

TINJAUAN ANATOMI LAYOUT HALAMAN REPUBLIKA EPAPER

Suprayitno

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia,
Universitas Bina Nusantara Jl. KH. Syahdan No.9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
praysutoyo@binus.ac.id

ABSTRACT

Communities are increasingly familiar with Internet technology became one of the reasons for the rapid growth of digital newspaper in Indonesia. The ability of the media presents news in brief, fast, accessible and inexpensive form the basis of high growth of consumer interest in digital newspaper / electronic. Technological developments, triggering changes to the newspaper that had shaped the physical print later developed in digital form. In principle, newspaper print and digital newspapers contain messages or the same news, namely providing information to readers about the actual and weighted, as well as other light information that is entertainment. Review the anatomy of the digital newspaper layout is a study to trace and explore what and how the anatomy of a newspaper page layout, at least to provide information and understanding of the anatomy of the layouts in outline. Process layout in the digital version is no different from print media, which distinguishes its output only. In the process to any design layout of a medium, a designer is still expected to possess and master the basic principles such as layout hierarchy, emphasis, balance, and unity.

Keywords: *Internet technology, digital newspapers, anatomical layout*

ABSTRAK

Masyarakat yang semakin akrab dengan teknologi internet menjadi salah satu alasan cepatnya pertumbuhan koran digital di Indonesia. Kemampuan media ini menyajikan berita secara singkat, cepat, mudah diakses, dan murah menjadi dasar tumbuhnya minat yang tinggi konsumen surat kabar digital/elektronik. Perkembangan teknologi, memicu perubahan terhadap koran yang tadinya berbentuk cetak fisik kemudian berkembang dalam bentuk digital. Pada prinsipnya koran cetak maupun koran digital berisi pesan-pesan atau berita yang sama, yakni memberikan informasi kepada pembaca mengenai hal aktual dan berbobot, maupun informasi ringan lainnya yang bersifat hiburan. Tinjauan anatomi layout koran digital ini adalah sebuah kajian untuk menelusuri serta mendalami apa dan bagaimana anatomi layout halaman koran, setidaknya untuk memberi informasi serta pemahaman tentang anatomi layout secara garis besar. Proses layout dalam versi digital tidaklah berbeda dengan media cetak, yang membedakan hanyalah output-nya. Dalam proses me-layout sebuah desain apapun medianya, seorang desainer tetap dituntut untuk memiliki dan menguasai prinsip dasar layout seperti hierarchy/urutan, emphasis/penekanan, balance/keseimbangan, serta unity/kesatuan.

Kata kunci: *teknologi internet, koran digital, anatomi layout*

PENDAHULUAN

Internet yang ada sekarang sudah jauh berbeda, awal penemuannya tidak digunakan sebagai media massa seperti sekarang, namun *internet* ketika itu digunakan untuk kepentingan militer di Amerika Serikat. Departemen Pertahanan Amerika pada tahun 1969 membuat suatu *internet* untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, dengan alasan jika terjadi perang akan mudah dihancurkan. Jadi apabila satu bagian dari sambungan *network* terganggu dari serangan musuh, maka jalur yang lainnya dapat menggantikan secara otomatis. Setelah digunakan bagi kepentingan militer, kemudian para ilmuwan di Amerika mulai menggunakan *internet* untuk kepentingan pendidikan seperti penelitian serta pengembangan teknologi. Dan baru setelah itu pemerintah Amerika Serikat memberikan ijin *internet* untuk kepentingan komersial pada awal tahun 1990. Dan sejak saat itu perkembangan teknologi *internet* pun mulai melaju pesat dan menyebar ke negara-negara di kawasan Eropa, Asia, Australia, hingga seluruh penjuru dunia.

Internet di Indonesia berkembang berawal dari kreatifitas mahasiswa ITB sebagai paguyuban *network* yang kemudian berguru kepada Robby Soebiakto yang merupakan guru bagi para amatir radio di Indonesia, khususnya untuk komunikasi data paket radio. Paguyuban *network* ini menjadi berkembang pesat, hingga pada tahun 1996 merupakan tahun peralihan bagi ITB, karena keterikatan ITB dengan jaringan penelitian *Asia Internet Interconnection Initiatives*, sehingga memperoleh sambungan data yang lebih cepat.

