

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan Buku Ilustrasi

2.1.1. Pengertian Perancangan Buku

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, *style*, format, *layout*, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau *cover* depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar *header*, *footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11).

Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, Adi, 2006:1). Buku memiliki tahapan dalam proses pembuatannya, tahapan ini dibuat agar perancangan buku ilustrasi ini dapat tersusun dengan baik dan proses pembuatan sesuai dengan dengan jadwal yang direncanakan. Ini beberapa tahapan dalam merancang buku:

1. Perencanaan

Tahap pertama dalam pembuatan buku adalah melakukan perancangan yang baik. Proses perencanaan ini sangat penting agar dalam proses pembuatan buku menjadi lebih mudah. Perencanaan dimulai dengan penentuan segmentasi pembaca, buku, dan penentuan distribusi atau penjualan buku.

2. Pembuatan Konsep

Hasil perencanaan kemudian dilanjutkan kedalam pembuatan konsep buku. Konsep ini merupakan dasar dari pembuatan buku secara menyeluruh. Tahap ini

dimulai dengan pembuatan nama buku, pemilihan rubrik, penentuan jumlah halaman, ukuran buku, jenis kertas yang akan digunakan.

3. Proses Desain

Artikel dan konten berupa foto atau ilustrasi yang telah didapatkan kemudian diseleksi kembali secara teliti. Proses desain kemudian dilakukan dengan pembuatan *layout*, kemudian dilakukan pemilihan warna dan *font* yang akan digunakan. Artikel dan konten kemudian dikomposisikan menggunakan *software* desain. Desain kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *cover*. Desain yang telah lengkap kemudian dibuat *dummy* dan dilakukan koreksi ulang hingga desain disetujui untuk dilanjutkan ke tahap produksi.

4. Produksi

Produksi pada pembuatan buku menggunakan berbagai macam teknik cetak yang menentukan hasil dari desain yang sudah dirancang, 5 teknik cetak itu adalah, cetak *offset*, cetak *flexography*, cetak *rotogravure*, cetak sablon, dan cetak digital. Teknik cetak yang pada umumnya digunakan adalah teknik cetak *offset*.

5. Finishing

Finishing cetak adalah tahap akhir dalam pembuatan buku. Tahap ini adalah proses pengemasan buku agar terlihat lebih menarik seperti pembuatan *souvenir* atau pelapisan kertas *cover* majalah.

2.1.2. *Layout* Buku

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Surianto Rustan (2009:138), *layout* juga merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun.

Dalam buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali memaparkan tentang *layout* berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di sebuah *layout*. Elemen-elemen ini nantinya memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah *layout* terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009;27). Rustan membagi elemen *layout* menjadi :

1. **Elemen Teks**, yakni komponen-komponen dalam sebuah *layout* yang meliputi *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.
2. **Elemen Visual**, elemen-elemen dalam sebuah *layout* meliputi foto, *artwork*, infografis, garis, kontak.
3. **Invisible Element**, elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan sebuah elemen. *Invisible Element* ini meliputi *margin* dan *grid*. *Margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* juga mencegah resiko kesalahan potong pada saat proses cetak. Selain itu *margin* memberikan kesan rapih dan enak dilihat

secara estetika. *Grid* memudahkan audiens menentukan peletakan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*.

4. ***Negative Space* atau *White Space***, yaitu ruang kosong yang ditunjukkan agar penempatan karya tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk memberikan *emphasis* atau penekanan pada objek-objek tertentu. Selain itu, dapat membuat audiens menjadi lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi dalam *layout*. Ruang kosong ini memberikan kesan aliran dalam desain dan sekaligus akan membangun keseimbangan dalam desain jika dikomposisikan secara pas.
5. ***Visual Hierarchy***, suatu cara untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan tingkat krusial suatu informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk menuntun pembaca dalam memahami informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.
6. ***Gestalt***, elemen yang erat kaitannya dengan teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Maz Weitheimer dan rekan-rekannya, teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang.

