

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

Istilah “komunikasi massa” berasal dari bahasa Inggris dan merupakan singkatan dari *mass media communication*. Komunikasi massa ini merujuk pada proses penyampaian informasi yang dilakukan melalui berbagai jenis media yang dibentuk dengan memanfaatkan teknologi modern, contoh media tersebut meliputi radio, film, televisi dan surat kabar. (Hadi dkk :2020). Kata “massa” hendaknya dipahami secara berbeda dalam konteks komunikasi dibandingkan dengan pemahaman umumnya. Secara umum, istilah “massa” dipahami dalam perspektif sosiologis sebagai sekumpulan individu yang berkumpul di suatu lokasi tertentu. Sebaliknya, dalam konteks komunikasi massa, kata “massa” merujuk pada individu-individu yang dijangkau oleh media massa atau yang menerima pesan sebagai audiens media massa. Penjelasan ini menyatakan bahwa individu yang terlibat dapat berasal dari berbagai lokasi yang berbeda dan jumlahnya sangat banyak. Meskipun audiens berada ditempat yang berbeda, terdapat kemungkinan bahwa audiens akan menerima pesan komunikasi yang sama pada waktu yang bersamaan atau sekitar waktu yang sama. Istilah “massa” memiliki makna khusus yang menggambarkan kelompok tersebut, tergantung pada media yang digunakan, yaitu penonton dalam konteks politik, termasuk pemirsa media televisi dan film, pembaca media cetak, serta pendengar media radio.

Menurut Denis McQuail (2011), komunikasi massa memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dari jenis lainnya. Sumber komunikasi massa bukanlah satu individu melainkan organisasi formal dan pengirim adalah komunikator profesional. Pesan-pesan yang disampaikan tidaklah bersifat unik, melainkan variasi yang beragam dan dapat diprediksi. Proses pengolahan pesan seringkali melibatkan standarisasi dan reproduksi ulang. Hubungan antara pengirim dan penerima cenderung bersifat *unidirectional* dan jarang kali mencerminkan interaktivitas. Selain itu, hubungan tersebut juga dapat dikategorikan sebagai impersonal dan mungkin bersifat non-moral serta kalkulatif. Hal ini bermakna bahwa pengirim biasanya tidak memikul tanggung jawab atas konsekuensi yang

muncul bagi individu maupun mengenai pesan yang diperjualbelikan, baik dengan uang maupun ditukar dengan perhatian tertentu. Penerima merupakan bagian dari kelompok yang besar. Komunikasi massa seringkali melibatkan interaksi simultan antara pengirim dan sejumlah penerima yang menghasilkan dampak yang signifikan serta memicu reaksi dari banyak individu dalam waktu yang relatif singkat.

Komunikator dalam komunikasi massa memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan jenis komunikasi lainnya. Penyaluran pesan dalam konteks komunikasi massa dilakukan oleh lembaga-lembaga sosial yang dibentuk oleh instansi media atau pers. Elemen utama dalam komunikasi massa adalah institusi itu sendiri yang berfungsi sebagai media massa. Institusi terdiri dari sekelompok individu yang memiliki peran kerja yang berbeda. Hal tersebut juga berlaku dalam proses penciptaan produk media. Oleh karena itu, semua pihak yang terlibat berasal dari institusi yang telah dibentuk. Dalam pengertian ini, mereka diatur dan tunduk kepada sistem yang telah ditetapkan dalam ranah komunikasi massa. Komunikasi dalam konteks komunikasi massa memiliki karakteristik anonim, heterogen, dan jumlah yang signifikan. pesan-pesan yang disampaikan melalui komunikasi massa bersifat umum dan universal, serta ditujukan kepada masyarakat yang luas. Selain itu, pesan-pesan yang disebarluaskan melalui media massa ditujukan kepada individu atau kelompok tertentu.

Komunikasi yang disampaikan bersifat satu arah atau sepihak, dimana khalayak tidak memberikan respon secara langsung kepada massa. penonton memiliki kemampuan untuk bereaksi, namun reaksi tersebut seringkali tertunda atau bersifat tidak langsung. Komunikasi massa dapat menciptakan simultanitas yang berkaitan dengan proses pengiriman dalam penyebaran pesan-pesannya. Para audiens dapat menikmati produk media secara serentak. Komunikasi massa memerlukan perangkat teknis untuk menyampaikan pesan-pesannya, sebagaimana media massa saat ini memanfaatkan perangkat teknis yang canggih. Selain itu, komunikasi massa juga berada di bawah pengawasan tergantung pada institusinya yang berarti bahwa penyebaran informasi melalui media massa tidak dilakukan secara sembarangan kepada khalayak. Namun, ada peranan *gatekeeper* sebagai penapis informasi, menambah, mengurangi, menyederhanakan hingga mengemas

suatu informasi tersebut agar lebih mudah dipahami oleh audiens sehingga informasi yang disampaikan oleh media massa berkualitas.

Menurut Joseph R. Dominick dalam bukunya, *The Dynamics of Mass Communication*, ia berpendapat fungsi komunikasi massa terbagi menjadi empat, diantaranya:

1. Pengawasan (*Surveillance*)

Fungsi utama komunikasi massa menurut Joseph R. Dominick terbagi menjadi dua. Pertama, pengawasan peringatan, pengawasan ini terjadi jika media menyampaikan informasi kepada khalayak mengenai bencana alam, kondisi ekonomi dan serangan militer. Peringatan seperti ini dapat diinformasikan segera terkadang melalui program televisi atau diinformasikan ancaman dalam jangka waktu lama atau ancaman kronis yang terkadang surat kabar atau majalah secara bersambung. Kedua, pengawasan instrumental, jenis pengawasan ini berkaitan dengan penyebaran informasi yang berguna bagi kehidupan sehari-hari seperti berita film, harga barang, produk baru dan lain-lain. Terkadang pengawasan instrumental menggunakan publikasi skala kecil dan lebih spesifik seperti majalah atau jurnal pengetahuan.

2. Interpretasi (*Interpretation*)

Tidak hanya menyajikan fakta dan data, media massa juga menyediakan informasi beserta interpretasi terhadap peristiwa-peristiwa tertentu. Salah satu contoh fungsi ini adalah di kantor editorial surat kabar serta dalam komentar radio dan siaran televisi. Editorial dan komentar mencerminkan pemikiran para editor media mengenai topik-topik berita yang dianggap paling penting untuk disiarkan. Interpretasi yang disampaikan sering kali menarik perhatian dari pejabat pemerintah, tokoh politik dan individu-individu terpengaruh karena sering kali bersikap kritis terhadap kebijakan pemerintah. Fungsi penafsiran atau interpretasi tidak selalu terwujud dalam bentuk tulisan, terkadang berbentuk kartun atau gambar humoris yang bersifat satir dalam konteks jurnalistik. Hal tersebut adalah hal yang wajar sehingga kemungkinan besar individu yang bersangkutan tidak akan marah apalagi mengajukan protes.