ISP adalah singkatan dari *Internet Services Provider* yang merupakan jasa layanan sambungan *Internet* di suatu komputer. ISP yang pertama di Indonesia bernama IndoNET yang dikomersialkan. Setelah itu usaha bisnis *Internet* di Indonesia mulai marak dengan bermunculannya ISP-ISP baru yang mendapat lisensi dari pemerintah. Efisiensi sambungan antar ISP terus dilakukan dengan membangun beberapa *Internet Exchange (IX)* di Indosat, Telkom, APJII (IIX) dan beberapa ISP lainnya yang saling *exchange*. Hingga sekarang ini telah banyak ISP di Indonesia yang memberikan kemudahan-kemudahan bagi para pengguna *Internet*. Seperti TelkomNet Instan yang menggunakan sambungan kabel telpon atau Jogja MediaNet dengan *Internet cable*-nya, atau kepraktisan CitraNet dengan berlangganan *internet* secara prabayar. Dengan demikian semakin berkembang teknologi informasi *internet* di Indonesia dan semakin seru persaingan bisnis *internet* di Indonesia.

Kemajuan teknologi komputer memberi dampak signifikan dalam dunia jurnalistik. Diawali dengan metode manual dan beralih ke metode berbasis komputerisasi. Pengelolaan, pengiriman dan penyimpanan data, pemanggilan kembali berlipat kali lebih mudah. Melalui media *internet* ini segala pekerjaan yang biasanya diselesaikan dalam waktu yang cukup lama, kini menjadi sangat singkat. Sehingga dapat menghemat waktu pengerjaannya, karena kecanggihan dari teknologi informasi ini. Proses penyimpanan data, *copy paste* juga sudah sangat familiar digunakan. Proses pemberitaan dalam format media cetak pun menjadi lebih mudah sehingga memungkinkan produksi secara *massif*. Perkembangan ini akhirnya membawa kita di era tahun 90-an, di mana teknologi *internet* mulai dikembangkan. Teknologi nirkabel atau *wireless* pada *notebook*/komputer jinjing diciptakan, hingga memudahkan pelaksanaan proses jurnalistik. Koran *digital* muncul sebagai bentuk perkembangan teknologi komunikasi dan sekaligus menjawab kebutuhan konsumen yang membutuhkan sebaran informasi secara cepat, mudah, dan instan.

Pengembangan media versi cetak yang merambah ke versi *digital*, membuka peluang dunia baru dalam bisnis *online* yang disebut dengan media baru. Media baru yang berbasis *digital* ini meliputi berita *online*, *blog*, *podcast*, *streaming video*, dan *social network* atau jejaring sosial. Kehadiran komputer *digital* ini mengadopsi segala bentuk dari media baru tersebut. Koran *digital* hadir dalam berbagai bentuk yang antara lain dalam bentuk *web*, RSS (*web feed*), dan saat ini yang semakin berkembang adalah bentuk *mobile phone* dimana koran *digital* dapat diakses melalui ponsel yang dilengkapi fasilitas 3G dan *internet* serta konten yang bisa diunduh setiap saat.

Sejak hadirnya *desktop publishing* (DTP) serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis, memberi dampak yang signifikan serta mendobrak pola kerja serta kreatifitas para desainer dalam membuat karya desain. Memanipulasi *image* maupun penciptaan visual 3D adalah pekerjaan yang tidak mudah sebelumnya, kini dengan teknologi komputer memungkinkan desainer untuk melihat hasil *layout* maupun perubahan tipografi dengan seketika, tanpa menggunakan tinta ataupun pena, bahkan untuk mensimulasikan efek secara *digital* menjadi begitu mudah.

Definisi

Asal kata “koran” dari bahasa Belanda: *krant*, dan dari bahasa Perancis *courant*. Koran sering disebut juga dengan Harian atau Surat Kabar, adalah suatu penerbitan yang ringan dan mudah di-*recycle*, biasanya dicetak di atas kertas yang relatif murah yakni dengan kertas koran. Surat kabar umumnya berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik. Topiknya bisa berupa berita politik, kriminalitas, olahraga, tajuk rencana, cuaca, surat kabar juga biasa berisi komik, TTS dan hiburan lainnya. Seperti yang dikatakan Kasali (1992) “Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih, serta bersifat memberi informasi dan menghibur”.