2.1.3. Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Wagiono Sunarto, MSc dalam buku “Tipografi dalam desain grafis”, Tipografi memainkan peranan yang sangat penting

dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun pelengkap. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf menjadi satu-satunya “visualisasi” yang efektif. Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antar konsep dan komposisi karya (Santosa, 2002:2018) tipografi lebih dari sepuluh ribu berlaku secara internasional dan sudah dibakukan.

2.1.4. Warna

Warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respon dari orang, warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya, ilmu tentang warna disebut juga “*Chromatics*” (Dr. Ireko Nugroho, M.Si, 2008; 1). Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo Davinci (1490), Teori warna mendapat perhatian yang serius oleh Sir Isaac Newton seorang ahli fisika melalui tulisannya yang berjudul “*optics*” pada tahun 1704. Warna dapat dikatakan sebagai kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Warna akan dapat membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar atau grafis. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi. Warna dikelompokkan menjadi beberapa salah satunya yang digunakan dalam buku, yaitu :

Warna primer adalah warna-warna yang paling kuat, merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, warna pokok terdiri dari tiga yaitu: Merah, biru, kuning. Arti perpaduan warna diatas pun dapat terlihat antara warna merah, kuning, dan biru. Warna kuning bisa diartikan sebagai warna keceriaan (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36), sehingga kuning mengartikan suatu keceriaan yang dituju kepada orang lain. Sedangkan warna merah mengertikan suatu gerakan sosial (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36), dan warna biru dapat diartikan sebagai kekuatan, dingin, dan sejuk (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36).

2.2. Media Edukasi

2.2.1. Pengertian Media Edukasi

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, dan komputer.

Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Menurut Brunner dalam Media Edukasi mengatakan “ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu : pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial* / gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).” Ketiga tingkatan pengalaman itu saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

2.2.2. Fungsi Media Edukasi

Levie Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media edukasi, yaitu:

- a. **Fungsi Atensi**, yaitu untuk menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pembelajaran.
- b. **Fungsi Afektif**, media dapat menggugah emosi dan sikap dan dapat menikmati pembelajaran.
- c. **Fungsi Kognitif**, media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual)
- d. **Fungsi Kompensatoris**, media mengakomodasi untuk seseorang yang lambat menerima dan memahami pembelajaran yang disajikan dengan teks secara verbal.

2.3. Buku

2.3.1. Pengertian Buku

Buku merupakan informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan (H.G. Andriese).

2.3.2. Jenis Buku

Jenis-jenis buku yang digunakan untuk sebuah buku dengan pendekatan visual dan teks :

1. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi menurut Lawrence Zeegen (2009 : 24). Buku ilustrasi memiliki peran formatif dalam pendidikan visual melalui pesan dan sarana informasi yang

disampaikan. Buku ilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul, sedangkan ilustrasi sendiri diartikan suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan maupun teknik seni rupa.

2. Buku Acuan

Buku yang berisikan informasi atau keterangan yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu (penelitian dan sebagainya).

3. Buku Panduan

Buku pedoman/petunjuk untuk para pendaki yang memuat keterangan mengenai persiapan apa saja yang harus disiapkan (persiapan pengetahuan, mental, fisik, perlengkapan, peralatan) disebut juga sebagai buku petunjuk.

2.3.3. Fungsi Buku

Buku yang baik memiliki fungsi dan kegunaan yang beragam. Fungsi buku sebagian besar ditentukan dari jenis bukunya. Fungsi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Sebagai sumber informasi yang dibutuhkan oleh pembaca. Buku juga berfungsi sebagai media komunikasi, media informasi, media kreatifitas, dan media pembelajaran berbasis baca tulis.
2. Buku berfungsi untuk memberikan sebuah informasi yang akurat dan terpercaya.
3. Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, Adi, 2006:1).