3. Hubungan (*Linkage*)

Media massa memiliki kemampuan untuk menghubungkan elemen-elemen yang terdapat dalam berbagai lapisan tersebut, khususnya bagi komunitas yang tidak dapat dijangkau secara langsung melalui saluran individu. Fungsi ini memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat sehingga dinamakan “*public making ability of the mass media*” atau kemampuan yang dapat menjadikan suatu hal secara luas melalui media massa. Sejalan dengan pandangan MacBride, Joseph R. Dominick mengemukakan bahwa sosialisasi dapat dipahami dalam konteks komunikasi massa. Menurut Dominick, sosialisasi merupakan proses transmisi nilai yang merujuk pada cara individu mengadopsi perilaku dan nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok. Media massa, yang berfungsi sebagai cerminan masyarakat melalui aktivitas membaca, mendengarkan, dan menonton, memungkinkan individu untuk mempelajari pola perilaku masyarakat maupun berbagai nilai yang dianggap penting.

4. Hiburan (*Entertainment*)

Meskipun fungsi utamanya adalah informasi dalam bentuk pemberitaan, rubrik-rubrik hiburan selalu terselip seperti cerita pendek atau cerita bergambar. Hiburan ini digunakan untuk melepaskan kejenuhan setelah berlama-lama membaca berita berat.

2.2 Media Massa Sebagai Alat Penyampaian Komunikasi Massa

Komunikasi massa dikenal secara umum adalah komunikasi melalui media massa. Perkembangan media massa sendiri banyak dikaitkan dengan beberapa faktor, misalnya jumlah melek huruf yang semakin besar, perkembangan pesat dalam bidang ekonomi, kemajuan informasi dan komunikasi, fenomena urbanisasi dan faktor iklan. Kehadiran media massa, khususnya media cetak, menandai awal kehidupan modern. Berita yang dipublikasikan dalam media cetak juga disampaikan melalui surat dan menciptakan makna hanya apabila audiens terlibat secara aktif. Oleh karena itu, berita, tajuk utama acara dan artikel dalam media cetak harus disusun sedemikian rupa untuk memastikan bahwa pesan dapat disampaikan dengan efektif kepada khalayak. Kelebihan media cetak adalah media ini dapat dikaji ulang, didokumentasikan, dan dihimpun untuk kepentingan pengetahuan, serta dapat dijadikan bukti otentik yang bernilai tinggi (Effendy, 2000)

Terdapat berbagai jenis media massa, baik yang bersifat konvensional maupun digital. Menurut Nurani Soyomukti dalam sebuah karya buku yang berjudul “Komunikasi Massa”, yaitu:

a. Media Cetak

Pesan yang disampaikan memuat unsur reproduksi utama (Simbol verbal, gambar dan warna). Media cetak memiliki sifat portable yaitu relatif nyaman dan mudah dibawa kemana-mana dan bisa dibaca dimana-mana dan dapat dibaca ulang. Unsur umpan baliknya bersifat verbal (surat pembaca, kritik) dan nonverbal (penjualan). Isi pesan bersifat informatif yang berfungsi sebagai ruang public bagi penyampaian gagasan dari masyarakat. Contoh dari media cetak adalah surat kabar dan majalah.

b. Media Audio

Salah satu contoh dari media massa audio adalah radio yang memiliki unsur reproduksinya adalah suara. Kelemahan media audio sendiri tidak bisa dinikmati berkali-kali seperti media cetak karena pesan yang disampaikan bersifat serempak.

c. Media Audio Visual

Media massa ini mereproduksi pesannya bersifat verbal, gambar, warna suara dan gerakan, Berisi beraneka ragam informasi dan pesan, Namun kelemahan dari media massa ini pesan tidak bisa diulang karena tampilan pesan sekilas sehingga cepat berlalu dan tidak bisa ditinjau lagi. Contoh dari media massa ini adalah Televisi.

Media massa umumnya melakukan berbagai tindakan untuk mengonstruksi realitas yang hasilnya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan makna atau representasi realitas. Meskipun media massa hanya memberitakan, apabila pemilihan kata, istilah, dan simbol yang biasanya memiliki makna tertentu, maka media tersebut tidak bisa memberitakannya. Apabila media memilih kata-kata, istilah, atau simbol yang umum dan memiliki makna spesifik di masyarakat, baik atau buruk, hal tersebut dapat menarik perhatian masyarakat (Saragih, 2019).

2.3 Majalah Sebagai Media Massa Cetak

Majalah merupakan salah satu bentuk media cetak. Sebagai media massa majalah tidak dapat dilepaskan dari konsekuensinya sebagai alat yang efektif dalam penyebaran informasi, pendidikan, dan kebudayaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), majalah adalah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, informasi yang patut diketahui oleh pembaca. Dengan demikian, publikasi majalah terbagi menjadi beberapa kategori, termasuk majalah mingguan, majalah bulanan, dan sebagainya. Secara umum, majalah dilengkapi dengan sampul yang menampilkan foto, ilustrasi, gambar dan lukisan serta menggunakan kertas yang berkualitas dibandingkan dengan kertas koran.

Menurut Djafar H. Assegaff (1983:127) dalam buku berjudul *Jurnalistik Masa Kini*, majalah dapat sebagai publikasi atau terbitan berkala yang memuat artikel-artikel yang ditulis oleh berbagai penulis. Majalah tidak hanya seputar artikel, majalah bisa dibidang publikasi berupa cerita pendek, review, gambar, ilustrasi dan berbagai kelebihan yang dimiliki setiap majalahnya. Seperti media massa yang lain, majalah sebagai salah satu alat komunikasi massa harus diperhatikan keheterogenan pembacanya. Dalam proses produksi berita, majalah dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu majalah umum dan majalah khusus. Menurut Djafar H. Assegaf, majalah memiliki berbagai jenis, antara lain:

1. Majalah bergambar merupakan publikasi yang menyajikan berita terkait suatu peristiwa atau karya tertentu, disertai dengan ilustrasi berupa foto, gambar yang merepresentasikan acara khusus, atau esai yang dilengkapi dengan foto.
2. Majalah anak adalah publikasi yang dirancang khusus untuk audiens anak-anak. Majalah ini secara khusus menitikberatkan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan dunia anak.
3. Majalah berita adalah publikasi mingguan yang memuat berita dengan gaya penulisan khas serta dilengkapi dengan foto dan ilustrasi.
4. Majalah budaya adalah publikasi yang mengkhususkan diri dalam membahas topik-topik terkait budaya.

