saebani, Beni Ahmmad, 2008, *Metode Penelitian*. Bandung, CV. Pustaka Setia.
- Santoso, Ananda dan AR. AK. Hanif, 2001, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya, Alumni.
- Soehartono, Irawan, 2008, *Metode Penelitian Sosial*. Bandung, PT. Remaja Rosda Karya.
- Stefanusipeen's Blog, Pengertian Ilmu Desain Grafis [http: //
Stefanusipeen.wordpress.com/2010/08/02/pengertian-ilmu-desain-
grafis/](http://Stefanusipeen.wordpress.com/2010/08/02/pengertian-ilmu-desain-grafis/)
- Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. CV. Alfabeth.
- Sumadiria As. Haris, 2006. *Jurnalistik Indonesia menulis berita dan feature*. Bandung, Simbiosis Rekatama Media.
- Tim Redaksi, *Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 15*. Jakarta, PT. Cipta Adi Pusaka.
- Widodo, 1997. *Teknik wartawan menulis berita di Surat Kabar dan Majalah*. Surabaya, Indah.

Wijanarko, Lizard, on juli 2011. <http://www.ahlikesain.com/elemen-elemen-dalam-komunikasi-visual-html/>.