Secara harfiah, *internet* kependekan dari *interconnected-networking* ialah sistem *global* dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Hanya melalui mesin pencari seperti *Google*, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses *Internet* yang mudah atas beragam informasi, ketimbang buku atau media yang tercetak, *Internet* menjadi simbol penyebaran/*decentralization*, pengetahuan/*knowledge*, informasi, data dan hiburan/*entertainment* secara ekstrem.

Kata *online* sendiri merupakan serangkaian kegiatan aplikasi teknologi, serta proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, pembaca, dan komunitas tertentu dalam proses transformasi/pertukaran, pendistribusian informasi karya tulis secara elektronik.

Sekilas Republika

Koran Republika merupakan salah satu koran nasional yang lahir dari kalangan komunitas muslim Indonesia. Penerbitan tersebut merupakan upaya kalangan umat Islam, diantaranya wartawan profesional muda yang dipimpin oleh mantan wartawan Majalah Tempo Zaim Uchrowi. Kehadiran Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI) yang saat itu diketuai BJ Habibie dapat menembus batasan ketat pemerintah dalam izin penerbitan. Republika terbit perdana pada 4 Januari 1993. Kini Republika semakin profesional dan matang sebagai koran nasional untuk komunitas muslim. Direktur utama Republika saat ini adalah Erick Thohir yang juga sebagai Ketua Umum Asosiasi Televisi Swasta Indonesia (ATVSI) periode 2010 - 2013.

Republika pertama kali terbit tampil dengan menggunakan *system grid modular* yakni *grid block* yang tidak lazim, yang kini diikuti oleh banyak koran di Indonesia. Republika juga pernah memperoleh penghargaan juara pertama dalam lomba Perwajahan Media Cetak tahun 1993. Di tahun 1994, Republika juga membuka situs surat kabar pertama serta situs berita pertama di Indonesia. Kemudian pada tahun 1997 menjadi yang pertama mengoperasikan Sistem Cetak Jarak Jauh (SCJJ). Pada 31 Januari 2000 Republika menjadi koran pertama yang melakukan *resizing*. Saat itu umumnya koran di Indonesia menggunakan kertas ukuran sembilan kolom. Hal ini terlalu lebar dan tidak *ergonomis*. Di dunia pada umumnya koran telah berubah ke ukuran tujuh kolom. Agar pembaca tidak *kaget*, maka Republika memulai perubahannya dengan ukuran delapan kolom. Ketika seluruh koran pada 2005 berubah ke delapan kolom, maka pada 2 Januari 2006 Republika berubah ke tujuh kolom. Pada 2 Januari 2009 koran terbesar di Indonesia juga kemudian berubah ke tujuh kolom. Republika sejak awal juga menjadi koran pertama sebagai perusahaan terbuka dan telah *listing* di Bursa Efek Jakarta (BEJ).

METODE

Dalam penulisan artikel ini menggunakan analisa formal, pengumpulan bahan-bahan artikel-artikel pendukung dari *textbooks* maupun *internet*. Kemudian penulis membuat tinjauan analisis mengenai anatomi *layout*, peran dan fungsi elemen-elemen *layout* koran Republika *ePaper/online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Membaca koran dalam tampilan cetak di dunia maya secara utuh halaman demi halaman adalah sesuatu hal baru, inilah yang disebut dengan koran *ePaper/online digital*. Hadirnya era elektronik ternyata membawa dampak yang signifikan bagi perkembangan media, seperti halnya dengan adanya *internet*, menjadikan kedudukan koran mengalami perubahan, dahulu merupakan barang mewah karena harus dibeli setiap hari, kini dapat dimiliki oleh siapa pun, kapanpun, dan dimana pun selama ia mendapatkan akses *internet*.

Layout koran digital dikerjakan dan dirancang oleh desainer profesional, sehingga dalam perancangan wajah halaman demi halaman dibutuhkan penanganan yang baik. Tentu saja seorang desainer harus dibekali dengan kemampuan olah desain yang terampil, ditambah dengan pengetahuan yang mumpuni pula. Pemahaman terhadap anatomi *layout* merupakan hal perlu dimiliki, agar dalam merancang sebuah *layout* halaman menjadi lebih baik, tidak saja secara estetika namun juga berhasil dalam mengkomunikasikan pesan yang dibawa dalam sebuah media apapun bentuknya, mengutip Yongki (2006:3), "Desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi mekanikal tetapi ada fungsi lainnya, yaitu memberi inspirasi, informasi dan menggerakkan kita untuk beraksi".