5. Majalah Ilmiah merupakan publikasi yang memuat artikel-artikel mengenai berbagai bidang ilmu, seperti elektronika, hukum, teknik radio, dan lain-lain.
6. Majalah keluarga merupakan publikasi yang menyajikan artikel-artikel yang ditujukan untuk seluruh anggota keluarga. Penggunaan bahasanya dan pembahasannya disusun dengan cara yang ringan, sehingga dapat diakses dan dibaca oleh anak-anak hingga kalangan rumah tangga.
7. Majalah keagamaan merupakan publikasi yang secara khusus mengangkat tema mengenai agama dan terkadang juga menyajikan konten yang berkaitan dengan pendidikan.
8. Majalah model merupakan publikasi yang memuat informasi mengenai fashion dan dilengkapi dengan lembaran yang berisi pola pakaian.
9. Majalah perusahaan adalah publikasi yang diterbitkan secara berkala oleh suatu perusahaan, umumnya mencakup berita dan informasi terkait kebijakan, kepegawaian, karyawan serta produksi perusahaan tersebut.
10. Majalah remaja adalah publikasi yang secara khusus mengangkat berbagai aspek kehidupan remaja.
11. Majalah wanita merupakan publikasi yang berisi artikel-artikel khusus mengenai berbagai aspek kehidupan wanita, termasuk mengenai masalah mode, resep masakan, dan keharmonisan keluarga. Selain itu, majalah ini dilengkapi dengan foto-foto yang mendukung konten yang disajikan.

Jenis atau kategori suatu majalah ditentukan oleh target pembacanya. Dalam artian redaksi sudah menentukan sejak saat permulaan siapa target audiensnya, apakah pria dewasa, wanita dewasa, remaja, anak-anak, atau pembaca umum. Namun jika terdapat semua golongan anak-anak hingga dewasa biasanya ditargetkan kepada kelompok tertentu, seperti contoh para pebisnis atau para pembaca dengan hobi tertentu, seperti bertani, berkebun, dan memasak.

Majalah merupakan salah satu media massa cetak tidak heran jika diharuskan memiliki cover. Cover atau sampul merupakan pelindung dari isi majalah, sampul biasanya didesain dengan gambar yang menarik dan dicetak dengan kertas yang lebih tebal daripada isi. Cover pada buku dan majalah mendapatkan peran yang sangat penting untuk menarik pembacanya, karena pada

saat membeli buku atau majalah yang pertama kali dilihat adalah sebuah cover dengan segala keunikannya, entah dari ilustrasi, foto, judul yang menarik.

Cover atau sampul perlu didesain secara artistik dan menarik agar mampu menarik perhatian khalayak untuk membacanya. Pemilihan headline yang mudah dibaca, singkat dan menginformasikan secara langsung isi yang terkandung. Gambar pada cover juga tidak digambar secara semena-mena, gambar visual pada cover harus mampu mengkomunikasikan sebuah pesan dengan cepat dan berkesan dengan pemilihan gambar untuk mewakili ribuan kata pada pesan yang disampaikan.

2.4 Peran Ilustrasi dalam Komunikasi Visual

Secara etimologis, istilah ilustrasi diadopsi dari bahasa Inggris “*illustration*” dengan bentuk kata kerja *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin “*illustrare*” yang artinya menerangi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi adalah gambar, diagram, desain yang digunakan untuk memperjelas atau menghias sebuah karya cetak. Ilustrasi merupakan tindakan atau proses menggambar sesuatu. Menurut Indiria Maharsi (2016), ilustrasi merupakan suatu metode dimana individu menerjemahkan konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual. Namun, proses memvisualisasikan ide maupun konsep yang abstrak dapat menghasilkan interpretasi yang tidak sesuai dengan maksud yang diinginkan, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, komunikasi menjadi unsur yang sangat penting dalam konteks ini. Komunikasi berhubungan dengan sejauh mana audiens dapat memahami dengan jelas makna yang terkandung dalam ilustrasi yang disajikan.

Dalam buku yang berjudul seni ilustrasi dikatakan bahwa “niat” merujuk pada konsep pemahaman terhadap seni ilustrasi. Terdapat berbagai metode, teknik, atau corak yang dimanfaatkan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa “berniat” untuk:

1. Komunikasi visual dapat diartikan sebagai “representasi grafis” dari suatu subjek, baik berupa fakta maupun opini, yang bertujuan untuk menjelaskan, memberikan wawasan, menceritakan, mempromosikan, mengundang, meningkatkan kesadaran, menghibur, mengungkapkan pandangan,

memperingati, serta merekam peristiwa. Selain itu, komunikasi visual juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan simpati atau empati,serta berbagai kemungkinan komunikasi lainnya.

2. Menyajikan representasi artistik dalam bentuk sketsa, diagram, gambar, kolase, dan sejenisnya memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman estetis individu yang mengamatinya, baik pembaca maupun penampil. Pengalaman estetis ini, pada gilirannya dapat mendorong timbulnya berbagai emosi, seperti kegembiraan, antusiasme, minat dan perasaan senang.

Penggambaran secara grafis dan artistik yang dilakukan ilustrator dalam membuat karya seni ilustrasi. Seni ilustrasi sejatinya dimaksudkan untuk dinikmati dalam wujudnya yang diniatkan sejak awal. Karya seni umumnya memiliki tujuan tertentu. Pencapaian tujuan tersebut dapat dipahami sebagai fungsi dari seni itu sendiri. Dalam konteks ini, Salam (2017) mengidentifikasi berbagai fungsi seni ilustrasi, antara lain:

1. Fungsi tradisional dari seni ilustrasi adalah memperjelas ide yang terkandung dalam naskah atau teks yang diilustrasikan dengan menggunakan pendekatan naturalis/realistis maupun dalam bentuk gambar skematik atau diagram. Seni ilustrasi mengemban fungsi untuk keperluan ilmu pengetahuan dalam ilmu geografi, kesehatan, seni, teknik dan sebagainya. Seni ilustrasi juga digunakan untuk keperluan petunjuk penggunaan produk agar memudahkan seseorang menggunakan produk.
2. Seni ilustrasi juga digunakan untuk mendidik, seni ilustrasi dibuat untuk menyampaikan pesan edukatif dalam diri seseorang sehingga menumbuhkan kesadaran dalam diri individu sehingga individu tersebut dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab.
3. Seni ilustrasi juga berfungsi untuk menceritakan berupa cerita gambar atau komik untuk menceritakan sebuah peristiwa,
4. Fungsi ilustrasi selanjutnya adalah mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide peristiwa, jasa dan produk. Seni ilustrasi dipergunakan untuk iklan dengan rancangan untuk mengajak masyarakat menerima suatu ide atau menggunakan jasa dan produk tertentu yang

ditawarkan. Seni ilustrasi juga digunakan untuk mempopulerkan suatu ide dengan memasangnya dalam bentuk poster, kaos tanpa disertai teks yang bersifat persuasif. Ilustrasi juga digunakan untuk busana yang digunakan untuk memperkenalkan desain busana.