2.3.4. Struktur Buku

Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau *cover* depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar *header*, *footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11). Dalam sebuah buku terdiri dari beberapa struktur utama yang mendukung terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Struktur ini dapat dikatakan struktur umum yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Cover Depan

Halaman depan buku yang biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal berbeda dengan halaman isi, dan diletakkan pada bagian depan dan belakang (terakhir) sebuah buku. Pada bagian sampul dengan sebuah buku biasanya terdapat judul (*topic*) buku, nama pengarang atau penerbit. Sedangkan pada sampul bagian belakang tercantum synopsis buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut. Jenus penyampulan ada dua macam, yaitu *soft cover* dan *hard cover*.

2. Fitur dan Isi

Bagian yang membahas buku dan informasi apa saja yang disampaikan oleh pembuat buku dan akan didukung dengan ilustrasi gambar dan teks untuk memudahkan informasi mengenai buku tersebut.

3. Cover Belakang

Pada sampul bagian belakang tercantum sinopsis yaitu berisi ringkasan dari keseluruhan isi buku, biasanya terletak pada sampul bagian belakang buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut.

2.3.5. Kriteria Buku

Buku yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara visual dan timbal balik materi dengan baik. Buku yang sesuai dengan target segmentasinya sebagai berikut :

1. Segmentasi

Buku yang sesuai dengan segmentasinya akan secara otomatis tercapai misinya. Informasi yang ditujukan kepada target pembacanya akan tepat sasaran. Nama buku, isi publik, dan desain yang sesuai target pembaca menjadi faktor terpenting dalam tercapainya tujuan pembuatan sebuah buku.

2. Fungsi

Buku yang baik memiliki manfaat bagi pembacanya. Informasi yang terdapat dalam buku dapat menjadi sumber referensi terpercaya. Informasi tersebut akan menjadi inspirasi yang bisa direalisasikan oleh pembaca di kehidupannya.

3. Desain

Desain pada buku merupakan salah satu unsur terpenting. Buku yang baik memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mempermudah pembaca dalam mendapatkan informasi. Desain buku meliputi *cover* yang dapat menunjukkan identitas dan menarik bagi pembaca, *layout* yang menarik mempermudah dalam membaca alur informasi, warna yang dinamis dan tidak menyakitkan mata ketika membaca, serta pemilihan *font* yang sesuai dan memiliki *readability* yang baik.

4. Bahasa

Diksi adalah pilihan kata. Maksudnya, memilih kata yang tepat untuk menyatakan sesuatu (Zaenal & Amran, 2009: 28). Sedangkan untuk menyusun

kalimat efektif, pilih kata yang tepat, yang memenuhi isoformisme, yaitu kesamaan makna karena kesamaan pengalaman masa lalu atau adanya kesamaan struktur kognitif (Putrayasa, 2010: 7). Buku menggunakan bahasa yang formal dan bersifat informatif, tujuannya agar lebih mudah memahami isi buku serta mendapatkan banyak informasi.

5. Ukuran

Buku yang baik memiliki ukuran yang sesuai dengan kenyamanan pembaca, sehingga buku mudah dibawa tidak mudah rusak. Ukuran untuk buku ilustrasi tidak boleh terlalu besar dan tidak terlalu kecil.

2.4. Ilustrasi

2.4.1. Pengertian Ilustrasi

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan informasi yang disajikan dapat mudah diingat. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

1. Peran Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

- a. Menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.
- b. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertulis dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Paige, 2004).
- c. Sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar.
- d. Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akan terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari, 2014).

- e. Sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakteristik mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilinya dengan gambaran visual yang representatif (Peeck, 1987).

2. Fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

- a. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
- b. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
- c. Fungsi Analitis atau Struktural. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
- d. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

3. Jenis Ilustrasi

Ada banyak jenis ilustrasi yang sering digunakan untuk melengkapi suatu tulisan. Adapun beberapa jenis ilustrasi adalah sebagai berikut:

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi manual adalah gambar yang dihasilkan melalui tangan dan proses pembuatannya oleh alat-alat sederhana yang dapat digunakan untuk membuat visualisasi ilustrasi atau cerita sebuah kejadian.