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan *civitas* akademika di Indonesia dengan kependekan DKV, pada dasarnya merupakan istilah penggambaran suatu proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian pesan/informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Komunikasi visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), ilustrasi (*Illustration*), gambar (*drawing*), foto (*photography*), lambang (*symbol*), huruf (*tipografi*), warna (*color*), dan ruang (*space*), yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan melibatkan gambar baik itu berupa foto, diagram, warna, penggunaan tipografi yang tepat dan seterusnya, sehingga dapat berdampak positif pada *audience*. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan (*encoder*) dan juga kemampuan dari penerima pesan (*dekoder*) untuk menguraikannya.

Pemahaman *Layout*

Mengutip Rustan (2009) "*Layout* merupakan tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya.. Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan *me-layout* itu sama dengan mendesain". Kemudian tambahan pula menurut Sukmana (2009:1) "*Layout* bukan sebatas menata letak material-material/*content* suatu halaman media. *Layout* itu tentang bagaimana mengorganisasi-kan ruang". Jadi pada dasarnya kemahiran desainerlah yang menjadi tolak ukurnya, desainer harus benar-benar paham terhadap materi isi secara keseluruhan sebelum memulai mendesain.

Menurut Bob Gordon & Meggie Gordon (2006:26) "Ketika kita akan menciptakan *layout* sebuah halaman berbasis teks, seperti brosur, majalah, dan *newsletter*, kita memiliki dua elemen bahan

garapan: yakni konten dalam bentuk gambar dan teks, dan apa yang tersisa yaitu ruang. Seberapa baik kita mengatur keseimbangan antara ruang dan konten adalah kunci untuk keberhasilan dalam *me-layout*". Gordon (2006:16) juga menyarankan agar sebelum mulai membuat desain, harus menentukan struktur yang baik dengan garis bantu yang dinamakan *Grid*. *Grid* sebagai alat bantu merupakan elemen yang sangat penting dan menjadi elemen *invisible/maya*. Bahkan elemen ini menjadi fondasi atau kerangka acuan dalam penempatan semua elemen *layout*. Termasuk juga membuat *margin*, yakni menentukan jarak tepi media dengan ruang yang bakal diletakkan elemen-elemen *layout*.

Dalam bahasan ini *me-layout* merupakan pekerjaan mendesain juga. Penekanan pada aktifitas ini adalah pemecahan masalah. *Layout* dalam pengertian yang demikian, menjadi sebuah aktivitas yang tidak sebatas teknis namun juga filosofis, organisatoris, karena sudah melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik.

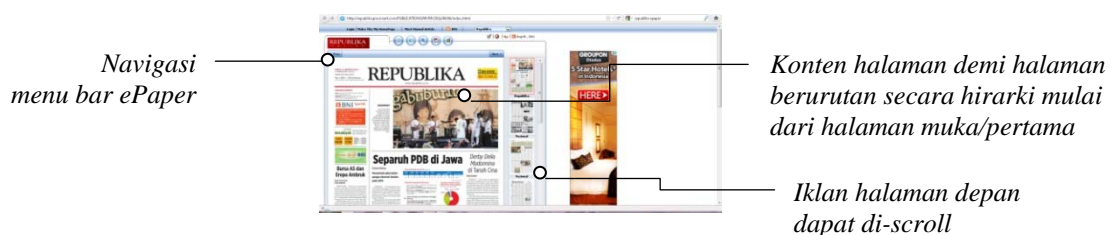
Aplikasi Koran *E-Paper/Online*

Semua halaman Republika *ePaper* ini adalah replika *digital*, yang konten dan *layout* halaman seluruhnya sama dengan versi cetaknya. Edisi *ePaper* pada umumnya harus registrasi terlebih dahulu dengan mengisi aplikasi, seperti halnya pada Koran Republika *Online* untuk dapat mengaksesnya cukup isi aplikasi/ *register*.