5. Fungsi hiburan juga diambil alih oleh seni ilustrasi dalam bentuk kartun humor yang menyajikan komedi kehidupan sehari-hari baik dalam format animasi maupun cetakan.
6. Ilustrasi juga mengemban fungsi sebagai penyampai opini, lebih tepatnya diemban oleh ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial adalah ilustrasi yang biasa dimuat pada media publikasi tentang pandangan media publikasi tersebut sesuai tema yang diangkat. Ilustrasi editorial biasanya tampil dalam bentuk kolom opini majalah, surat kabar atau animasi televisi. Seni karikatur juga dinilai mengemban fungsi ini, seni karikatur menyoroti suatu isu dalam bentuk kritikan terhadap kebijakan publik dan perilaku pemimpin politik, atau pembelaan golongan tertentu. Karikatur biasanya didramatisasi dengan visual yang lucu karena sifatnya karikatur biasa disebut sebagai kartun politik.
7. Ilustrasi juga mengemban fungsi memperingati suatu peristiwa yang biasanya mengangkat hari-hari besar atau bersejarah.
8. Fungsi memuliakan merupakan salah satu bentuk penghormatan yang menampilkan berbagai tokoh yang memiliki peran signifikan dalam sejarah umat manusia, baik dalam konteks internasional, nasional, maupun lokal. Tujuan dari fungsi ini adalah untuk memberikan penghargaan dan pengakuan terhadap kontribusi yang telah dilakukan oleh tokoh-tokoh tersebut.
9. Fungsi ilustrasi juga tidak luput dari penyampaian rasa simpati yang sehubungan dengan peristiwa senang, bahagia atau duka.
10. Fungsi terakhir dari ilustrasi adalah mendokumentasikan sebuah peristiwa.

Seni

Menurut Sofyan (2017) jenis seni ilustrasi mencakup berbagai karakteristik dan kriteria khusus, diantaranya:

- a. Seni ilustrasi karya ilmiah

Ilustrasi umumnya digunakan dalam buku dan artikel dikarenakan dapat memberikan nilai yang signifikan. penggunaan ilustrasi ini sangat berguna untuk memperjelas dan mempertegas informasi yang disampaikan. Mengingat informasi ilmiah disajikan dalam berbagai bentuk melalui gambar dalam berbagai disiplin ilmu, seperti geografi, psikologi, sosiologi, arkeologi, biografi serta teknologi, maka seni ilustrasi tersebut perlu mengikuti kaidah yang ada dengan tujuan untuk menjelaskan suatu gambar. Ilustrator memiliki tanggung jawab untuk menghindari penafsiran subjektif yang dapat mengganggu sifat objektivitas dalam penyampaian informasi yang jelas dan akurat. Oleh karena itu, pada proses pembuatan ilustrasi untuk buku ilmiah (ilustrasi non fiksi), penting bagi seorang ilustrator untuk berkolaborasi dengan tenaga profesional yang memiliki keahlian dalam bidang ilmu yang diilustrasikan. Melalui kerjasama tersebut, para ahli berperan penting dalam mengawasi dan mengoreksi ilustrasi yang dihasilkan, sehingga dapat memastikan bahwa fungsi ilustrasi dalam memperjelas isi teks dapat tercapai dengan baik.

b. Seni ilustrasi karya sastra

Dalam karya sastra ilustrasi memiliki hubungan dengan subjek yang bersifat subjektif dan imajinatif, mencakup berbagai bentuk seperti puisi, cerita pendek, novel, dan esai. ilustrasi tersebut merujuk pada teks yang menyertainya yang berasal dari karya-karya sastra yang sangat beragam. Teks-teks ini dapat berkisar dari narasi yang menggambarkan realitas hingga penggambaran karakter-karakter yang bersifat fantasi atau imajinatif. Ilustrasi karya sastra adalah sebagai pendamping, artinya konteks keefektifan komunikasi, ilustrasi diharuskan memiliki kesesuaian dalam teks. i Ilustrasi untuk bacaan anak-anak adalah salah satu bacaan yang bersifat khusus dikarenakan seni ilustrasi ini dipandang sebagai sesuatu yang khas karena audiensinya adalah anak-anak yang mempersyaratkan seorang ilustrator memiliki kemampuan berkomunikasi dengan anak-anak melalui karya seni yang diciptakan.

c. Seni Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merujuk pada ilustrasi yang menyertai artikel yang memuat pandangan mengenai suatu topik politik, sosial, atau budaya yang biasa dikenal sebagai artikel opini. Selain itu, ilustrasi editorial juga dapat berdiri sendiri dan mewakili suatu topik. Ilustrasi tersebut berfungsi untuk menyampaikan sudut pandang tertentu tentang isu yang diangkat. Status independen dari ilustrasi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa mereka tidak menjelaskan atau menyertai teks apapun. Ilustrasi editorial ini dimuat pada media massa sebagai bentuk opini media terhadap suatu topik. Pada ilustrasi editorial ilustrasi dituntut memiliki persyaratan tertentu (Riss(163:128). Selain itu, ilustrator juga diharuskan memiliki keterampilan yang mumpuni serta kemampuan intelektual yang tinggi. Penikmat seni editorial umumnya merupakan individu-individu terpelajar yang menganalisis karya editorial untuk membandingkan dan mengevaluasi pendapat. Salah satu jenis ilustrasi editorial adalah ilustrasi yang menyertai artikel opini, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai dari opini tersebut. Ilustrasi yang dihadirkan pada artikel opini sering kali dikenal sebagai ilustrasi kolom.

Karikatur potret termasuk ilustrasi editorial yang mewakili representasi dari potret seseorang, biasanya seorang tokoh. Representasi subjektif potret seseorang dilakukan dengan menonjolkan ciri psikologis dan fisik seseorang melalui distorsi anatomi (yang berlebihan) sehingga dapat dikenali, lucu, dan menarik. Istilah karikatur berasal dari kata *ritrattini carichi* yang berarti “potret bermuatan” yang mengandung unsur sindiran atau ejekan, baik terhadap individu terkenal maupun terhadap masyarakat biasa (Horn, 1980).

Apabila karikatur yang menggambarkan seseorang dilengkapi dengan ilustrasi atau pesan teks yang berkaitan dengan isu-isu politik, sosial, dan budaya, dapat diartikan bahwa karya tersebut dikategorikan sebagai karikatur politik. Karikatur politik kemudian mengalami perubahan nama menjadi “*cartoon*” dengan istilah yang lebih spesifik “kartun politik”. Dari titik inilah dimulai peleburan antara karikatur dengan kartun yang mengakibatkan kebingungan bagi masyarakat dalam membedakan keduanya. Teks dalam sastra politik umumnya disajikan dalam bentuk

caption atau teks yang terintegrasi dengan gambar. Kehadiran teks tersebut tidak bertujuan untuk menjelaskan atau menguraikan, melainkan untuk mengklarifikasi citra yang ditampilkan. Potensi kartun politik terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan pesan dengan tajam dan cepat dibandingkan dengan pesan yang disampaikan dalam bentuk kata.