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi komputer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar *bitmap*. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diedit sesuai kreasi. Gambar *bitmap* adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila melihatnya dari jauh. Melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

4. Gaya Ilustrasi

Gaya Ilustrasi bertujuan memberikan penguatan dan mempertegas isi atau narasi:

- a. Gaya ilustrasi bisa sangat beragam mulai dari yang realistis, penuh dengan ilustrasi detail, hingga gambar yang sangat sederhana. Hal itu tergantung dari

ceritanya, target kelompok usia dan banyak faktor lainnya. Meski begitu, ilustrasi bermain dengan warna, selalu ada sesuatu yang terjadi dengan karakternya. Berikut beberapa pelaku ilustrasi dari Karl James Mounford, Teagan White, Denis Serkov.

- b. Gaya ilustrasi buku atau publikasi saat ini bisa dirancang dengan teknik apapun lalu dicetak. Gaya ini sangat serbaguna dan tergantung pada visi pengarang dan subjek buku. Ilustrator mencoba membuat sampul yang *eye catching* agar bisa bersaing dengan buku-buku lainnya. Ini adalah gaya yang sangat spesifik dan memberi sedikit gambaran dari apa yang ada di dalam buku. Berikut beberapa buku ilustrasi dari Khoa Lee, Shaun Tan, Alison Jay.

2.5. Media Komunikasi

2.5.1. Pengertian Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan alat-alat teknologi yang meningkatkan kemampuan alamiah manusia untuk menciptakan, menstransmisikan, menerima serta memproses pesan-pesan komunikasi baik secara visual, terdengar, tercium, terperaga, terasa atau tersentuh (Ruben, 1992).

2.5.2. Fungsi Media Komunikasi

1. Fungsi produksi adalah media komunikasi yang berguna untuk menghasilkan informasi.
2. Fungsi reproduksi adalah media komunikasi yang kegunaannya untuk memproduksi ulang dan menggandakan informasi.

3. Fungsi penyampaian informasi adalah media komunikasi dipergunakan untuk menyebarluaskan dan menyampaikan pesan kepada komunikan yang menjadi sasaran.

2.5.3. Media Komunikasi Eksternal

Media Komunikasi Eksternal merupakan media komunikasi yang dipergunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan pihak-pihak yang berada di luar perkantoran/organisasi.

Fungsi media eksternal sebagai media penghubung, sarana menyampaikan keterangan-keterangan kepada khalayak, media pendidikan, sarana membentuk opini publik, sarana membangun citra.

2.6. Kelompok

2.6.1. Pengertian Kelompok

Kelompok adalah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok. Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain, perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*input variables*) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (*mediating variables*) yang sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan (*group achievement*).

Teori pencapaian kelompok ini sangat berkaitan dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (*member inputs*), variabel-variabel perantara (*mediating variables*), dan keluaran dari kelompok (*group output*). Masukan atau input yang berasal dari

anggota kelompok dapat diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*expectations*) yang bersifat individual. Variabel-variabel perantara merujuk pada struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status dan tujuan-tujuan kelompok.

2.6.2. Fungsi Kelompok

Fungsi kelompok juga dicerminkan dengan kegiatan-kegiatannya untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusan-keputusan. Pemecahan masalah (*problem solving*) berkaitan dengan penemuan alternatif atau solusi yang tidak diketahui sebelumnya, sedangkan pembuatan keputusan (*decision making*) berhubungan dengan pemilihan antara dua atau lebih solusi. Jadi, pemecahan masalah menghasilkan materi atau bahan untuk pembuatan keputusan.

2.6.3. Norma – Norma Kelompok

Eksperimen *Sherif* menunjukkan bahwa dalam situasi ketidakpastian, seseorang menjadi tergantung kepada orang lain untuk mendapatkan panduan. Eksperimen tersebut juga menunjukkan bahwa pengaruh kelompok dapat terus melekat atau meluas pada saat seseorang yang menjadi anggotanya berada di luar kelompok, dari hasil eksperimen *Sherif*, dapat diperkirakan bahwa kelompok memiliki pengaruh yang kuat pada sikap terhadap berbagai hal yang tidak pasti/ambiguitas (terutama dalam hal politik, religiusitas, dan moralitas).