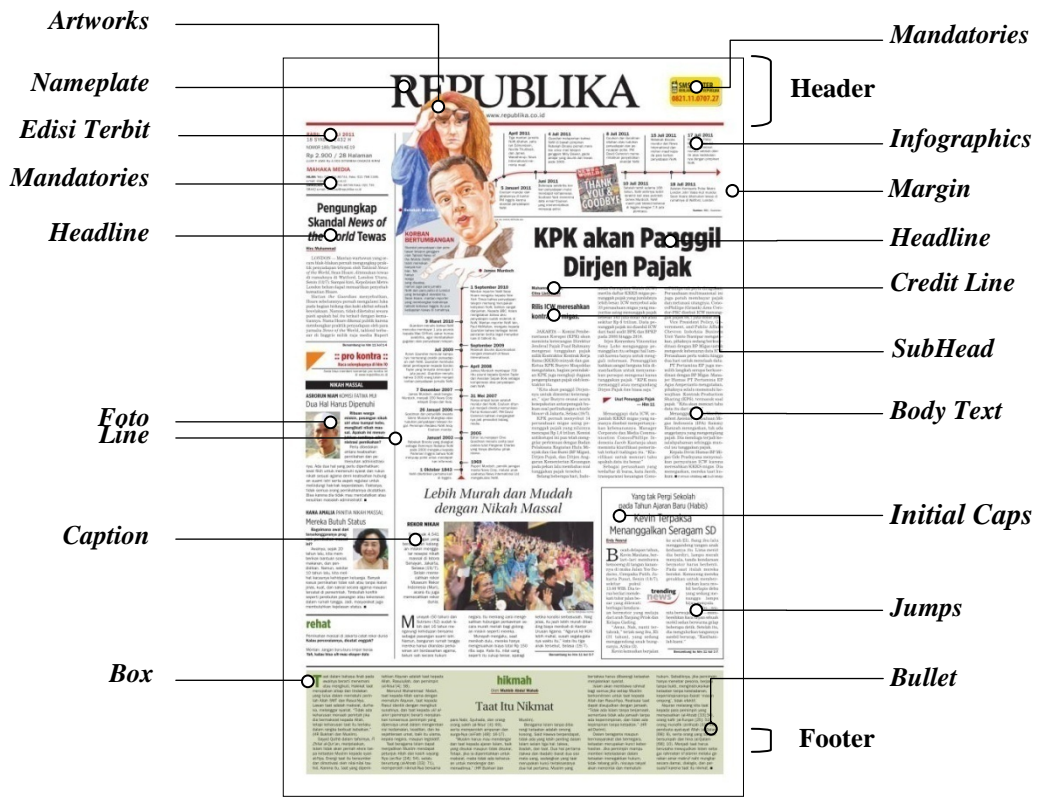
Gambar 1 Halaman aplikasi Republika *ePaper/Online*

Navigasi Republika *E-Paper/Online*



Gambar 2 Navigasi Republika *ePaper/Online*

Analisis Anatomi Koran Republika E-Paper/Online



Gambar 3 Halaman depan Republika ePaper/Online

Elemen-Elemen Layout

Layout sebuah halaman koran terdiri dari banyak elemen yang masing-masing memiliki peran dan fungsi yang berbeda dalam membangun sebuah layout. Sehingga bagi seorang desainer perlu mengetahui serta memahami setiap elemen. Koran cetak maupun digital setidaknya memiliki beberapa elemen diantaranya adalah elemen berbasis teks, dan elemen yang berbasis visual, bahkan ada elemen yang sifatnya invisible/maya, yakni grid dan margin, yang memiliki fungsi sebagai kerangka atau fondasi ‘bangunan’ sebuah layout.

Elemen Teks

Judul, Head, Heading, Headline: Judul adalah satu atau beberapa rangkaian kata singkat, sebagai awal dari sebuah artikel. Judul selain dilihat dari ukuran, juga dapat dilihat dari pemilihan huruf, seperti penggunaan jenis huruf yang bersifat formal ataukah lebih dekoratif sifatnya, disesuaikan dengan isi pesan maupun audience. Peletakan judul harus lebih menonjol agar cepat dilihat pembaca.



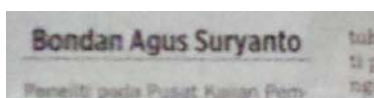
Gambar 4 Contoh Judul Artikel

Deck, Burlb, Standfish: *Deck* adalah uraian singkat mengenai topik yang diulas dalam *bodytext*. *Deck* memiliki fungsi sebagai pengantar sebelum pembaca memasuki *bodytext*, dan fungsi ini harus mudah ditangkap oleh pembaca dengan jelas. Seperti pemilihan gaya, jenis huruf yang masih dalam kategori satu keluarga.