Selain kartun politik, ada juga kartun humor atau gag yang dibuat tahun 1860-an. Tujuan utama dari kartun humor adalah untuk memberikan hiburan melalui penggambaran elemen-elemen yang lucu. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kartun humor dirancang khusus untuk tujuan hiburan. Kartun politik juga memiliki unsur humor, akan tetapi tujuan utamanya adalah untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan sosial-politik. Perkembangan kartun humoris ini sejalan dengan evolusi majalah bergambar, para editor dari majalah-majalah tersebut menyadari bahwa kartun yang lucu dapat berfungsi sebagai daya tarik bagi publikasi yang diterbitkan. Dalam sebuah karikatur yang baik terlihat adanya perpaduan antara unsur-unsur kecerdasan, ketajaman dan ketepatan berpikir secara kritis serta ekspresif dalam bentuk gambar kartun dalam menanggapi sebuah isu yang muncul dalam masyarakat (Heru Dwi Waluyanto, 2000).

d. Seni Ilustrasi Periklanan

Advertisement atau iklan merupakan suatu bentuk pemberitahuan yang disebarluaskan melalui media publik, seperti koran, brosur, poster atau majalah. Tujuan utama dari iklan ini adalah untuk mempromosikan acara, produk, layanan, atau kesempatan kerja. Agar mempromosikan sesuatu dengan efektif, sebuah iklan haruslah jelas, menarik perhatian, dan persuasif. Tujuan utamanya adalah untuk menarik serta membujuk khalayak sasaran untuk melakukan tindak pembelian atau pemesanan produk dan jasa, serta untuk mengikuti kegiatan atau melamar lowongan kerja. Sebuah iklan umumnya dihasilkan melalui integrasi ilustrasi dengan teks guna meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan. Mengintegrasikan ilustrasi dan teks merupakan suatu karya yang dilakukan oleh seorang desainer grafis. Oleh karena itu, evaluasi ilustrasi iklan merupakan evaluasi antara ilustrator dan desainer grafis.

e. Seni Ilustrasi Busana

Tujuan adanya ilustrasi busana adalah untuk menyampaikan konsep busana melalui gambar atau sketsa artistik. Ide mengenai busana ini kemudian ditindaklanjuti oleh sejumlah ahli untuk menghasilkan produk akhir dalam bentuk pakaian. Para profesional yang sepakat dengan konsep yang diajukan oleh ilustrator busana melibatkan perancang busana yang bertujuan untuk merepresentasikan anatomi manusia dengan tepat, sehingga menghadirkan pakaian yang sesuai serta menciptakan desain yang orisinal.

f. Seni Ilustrasi Naratif (Komik)

Komik adalah susunan gambar dan representasi lain yang berurutan untuk menyampaikan informasi atau membangkitkan reaksi estetis penontonnya. (McCloud (1993:9). Kunzle berpendapat (1973:2), komik memiliki karakteristik yang terdiri dari rangkaian gambar yang terpisah, dimana gambar tersebut memiliki peranan yang lebih signifikan dibandingkan dengan teks serta desain yang diperuntukkan untuk dicetak dan mengisahkan suatu cerita. Terdapat dua jenis komik dengan variasi yang berbeda yaitu komik strip yang berupa cerita bergambar dan berkesinambungan dalam seri pendek dan komik berupa cerita pendek berbentuk buku dengan ketebalan corak yang beragam.

Sebagai bentuk seni naratif, komik memiliki kewajiban untuk mematuhi aturan-aturan sejarah, mengingat hal tersebut merupakan praktik yang umum dalam karya sastra. Elemen-elemen cerita seperti tema, latar, alur, penokohan dan sudut pandang yang perlu dipertimbangkan dengan seksama. Komik disertakan dalam karya yang berbentuk buku cetak yang harus disajikan dalam format buku yang memenuhi standar tertentu. Hal ini meliputi berbagai elemen, seperti sampul, kualitas kertas, grafik dan aspek lainnya. Sebagai suatu bentuk seni ilustrasi, komik berperan penting dalam mengkomunikasikan ide. Oleh karena itu, ceritanya harus jelas dan menarik serta disajikan dalam bentuk yang artistik.

2.1.5 Analisis Wacana Kritis Multimodal

Analisis wacana kritis merupakan salah satu metode dalam ilmu sosial dan budaya. Dalam kajian analisis wacana kritis, bahasa dianalisis secara mendalam dengan penekanan pada aspek-aspek budaya yang mempengaruhi kehidupan sosial. Fairclough mendefinisikan wacana sebagai praktik sosial yang terwujud dalam interaksi simbolik melalui ujaran lisan, teks, tulisan, gambar, film, musik dan diagram. Analisis wacana kritis berfokus pada pemahaman bagaimana bahasa dan wacana digunakan dalam konteks praktik sosial serta bagaimana penggunaannya dapat mencapai tujuan-tujuan sosial tertentu.

Multimodal dapat didefinisikan sebagai istilah yang mengacu pada metode komunikasi yang menggunakan dua atau lebih mode komunikasi secara bersamaan (Kress dan van Leeuwen, 1996). Multimodalitas difokuskan pada penggunaan mode semiotik yang berbeda. Fokus pada multimodalitas terkait dengan peristiwa dan teks komunikatif multimodal (van Leeuwen 688-702). Kress dan van Leeuwen (2002) berargumen bahwa warna juga salah satu mode semiotik karena makna sebuah warna bisa berbeda. Layout, termasuk pada ruang kosong seperti pada koran adalah contoh lain dari mode semiotik (Kress and van Leeuwen 2006).

Dalam konteks semiotika sosial, bahasa dipahami sebagai suatu pertukaran makna sosial yang terwadahi dalam tiga metafungsi, yaitu ideal, interpersonal, dan tekstual. Kress dan van Leeuwen berargumen bahwa desain visual dapat dipersepsikan sebagai bahasa, sehingga memungkinkan eksplorasi desain visual melalui pendekatan metafungsi. Analisis wacana kritis multimodal menyangkut dengan perkembangan teori serta praktik analisis wacana yang memanfaatkan beragam sumber semiotik, misalnya citra visual, ruang, arsitektur dan bahasa. Kerangka kerja semiotik sosial baru telah dipersembahkan untuk melakukan analisis terhadap aneka ragam genre wacana termasuk media cetak, media elektronik dinamis dan statis, serta objek tiga dimensi yang berada dalam ruang. Analisis wacana kritis Multimodal (MCDA) bertujuan untuk menguji makna yang muncul dari penggunaan sumber daya semiotik yang terintegrasi serta mewakili awal pergeseran fokus dalam penyelidikan linguistik, dimana penggunaan bahasa tidak lagi diteorikan sebagai fenomena yang terisolasi (O'Halloran, 2004).

O'Halloran berpendapat bahwa analisis wacana multimodal (MDA) adalah studi wacana yang melibatkan studi bahasa dalam kombinasi dengan sumber lain seperti gambar, gerak tubuh, simbolisme ilmiah, musik, suara dan tindakan. Kombinasi moda yang sering ditemukan adalah kombinasi antara moda visual (gambar) dan moda verbal (teks). Dalam analisis wacana kritis multimodal, analisis serta interpretasi penggunaan bahasa dikontekstualisasikan bersama dengan sumber daya semiotik lain secara bersamaan dipergunakan untuk menciptakan sebuah makna. Dengan demikian, selain keputusan linguistik dan penerapan tipografinya pada halaman cetak. Analisis ini juga memperhitungkan fungsi dan makna gambar serta makna yang muncul dari penggunaan integrasi kedua sumber daya semiotik tersebut.

