

TINJAUAN VISUAL KONTEN PADA MEDIA CETAK DAN DIGITAL (STUDI KASUS MANUAL JAKARTA)

Syifa Ananda Nurakmal

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain & Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana

e-mail: syifa.ananda11@gmail.com

ABSTRAK

Sekarang pembaca media cetak sudah mulai bergeser karena perkembangan teknologi. Munculnya media baru yaitu media digital mempermudah pembaca karena lebih mudah didapatkan. Sebagai majalah *lifestyle* Jakarta, Manual Jakarta memiliki kedua media tersebut. Majalah cetak dan *website*. Penulis meninjau menggunakan metodologi kualitatif bagaimana kedua media tersebut dapat berjalan bersamaan. Pembedahan media yg dilakukan untuk menganalisis konten, visual, dan media. Penulis ingin meninjau bagaimana Manual Jakarta sebagai media menggunakan kedua media tersebut tanpa menghindari perkembangan media dan bagaimana media cetak dapat tetap bertahan di tengah perkembangan teknologi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media cetak tetap bisa bertahan dengan karakteristiknya masing masing.

Kata Kunci: *konten visual, media cetak, media digital*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membuat bergesernya kebiasaan masyarakat untuk mengkonsumsi media. Media baru yang lebih mudah diakses menggunakan koneksi internet mulai meninggalkan media tradisional. Teknologi juga merubah cara mendapatkan informasi. Dengan banyaknya sosial media (Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya) membuat informasi dapat didapatkan dengan cepat.

Manual Jakarta merupakan media yang memiliki 2 media yaitu media cetak dan digital, di era digital seperti ini dalam wawancara *Editor in-Chief* Manual Jakarta mengatakan bahwa menurutnya bukan tentang bagaimana cetak melawan digital melainkan bagaimana caranya menghubungkan media cetak dengan digital. (Kensan, 2019). Dengan itu penulis merasa perlu meninjau bagaimana Manual Jakarta menghubungkan konten visual media cetak dan media digital yang mereka miliki.

KAJIAN TEORI

Media

Perkembangan media cetak dan digital sangat cepat seiring perkembangan teknologi. Di perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, surat kabar cetak (koran) terkesan lamban, karena informasi yang ada di TV dan media online baru bisa dinikmati pembaca keesokan harinya. Untuk media online, mereka diuntungkan

karena cepat dan lengkap. Kelemahan media online adalah akurasi beritanya.

Sedangkan keunggulan media cetak terletak pada “*durability/keawetan*” informasinya. Di antara berbagai jenis media massa, media cetak memiliki kelebihan yang tidak dapat dibagikan oleh media lain. Hasil cetak bersifat permanen dan dapat disimpan sehingga pembaca dapat mengulang bacaan hingga memahami isi pesan yang disampaikan tanpa perlu membayar ekstra. (Saragih, & Harahap, 2020)

Perkembangan teknologi belum semuanya diterima di semua generasi. Perubahan majalah cetak menjadi digital dapat merubah seluruh pengalaman membaca. Berdasarkan wawancara *focus group* kepada pembaca majalah Femina yang dibagi berdasarkan 3 generasi. Generasi Baby Boomers masih memiliki masalah dengan penggunaan teknologi, Generasi X masih terbatas dengan ketidakpunyaan terhadap gadget, Generasi Y merupakan yang paling familiar dengan teknologi tetapi sebagian dari mereka tetap memilih media cetak. (Wardhani, Sabana, & Adriati, 2014)

Layout

Berdasarkan buku pertama *Layout 2020*, Suriyanto Rustan mengatakan bahwa *layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten pesan yang dibawanya.

Dalam melihat sebuah *layout* secara keseluruhan ada 3 level yang harus diketahui:

1. **Form (visual)**

Dalam form, yang dilihat adalah dari segi elemen dan atribut seperti bentuk, garis, gambar, warna, style/gaya, tekstur. Dan juga prinsip desain seperti, *unity* atau *balance*.

2. **Konten (arti/pesan)**

Konten merupakan maksud/arti/pesan dibalik form/visual tersebut.

3. **Konteks (fungsi)**

Konten merupakan tujuan/fungsi/kondisi dibalik *form* dan konten. Kemana desain ini akan didistribusikan, visi/misi, audiens, waktu dan tempat.

Posisi antara elemen dan keseluruhan *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihat. Prinsip desain adalah persepsi persepsi yang ingin ditanamkan desainer ke benak audiens atau pengguna. Persepsi atau prinsip desain didapat dari pengolahan atribut elemen-elemen desain.