Gambar 5 Contoh *Deck*

Byline, Creditline, Writer's credit: *Byline* merupakan nama dari penulis yang dapat disertai dengan jabatan ataupun keterangan singkat lainnya. *Byline* biasanya diletakkan pada akhir naskah, adapula diletakkan sebelum *bodytext*.



Gambar 6 Contoh *Byline*

Bodytext, Bodycopy, Copy, Copytext: *Bodycopy* merupakan elemen *layout* yang berisikan informasi dari topik yang dibicarakan. Judul yang memikat juga *deck* yang menarik, dapat menuntun dan memancing pembaca untuk melanjutkan bacaan lebih lanjut melalui *bodytext*.



Gambar 7 Contoh *Bodytext*

Subjudul, Subhead, Crosshead: Subjudul berfungsi sebagai judul dari *segmen* dalam satu artikel yang panjang. *Segmen* disini bukan berarti paragraf, melainkan satu pokok atau tema bahasan yang sama. Satu *segmen* dapat terdiri dari beberapa paragraf.



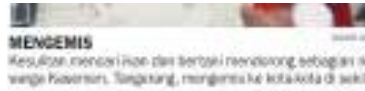
Gambar 8 Contoh Subjudul

Pull Quotes, Liftout: Pada mulanya merupakan cuplikan dari tulisan maupun perkataan seseorang yang di-highlight, namun kini telah mengalami perluasan arti. *Pull quotes* lebih sebagai potongan kalimat singkat yang berisi informasi penting yang ingin ditonjolkan, berupa penggalan dari sebagian isi.



Gambar 9 Contoh *Pull Quotes*

Captions, Keterangan gambar: adalah keterangan singkat dari elemen *visual* maupun *inset*, biasanya berukuran lebih kecil dari *bodytext* dan menggunakan jenis huruf yang berbeda. *Caption* untuk satu elemen visual biasanya diletakkan berdekatan, namun apabila lebih dari satu elemen peletakkannya dapat bervariasi.



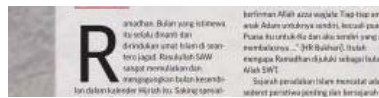
Gambar 10 Contoh *Captions*

Callouts: pada prinsipnya sama dengan *caption*, hanya saja *callouts* biasa dipakai untuk menyertai beberapa elemen visual. Sebagai contoh dalam sebuah diagram *callout* memiliki garis-garis penghubung dengan bagian elemen visual. Termasuk juga *baloon* disebut juga *callouts*.



Gambar 11 Contoh *Callouts*

Initial Caps: adalah huruf pertama yang dibuat berukuran lebih besar, fungsinya lebih bersifat estetis, namun tidak jarang berfungsi juga sebagai penyeimbang komposisi.



Gambar 12 Contoh *Initial Caps*

Indent : adalah baris pertama yang menjorok masuk ke-dalam. Sedangkan baris pertama yang menjorok ke-luar disebut *Hanging Indent* yakni baris pertama tetap, sedangkan baris berikutnya menjorok ke-dalam.



Gambar 13 Contoh *Indent*

Lead Line: adalah satu kata atau seluruh kata pada baris pertama pada tiap paragraf yang dibedakan *atribut* hurufnya. Biasanya dibedakan dari jenis huruf/gaya/ukuran/spasi huruf atau *leading*-nya. Fungsi *lead line* ini agar mudah dikenali paragraf berikutnya.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide d
diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan te
pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung d
penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima.

Gambar 14 Contoh *Lead Line*

Header & Footer: Area kertas/bidang diantara sisi atas dan *margin* atas disebut *header*. Sedangkan *footer* adalah area kertas/bidang bagian bawah dan *margin* bawah. *Header* dan *footer* biasanya diisi dengan *running head*, catatan kaki, nomor halaman atau informasi lain.



Gambar 15 Contoh *Header & Footer*

Running Head, Running Headline, Running Tittle, Running Feet: informasi yang berulang-ulang di setiap halaman seperti Judul, bab/topik, nomor halaman serta info lainnya dengan posisi yang tidak berubah, letaknya di area *Header* atau *footer* disebut *Running Head*.



Gambar 16 Contoh *Running Head*

Nomor Halaman, Page Number: media cetak yang menggunakan lebih dari 8 halaman serta memuat banyak topik, sebaiknya menggunakan nomor halaman guna memudahkan pembaca mencari serta mengingat lokasi artikel. Ada baiknya disertakan daftar isi/*index* dihalaman depan.