Perbedaan antara analisis wacana kritis multimodal (MCDA) dan analisis wacana kritis (CDA) adalah terdapat mode semiotik tambahan yang perlu dianalisis selain bahasa. Menurut Machin dan Mayr (2012) dalam MCDA analisis perlu menafsirkan secara kritis bagaimana mode semiotik pada teks multimodal dapat membentuk makna dan ide komunikatif tertentu melalui deskripsi terperinci yang dipandu oleh alat analisis yang disediakan. Mereka beropini bahwa teks apapun yang menggunakan gambar dan gaya bahasa tampak normal dan netral pada pandangan pertama. Namun, pada kenyataannya, teks-teks tersebut mungkin bersifat ideologis serta mencoba untuk membentuk insiden dan representasi masyarakat dengan tujuan tertentu. Oleh sebab itu, dalam MCDA, analisis perlu mengidentifikasi jenis ide yang terkandung dalam gambar dan gaya bahasa yang digunakan, serta berperan dalam mengungkapkan jenis kepentingan kekuasaan yang tidak terungkap.

Berikut Langkah-langkah dasar Analisis Wacana Kritis Multimodal yang dirangkum oleh Machin & Mayr (2012) sebagai berikut:

1. Analisis wacana kritis multimodal mempertimbangkan analisis leksikal dasar dari teks dan kemudian menggunakan analisis pilihan semiotic visual individual dalam teks.
2. Analisis wacana kritis multimodal mencari sumber daya semiotik yang mewakili sikap pembicara. Menganalisis kata kerja kutipan, representasi sikap

pembicara melalui sumber semiotik seperti visual, tatapan, pose dan sebagainya.

3. Sumber daya semiotik, baik linguistik maupun visual yang tersedia untuk merepresentasikan individu serta strategi penamaan. Analisis wacana multimodal meneliti bagaimana melalui bahasa dan gambar, beberapa partisipan diindividualisasikan atau dikolektifkan, dibuat spesifik, generic, dipersonalisasi atau diimpersonalisasi, diobjektifikasi, dianonimkan, diagregasi dan ditekankan.
4. Analisis wacana kritis multimodal mengungkapkan cara sumber daya linguistik dan visual merepresentasikan Tindakan yang serupa. Beberapa partisipan secara konsisten digambarkan terlibat dalam Tindakan bertipe mental, sedangkan yang lain direpresentasikan terlibat dalam Tindakan material.
5. Analisis wacana kritis terkait dengan penggunaan figur metaforis dalam wacana, yakni permasalahan mengenai pemanfaatan berbagai jenis metafora dan figura retorik lainnya dalam konteks yang beragam, dengan tujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.
6. Normalisasi dan asumsi yang diasumsikan dalam bahasa merupakan bidang kajian wacana kritis multimodal.
7. Upaya untuk menganalisis modalitas serta melindungi nilai-nilai yang terdapat dalam teks dan komunikasi visual merupakan salah satu langkah yang diambil dalam kerangka analisis wacana kritis multimodal.

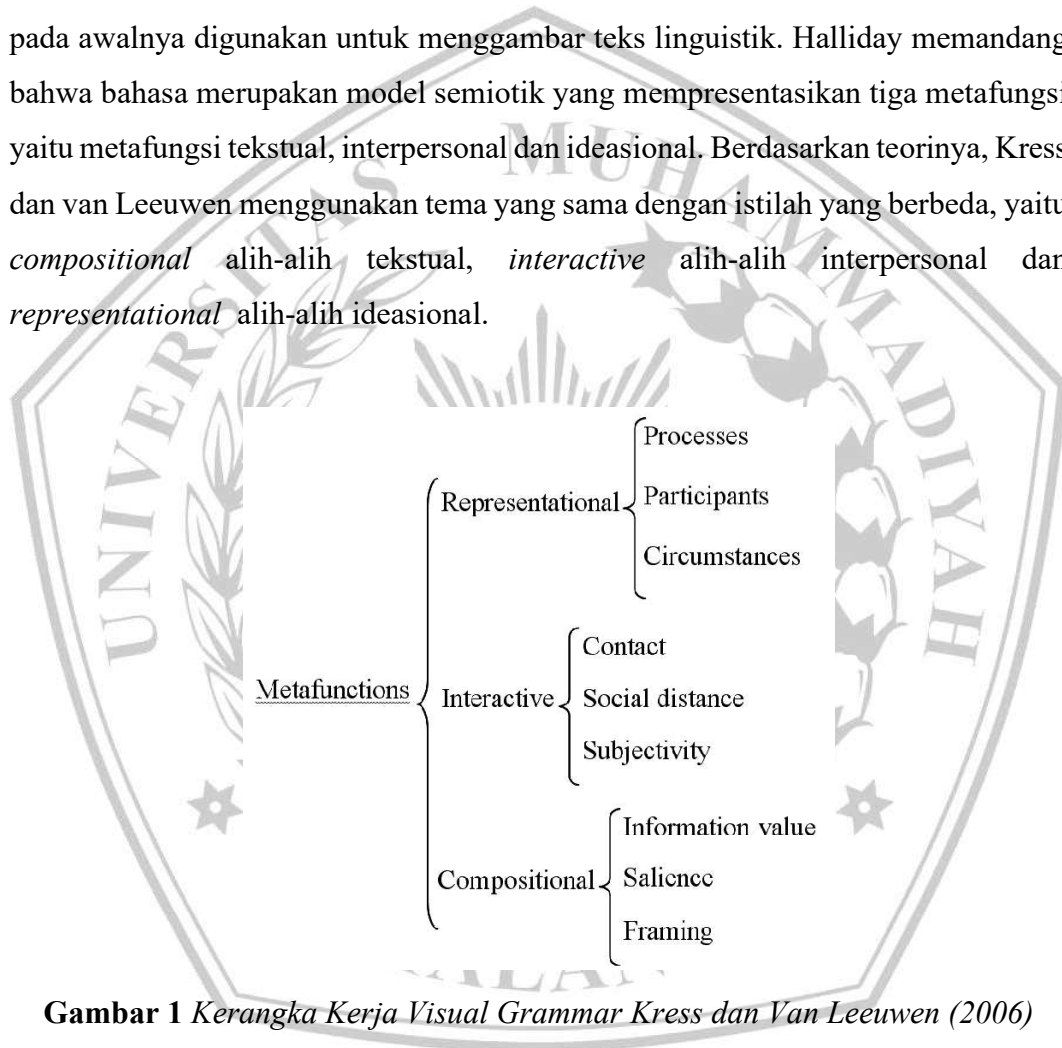
Analisis Wacana kritis multimodal berkembang seiring meningkatnya perhatian terhadap kompleksitas media modern dan kebutuhan untuk menganalisis bagaimana kekuasaan, ideologi dan dominasi yang tercermin dalam representasi multimodal. Inovator teori ini adalah Gunther Kress dan Theo van Leeuwen yang menggabungkan Systemic Functional Linguistic Michael Halliday dengan studi visual dan material. Hal ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana elemen multimodal bekerja untuk menyampaikan pesan eksplisit dan implisit.