Agar di benak audiens muncul kesan (yang sudah direncanakan desainer), maka desainer memilih Elemen yang tepat, lalu menata Atribut elemen elemen tersebut.

KESAN = ELEMEN + ATRIBUT

a. Kesan (prinsip desain) dapat terbentuk dari *Emphasis*, *Sequence*, *Balance*, *Depth* dan *Unity*.

1. **Emphasis** (berat visual/penekanan) adalah penekanan berat visual di bagian tertentu pada suatu *layout*, untuk menentukan mata/perhatian audiens tertuju ke object tersebut dan menentukan hirarki. *Emphasis* terkuat disebut dengan

istilah *Focal Point*. Cara menciptakan *emphasis* bisa dengan kontras, ukuran/*size*, posisi, warna, atau bentuk.

2. **Sequence** (perhatian mata) adalah urutan/jalur perhatian audiens dari satu area ke area lainnya dalam sebuah *layout* yang dihasilkan karena adanya *emphasis* pada suatu desain.
3. **Balance** adalah kesan keseimbangan berat visual elemen-elemen dalam sebuah bidang. Terdapat 2 macam balance: Simetris (memberi kesan formal, stabil, statis) dan Asimetris (memberi kesan dinamis, tidak stabil, aktif, informal).
4. **Unity** adalah kesatuan secara keseluruhan. Keselarasan tersebut meliputi seluruh level (form, konten, dan konteks)

b. Elemen merupakan poin, garis, bidang, volume yang meliputi teks, gambar, foto, dan lain lain pada desain *layout*.

c. Atribut adalah ukuran, posisi, arah, jumlah, warna, tekstur, dan lain lain pada desain *layout*.

Pada dasarnya karya desain cetak maupun digital bisa dibagi menjadi 2 macam, karya single panel dan karya multi panel/integrated.

Teori yang akan digunakan adalah karya multi panel/*integrated* yaitu jumlah panel atau halaman karyanya lebih dari satu, tetapi antara masing masing panel/halaman/karya masih ada kesinambungan (*unity*).

Contoh multi panel adalah *website*, *apps*, buku, majalah bulanan, dan lain lain.

Konten

Berdasarkan buku edisi kedua Suriyanto Rustan berjudul Out (Suriyanto, 2020) dia menjelaskan tentang konten pada media cetak dan media digital.

Pada media cetak (Buku)

Konten pada media cetak dibagi berdasarkan level *emphasis*-nya dari yang paling kuat dan paling lemah.

1. Art

Fungsinya adalah memberi informasi visual dan menarik perhatian audien. Gambar, foto, ilustrasi, tipografi, semua bisa disebut *art*. Level *emphasis*-nya yang paling kuat kuat.

2. **Headline** atau Judul

Fungsinya adalah agar pembaca membaca isi naskah (*body text*). Level *emphasis*-nya kuat.

3. **Body text** atau isi naskah

Fungsinya adalah isi bacaan, informasi utama. Level *emphasis*-nya lemah.

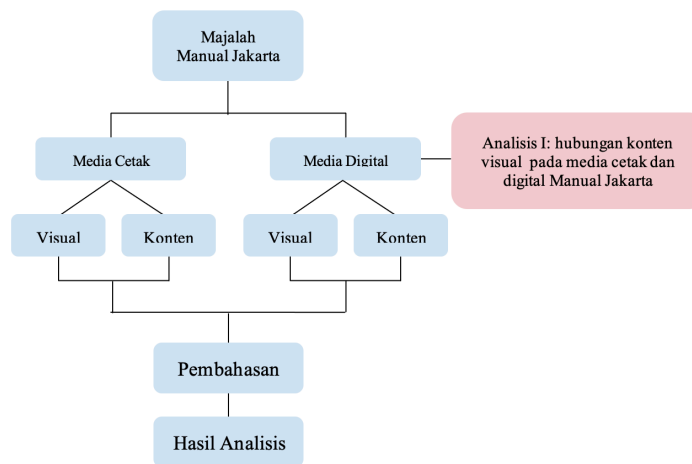
Pada media digital (*Website*)

Ada *website* yang harus sering di *update* seperti blog, news, dan lain lain. Ada karakter *website* yang disebut *Text-heavy*, berisi banyak teks/naska dan interaksinya sedikit. Ada yang disebut *Interaction-heavy*, yang banyak interaksi seperti mengetik, membeli. Contohnya, *e-commerce*.