Gambar 17 Contoh Nomor Halaman

Jumps, Jumpelines, Continuation Lines: untuk memberi informasi kepada pembaca mengenai naskah yang bersambung. Berisi informasi singkat, “Bersambung ke halaman 12 kol 4-5”, sedangkan di halaman sambungannya tertulis, “Sambungan dari halaman 2”. Sambungan ini disebut *Continuation Lines*.

Bersambung ke hlm. 11 kol. 5-7

Gambar 18 Contoh *Jumps*

Mandatories, Signatures: Biasanya berisi alamat /nomor telepon, *SMS Center*, *Facimile* maupun Logo, agar dapat dihubungi. Untuk berlangganan maupun pemasangan iklan.



Gambar 19 Contoh *Mandatories*

Edisi, Nomor Penerbitan: adalah Nomor Edisi penerbitan, Hari Tanggal Bulan Tahun.



Gambar 20 Contoh Edisi

Nameplate: adalah nama sebuah media seperti Surat Kabar, Majalah, Tabloid atau *Newsletter*. Ukuran nama dibuat besar dan diletakkan pada halaman depan bagian atas media tersebut agar terlihat lebih menonjol.



Gambar 21 Contoh Nameplate

Masthead: Merupakan area pada halaman surat kabar/majalah/newsletter yang berisi informasi mengenai penerbitnya: nama-nama pimpinan, para staf, kontributor, cara berlangganan, alamat & logo penerbit, dan seterusnya. Biasanya *masthead* diletakkan pada halaman kedua, atau lebih. Umumnya diletakkan berdekatan dengan kata pengantar redaksi.



Gambar 22 Contoh Masthead

Judul yang mengundang pembaca, *deck* yang memberikan ulasan topik bahasan yang padat berisi. Kemudian *byline* memberi informasi tentang siapa penulisnya, dengan *bodytext* yang memuat isi bacaan utama, *subjudul* membagi isi menjadi beberapa *segmen*, sehingga tidak terlalu panjang dan melelahkan mata, dan seterusnya. Fungsi elemen seperti elemen-elemen teks di atas yang saling berkontribusi dan saling melengkapi hingga menjadikan *layout* jadi baik dan menarik.

Elemen Visual

Memahami fungsi masing-masing elemen merupakan modal yang baik sebagai seorang desainer dalam membuat *layout*. Dan lebih dari itu, seorang desainer diharapkan membekali dirinya dengan pengetahuan yang lebih luas lagi. Selain elemen teks diatas, ada elemen visual yakni semua elemen yang bukan teks, dan kasat mata dalam sebuah *layout*.

Foto, Image: fotografi memiliki kekuatan yang besar, karenanya koran selalu berusaha menampilkan berita serta informasi yang aktual dan akurat, dengan menggunakan visual fotografi menjadi andalan dalam mendukung suatu berita. Pemakaian foto berwarna lebih menarik.



Gambar 23 Contoh Foto

Artworks: *Artworks* adalah segala jenis karya seni bukan fotografi, baik itu berupa ilustrasi, kartun ataupun sketsa. Karya *artworks* untuk mendukung sajian berita dalam surat kabar, pemilihan ilustrasi terkadang menjadi lebih efektif ketimbang teknik fotografi.



Gambar 24 Contoh Artworks

Garis, Rules : Garis adalah salah satu elemen desain yang dapat membantu menciptakan kesan estetik, bahkan secara fungsional garis berguna sebagai pembagi area, penyeimbang berat serta sebagai elemen pengikat sistem *unity/kesatuan* dalam desain.



Gambar 25 Contoh Garis

Kotak, Box, Bingkai, Border, Frame: Berisi *suplement/artikel* tambahan dari artikel utama. Jika diletakkan dipinggir halaman sering disebut “*sidebar*”. Elemen visual terkadang menggunakan kotak agar terlihat lebih rapi.



Gambar 26 Contoh Kotak

Point, Bullet: adalah daftar/*list* yang terdiri dari beberapa baris berurutan ke bawah, umumnya di depan tiap barisnya diberi penanda berupa angka atau *point*. *Dingbat* yang merupakan salah satu *font symbol*, tanda baca atau ornamen, sering dipergunakan sebagai *point*.