Teori Systemic Functional Linguistic (SFL) Halliday dipergunakan sebagai kerangka fundamental dikarenakan menyediakan metode analisis bahasa sebagai

sistem semiotik yang bertugas dalam pembentukan makna sosial. SFL mengandung konsep metafungsional (ideational, interpersonal dan textual) yang signifikansi dalam pemahaman peran unsur linguistik dan nonlinguistik dalam proses konstruksi makna dalam teks multimodal.

2.1.6 Tata Bahasa Visual (*Visual Grammar*)

Visual Grammar diusulkan oleh Kress dan van Leeuwen pada tahun 2006 pada awalnya digunakan untuk menggambar teks linguistik. Halliday memandang bahwa bahasa merupakan model semiotik yang mempresentasikan tiga metafungsi yaitu metafungsi tekstual, interpersonal dan ideasional. Berdasarkan teorinya, Kress dan van Leeuwen menggunakan tema yang sama dengan istilah yang berbeda, yaitu *compositional* alih-alih tekstual, *interactive* alih-alih interpersonal dan *representational* alih-alih ideasional.



Gambar 1 Kerangka Kerja *Visual Grammar* Kress dan Van Leeuwen (2006)

2.1.6.1 Representational

Makna representasional adalah tentang cara gambar dapat mewakili hubungan antara partisipan yang diwakili dalam gambar. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006), makna representatif terkait dengan fungsi ideal Halliday. Makna ini merujuk pada sumber daya visual yang digunakan untuk menggambar interaksi dan hubungan konseptual antara orang tempat dan benda yang dipresentasikan

dalam teks (Asidiky dkk 2022). Makna representasional tersebut dibentuk oleh arah mata atau tubuh partisipan dalam mode piktorial.

Partisipan dalam mode gambar dapat berupa manusia atau manusia semu. Manusia semu adalah makhluk yang sangat serupa dengan manusia. Arah mata dan tubuh partisipan dapat merefleksikan tindakan atau jenis jenis proses yang ditunjukkan oleh partisipan dalam mode piktorial. Arah mata dan tubuh peserta dapat diwakili oleh elemen yang muncul dalam mode piktorial dan membentuk garis miring atau diagonal. Dengan demikian, arah mata dan tubuh peserta disebut sebagai vektor. Vektor yang digunakan oleh partisipan dalam mode piktorial kemudian dapat mewakili makna representasional. Representasi diidentifikasi menjadi dua jenis struktur dalam hal representasi yaitu struktur naratif dan struktur konseptual.

Representasi Naratif

Representasi naratif adalah struktur yang menggambarkan partisipan melakukan tindakan atau proses. Menurut Kress dan van Leeuwen ciri khas dari naratif adalah memiliki vektor. Vektor merupakan elemen yang membentuk garis pada gambar dan berfungsi untuk menyajikan *action* dan *events, process of change, transitory spatial arrangements* sehingga vektor termasuk dalam bentuk partisipan. Menurut Kress dan van Leeuwen partisipan bertindak membentuk vektor disebut aktor. Pada representasi naratif, vektor yang memiliki peran menerima hasil dari proses disebut tujuan (*goal*).

Menurut Kress dan van Leeuwen (720 terdapat elemen lain selain partisipan dan proses yaitu *circumstances*, elemen yang memberikan informasi tambahan mengenai keadaan di dalam gambar. *Circumstances* terbagi menjadi tiga, yaitu *locative circumstances*, *circumstances of means*, dan *circumstances of accompaniment*. *Locative circumstance* adalah informasi mengenai keadaan gambar yang biasa disebut setting. *Locative circumstance* menginformasikan keterangan tempat dan biasanya terlibat kontras dengan latar depan dan belakang baik terang, gelap maupun pudar. Selanjutnya *circumstances of means* adalah sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk melakukan sebuah proses. Terakhir, *circumstances of accompaniment* adalah keadaan dimana terdapat dua atau lebih yang tidak berhubungan satu sama lain. Kress dan van Leeuwen (63-69) membagi

proses representasi naratif menjadi lima, yaitu *action*, *reactional*, *speech and mental*, *conversion* serta *geometrical symbolism*.

Action Process

Action process adalah proses yang berfokus pada setiap tindakan yang dilakukan oleh setiap partisipan dalam gambar. *Action process* terbagi menjadi dua jenis, yaitu proses transaksional dan proses non-transaksional. Proses transaksional terdiri dari aktor dan tujuan (*goal*) sedangkan non transaksional terdiri dari aktor saja (Yang dan Zhang 2564-2575). Dalam proses transaksional, pembaca dapat melihat partisipan dalam gambar melakukan sesuatu kepada partisipan lainnya (seperti objek atau fenomena). Sebaliknya jika hanya satu partisipan yang terlihat dalam gambar, maka partisipan tersebut adalah aktor karena partisipan tersebut biasanya melakukan sesuatu tanpa ada partisipan lainnya yang bertindak sebagai tujuan (*goal*). Proses ini disebut sebagai proses non-transaksional.

Selain kedua proses transaksional dan non-transaksional, pada *action process* terkadang terdapat suatu vektor dan tujuan (*goal*). Kondisi tersebut disebut sebagai *events*, yaitu sesuatu yang terjadi pada suatu partisipan di dalam gambar tersebut, namun kita tidak dapat melihat apa atau siapa yang memicu hal tersebut terjadi.

Reactional Process

Reactional process berfokus pada bagaimana suatu vektor dibentuk oleh garis mata atau arah pandang dari suatu partisipan terhadap partisipan lainnya. Proses ini terdapat dua elemen, yaitu *reator* dan *phenomenon*. Reaktor adalah partisipan yang melakukan proses melihat atau memandangi ke arah atau titik tertentu yang disebut sebagai *phenomenon*. *Reactional process* juga mempunyai proses transaksional dan non-transaksional. Proses transaksional terjadi ketika dua partisipan berada dalam gambar dan salah satu partisipan (reaktor) sedang melihat suatu objek atau partisipan lain (*phenomenon*). Proses non-transaksional pada *reactional process* terjadi ketika hanya ada satu peserta dalam gambar, namun partisipan tersebut melihat ke arah yang tidak terlihat dalam gambar.

Speech and Mental

Speech and mental adalah proses yang mengacu pada pemikiran dan ucapan dari pembicara atau pemikir dalam bentuk tulisan (Kress and van Leeuwen, 68).

Proses ini biasanya terdapat pada komik atau gambar yang menggunakan percakapan.