Website atau e-magz yang menyediakan berita, informasi, dan hiburan untuk publik yang terpenting adalah kebaruan beritanya. Dalam desain, di *landing page* ada foto dan *headline* berita utama. Padat dengan foto-foto dan *headline* yang lebih kecil berupa *card* yang ditaruh dalam kolom-kolom, biasanya pada *website* ini minim adanya *white space*, dan tampak ramai.

METODOLOGI

Metode riset yang digunakan pada riset kali ini adalah metode riset kualitatif. Menganalisis konten visual dari media cetak dan digital Manual Jakarta untuk menentukan hubungan antara kedua media yang digunakan Manual Jakarta.



Gambar 1 Metodologi. (Sumber: Pribadi, 2020)

PEMBAHASAN

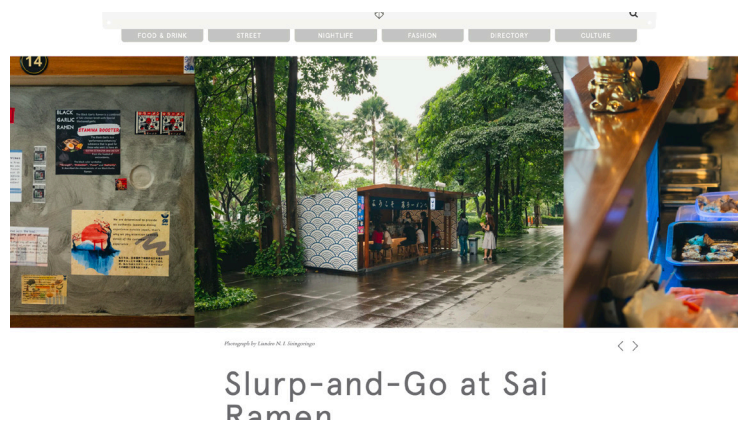
Setelah mendapatkan teori yang relevan, penulis menganalisis konten, *layout*, dan media dari media cetak dan media digital dari Manual Jakarta. *Section* yang diambil merupakan *section Food and Beverage*, karena pembahasannya dalam *website* cukup mendominasi.



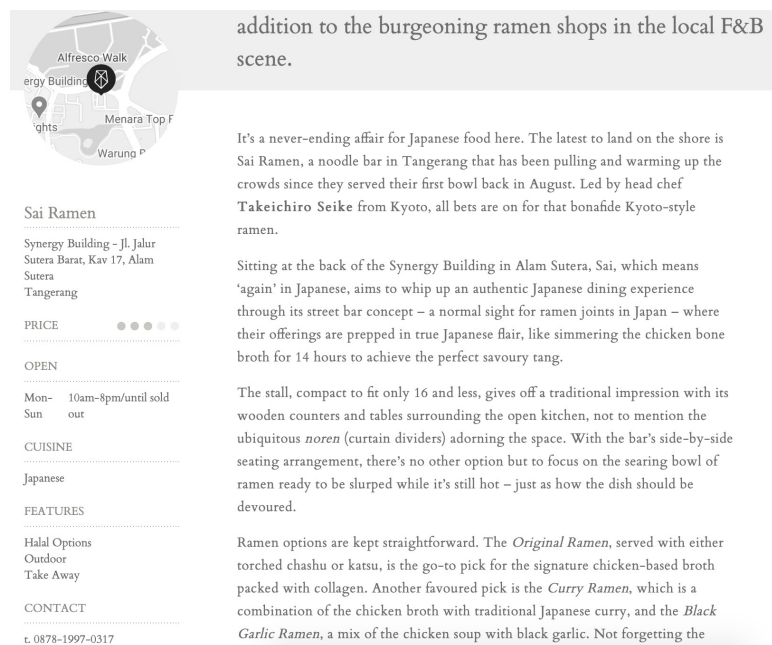
Gambar 2 Section F&B Majalah Cetak Manual Jakarta. (Sumber: Pribadi, 2020)

Menurut Rustan pada buku Lay 2020. Pada media cetak: *Art*, merupakan foto yg berada di sebelah kiri. *Headline*, merupakan nama tempatnya “Bubur Ayam Mangga Besar”. *Body text*, merupakan penjelasan singkat yang berada dibawah *headline*. Informasi yang diberikan pada majalah cetak tidak terlalu detail seperti nomor telepon, melainkan hanya penjelasan singkat, alamat restoran dan waktu buka tempat makan tersebut.

Berdasarkan prinsip desain pada teori *Layout* yang didapat, penekanannya sangat terlihat sehingga memberikan hirarki yang jelas. Penekanan terkuatnya adalah gambar, lalu nama tempat, dan penjelasan. Sehingga *sequence* yang diciptakan sangat terlihat jelas. Keseimbangan yang diberikan adalah simetris dan lebih terkesan formal. *Unity, form* yang menarik tetapi tetap pesan dari konten tersampaikan dengan jelas, dan semua selaras dengan konteksnya.