Gambar 27 Contoh Point

Infographic, Informational Graphic: merupakan sajian fakta-fakta berupa data statistik maupun hasil *survey* penelitian maupun suatu kejadian, yang disajikan dalam bentuk grafik, *chart*, tabel, diagram, bagan, peta, dan seterusnya.



Gambar 28 Contoh Infographic

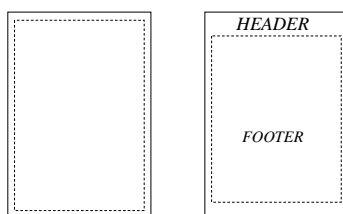
Inzet, Inset, Inline Graphic: elemen *visual* yang berukuran lebih kecil, terletak di dalam elemen *visual* yang lebih besar. *Inzet* ini berfungsi sebagai informasi pendukung, seperti pada *infographic*. Seringkali *inzet* disertakan juga *caption* atau *callouts*.



Gambar 29 Contoh Inzet

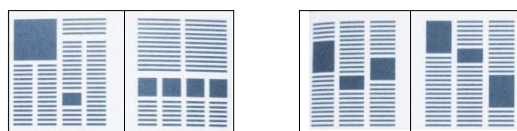
Elemen Maya : elemen maya ini merupakan fondasi atau kerangka acuan dalam menempatkan seluruh elemen grafis, baik elemen teks maupun elemen visual. Elemen maya inilah yang sebaiknya dirancang terlebih dahulu, kemudian baru memulai menyusun elemen-elemen *layout*.

Margin : Jarak antara pinggir area kertas/bidang dengan ruang yang akan ditempati elemen-elemen *layout*, *margin* juga berfungsi agar elemen grafis tetap terjaga dan tidak keluar jalur tepi halaman. Terkadang ada juga unsur kesengajaan dalam membuat *margin* yang dibuat lebih ke pinggir halaman.



Gambar 30 Contoh *Margin*

Grid Syste: sistem *grid* merupakan alat bantu yang sangat penting dalam menyusun sebuah *layout*. Bahkan dengan *grid* seorang desainer dimudahkan dalam membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan bantuan garis-garis vertikal maupun garis-garis horisontal. Fungsi *grid* sebagai penjaga konsistensi serta *unity* dalam menciptakan *layout* yang lebih terstruktur dan harmoni masih layak digunakan bagi seorang desainer.



Gambar 31 Contoh *Grid*

Pada prinsipnya setiap elemen *layout* yang kasat mata, baik berupa teks maupun visual, merupakan elemen utama dalam membangun sebuah *layout*, tentunya dengan suatu tujuan dan konsep yang teruji. Desainer haruslah mendasari diri dengan banyak pengetahuan serta pemahaman yang mendalam terhadap prinsip desain serta media olahan, dan berpikir cerdas kepada siapa desain tersebut dibuat, maka setiap desain yang diciptakan akan jauh lebih berdampak positif untuk kemaslahatan masyarakat luas, dan bukan untuk kepentingan diri sesaat.

PENUTUP

Perkembangan teknologi informasi yang berbasis *internet* dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, hingga akhirnya dapat menumbuhkan kreativitas serta produktivitas desainer. Perkembangan teknologi informasi ini memperlihatkan kemunculannya dalam berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan seterusnya yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika. Maka hal tersebut menciptakan lahan yang sangat luas untuk dapat di olah seorang desainer grafis. Bagi desainer grafis yang telah lama bergelut dengan media statis dengan pola dan cara lama, ada baiknya mulai melirik dan mencoba membuat *layout* dengan media yang berbasis *digital*. Setidaknya ada nuansa berbeda saat mendesain menggunakan media statis dengan media digital. Media *digital* dengan sendirinya mendapatkan banyak kemudahan di dalamnya. Kelebihan pengguna media *statis* diantaranya adalah kebiasaan membuat sketsa terlebih dahulu, sebelum memulai *me-layout* atau mendesain. Bagi desainer yang telah langsung terjun dengan media digital, ada baiknya untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk *thumbnail* atau sketsa kasar, karena dengan cara tersebut sangat membantu untuk lebih berfikir secara terstruktur dan terencana. Bukankah *me-layout* adalah sebuah cara dalam mengorganisir beragam elemen grafis, berupa naskah/artikel, foto, gambar dan ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Kasali, R. (1992). *Manajemen periklanan, konsep dan aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Rustan, S. (2009). *Layout, dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.