Gambar 3 Page F&B website Manual Jakarta. (Sumber: Pribadi, 2020)



Gambar 4 Isi Page F&B website Manual Jakarta. (Sumber: Pribadi, 2020)

Sedangkan pada *website*, membahas kuliner yang sedang *trend* tetapi dibahas dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Contohnya, *Slurp-and-Go at Sai Ramen* yang baru saja buka di daerah Alam Sutra menawarkan konsep memakan Ramen memiliki konsep *Japanese street bar* dijelaskan bahwa mereka menjual 200 - 250 mangkuk sehari, dan menjelaskan bahwa konsep tempat duduk berdampingan seperti *bar* agar pengunjung hanya fokus kepada ramen panas yang dihidangkan.

Berdasarkan teori konten yang didapat pada media digital, *website* Manual Jakarta merupakan tipe *website* yang diupdate terus menerus dan memiliki karakter *website* yang *Text heavy*. Informasi yang diberikan pada *website* cukup jelas, terdapat map yang *me-link* dengan Google Map, nomor telepon, dan juga terdapat kisaran harga hingga beberapa fitur seperti indikasi halal dan *take away*.

Berdasarkan prinsip desain pada teori *Layout*, karena memiliki ruang yang lebih tidak terbatas penekanan jadi lebih terlihat dengan adanya *header* foto. Sedangkan pada isi kontennya kurang ada penekanan sehingga terlihat monoton, dari segi warna tidak ada penekanannya. *Sequence*, pada *website* lebih terlihat alurnya karena dapat di *scroll* sehingga memudahkan untuk membentuk *sequence*. Untuk *balance*, sama dengan cetak keseimbangan yang diberikan adalah simetris dan lebih terkesan formal. *Unity, form* yang statis dan memiliki banyak ruang kosong di kanan kiri *website*-nya tetapi tetap pesan dari konten tersampaikan dengan jelas, dan semua sesuai dengan konteksnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari tinjauan diatas membawa kesimpulan bahwa kedua media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dari konten visual. Dari konten, pada media cetak Manual Jakarta lebih memberikan informasi wisata kuliner yang sudah memiliki reputasi dari masa kemasa dengan tujuan jika dibaca beberapa tahun kedepan informasinya masih sangat informatif, sedangkan media digital memberikan informasi wisata kuliner yang sedang *up to date* saat ini sehingga harus selalu diperbaharui tetapi tetap dengan sudut pandang yang berbeda dari media digital lainnya. Dari visual, komposisi *layout* semua tingkat dari *form*, konten hingga konteks sangat jelas dan hirarki yang diciptakan sangat nyaman untuk pembaca membaca majalah cetak Manual Jakarta dan *website*-nya. Hanya saja pada media cetaknya, tidak terlalu banyak gambar mengenai restoran tersebut sehingga tidak banyak informasi yang didapat mengenai seperti apa tempatnya atau makanannya. Jika dibandingkan dengan kelengkapan foto yang didapat dari *website* sungguh jauh berbeda. Dalam *website* terdapat cukup banyak foto yang menggambarkan suasana, menu makanan, bahkan suasana belakang dapur dari restoran tersebut membuat menarik perhatian pembaca untuk datang. Walaupun teknologi berkembang, kesempatan media cetak untuk tetap bertahan masih ada karena kedua media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dari konten dan visualnya.

Rekomendasi dari penulis untuk media digital Manual Jakarta, terlalu banyak ruang kosong, foto hanya berada di *header website*, membuat *layout* cukup monoton.

DAFTAR PUSTAKA

Kensan, J. (2019) "Podcast Obsesif Spotify: Hadi Ismanto, Manual Vision in Becoming J-Town's Lifestyle Curator" Diakses November 9 2020, *Website*: <https://open.spotify.com/episode/5qETw40YnRvz4pBoRP20KY?si=AgLk-DOHcT26wT5QcFTxf7A>

Rustan, S. (2020). Lay . DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.

Rustan, S. (2020). Out . DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.

Saragih, M. Y., Harahap, A. I., (2020) "The Challenges of Print Media Journalism in the Digital Era". Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU). Medan: Indonesia.

Wardhani, A. K., Sabana, S., & Adriati, I., (2014) "Analysis of Emotional Influence on Different Generation of Indonesian Women on Magazine Digitalization". Indonesia.