Conversion Process

Kress and van Leeuwen (69) menjelaskan bahwa *conversion process* mempresentasikan peristiwa alam ke bentuk diagram rantai makan atau diagram siklus air di alam.

Geometrical Symbolism

Proses omo tidak terdapat partisipan di dalamnya, melainkan melibatkan pola abstrak yang maknanya dapat dibentuk oleh nilai-nilai simbolis dari pola tersebut

Representasional Konseptual

Menurut Kress dan van Leeuwen (79) menyajikan makna atau struktur pada representasi partisipan tergolong lebih umum, stabil, dan permanen. Representasi konseptual tidak memiliki vektor dan dikategorikan menjadi 4 tipe, yaitu *classificational process*, *analytical process*, *symbolic process*, dan *embedded*.

Classificational Process

Proses ini menghubungkan partisipan satu dengan lainnya. Partisipan diklasifikasi menggunakan taksonomi yang berperan sebagai *superordinate* dan *subordinate*. Bentuk gambar yang ditampilkan tidak sebatas bentuk bagan saja, tetapi dapat berupa satu set partisipan yang bertumpuk. *Superordinate* adalah partisipan yang berada di atas *subordinate*.

Analytical Process

Menurut Kress dan van Leeuwen (87) menyatakan bahwa partisipan terlibat pada proses ini terdiri atas dua yaitu *carrier* dipresentasikan oleh partisipan I dan *possesive attribute* dipresentasikan oleh partisipan II. *Analytical process* berfokus pada hubungan struktur *part-whole* atau bagian-keseluruhan.

Symbolic Processes

Menurut Kress dan van Leeuwen proses ini mengenai makna dan tujuan. Dua partisipan dalam proses ini *symbolic attributive* dan *symbolic suggestion*. Kress dan van Leeuwen menjelaskan bahwa *symbolic suggestive* mewakili makna dan identitas yang berasal dari kualitas dan terdapat dua partisipan *carrier* sedangkan

symbolic attributive processes mewakili makna dan identitas yang diberikan pada *carrier* dan memiliki satu partisipan

2.1.6.2 Interaktif

Menurut Kress dan van Leeuwen (2006) makna interaktif berkaitan dengan metafungsi interpersonal. Makna ini membangun hubungan antar partisipan dalam mode gambar seperti antara partisipan dan penonton, antara produser gambar dan partisipan. Ketiga relasi tersebut dapat digambarkan dari tiga lapisan makna interaktif, yaitu *eye contact, social distance, and the subjectivity*.

The Image Act and Gaze

Image Act dan *Gaze* merupakan representasi terkait arah tatapan partisipan yang diarahkan pada *viewer*/permintaan (*demand*) atau bukan/penawaran (*offer*). Melalui kedua hal tersebut *viewer* diharapkan dapat menangkap makna yang dimaksud oleh pembuat. Tindakan sebuah partisipan dapat diketahui melalui ekspresi dan gerakan wajah dikarenakan pada *image act* berfungsi untuk mengetahui hubungan yang berbeda antara partisipan. *Gaze* dibagi menjadi dua yaitu *direct gaze* dan *indirect gaze*.

Direct gaze atau tatapan langsung tidak hanya sebagai isyarat visual, melainkan juga mengandung makna sosial tertentu dan memberi informasi sehingga gambar dan penonton membentuk hubungan langsung saat adanya kontak langsung dari gambar kepada penonton (Kress dan van Leeuwen 118). Sebaliknya, *indirect gaze* atau tatapan tidak langsung menawarkan kepada penonton untuk berinteraksi dengan gambar, namun tidak ada reaksi langsung yang dituntut dari gambar. Meskipun terkadang bebas dari emosi tetapi makna yang terkandung masih informatif dan mendidik (Kress dan van Leeuwen 119).

Size of Frame and Social Distance

Size of Frame adalah teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar atau bingkai gambar. Menurut Kress dan van Leeuwen *size of frame* dibagi menjadi jenis, dan masing-masing jenis memiliki hubungan yang berbeda dengan partisipan.

- a. Close-up

Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:124) close shot atau close up menampilkan kepala sampai bahu dari subjek, very close shot (extreme close-up, big close up) menampilkan lebih detail daripada close up. Close up dapat menampilkan ekspresi wajah sehingga penonton dapat merasakan emosi objek pada gambar.

b. Medium

Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:124) medium merupakan jenis shot yang pengambilan gambarnya menampilkan separuh badan mulai dari kepala hingga pinggang terkadang sampai lutut yang bertujuan untuk memperjelas bahasa tubuh dari ekspresi objek.

c. Long Shot

Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:124) Long shot merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan keseluruhan tubuh dan terkadang bisa menampilkan lebih luas dari pada keseluruhan tubuh.

Social distance digunakan untuk menentukan seberapa dekatnya antara partisipan dengan penonton. *Social distance* terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

a. Close Personal Distance

Kress dan van Leeuwen menjelaskan bahwa close personal distance merupakan jarak orang yang memiliki hubungan sangat dekat antara satu sama lain.

b. Far Personal Distance

Kress dan van Leeuwen menjelaskan bahwa jarak antar pribadi yang saling berjauhan namun masih memiliki hubungan dekat dan saling membahas kepentingan dan komitmen pribadi.

c. Close Social Distance

Kress dan van Leeuwen (124) menjelaskan jarak dekat antara pribadi satu dan lainnya tetapi hanya sebatas sebagai teman bisnis.

d. Far Social Distance

Kress dan Leeuwen (124-125) merupakan jarak sosial yang dilakukan pada ruang lingkup bisnis yang berfungsi membedakan setiap karakter dari status yang mereka miliki.

e. Public Distance

Kress dan van Leeuwen (125) merupakan jarak antara orang yang memiliki hubungan jauh meskipun hanya sebatas mengenal ataupun sebagai orang asing.

Perspective and The Subjective Image

Menurut penjelasan Kress dan van Leeuwen (2004:129) Ada cara lain dimana gambar menghasilkan hubungan antara peserta yang direpresentasikan dan pemirsa: perspektif. Menghasilkan gambar tidak hanya melibatkan pilihan antara “penawaran” dan “permintaan” dan pemilihan bingkai tertentu, tetapi juga pemilihan sudut pandang dan ini menyiratkan kemungkinan pengekspresian sikap subjektif terhadap peserta yang direpresentasikan, manusia atau lainnya. Maksudnya adalah perspektif akan membawa pengenalan pada suatu sudut mana yang dilihat dan *point of view* agar dapat menemukan suatu ekspresi yang dimiliki oleh objek gambar.

Kress dan van Leeuwen (2004:130) menyatakan bahwa terdapat dua jenis perspektif namun dalam perspektif budaya barat yaitu *subjective dan objective image*. Gambar yang menggunakan perspektif dapat membangun sudut pandang (*point of view*), serta gambar tanpa perspektif tidak berfungsi membangun sudut pandang (*point of view*). Gambar subjektif memungkinkan penonton melihat apa yang tampak berdasarkan bagian-bagian tertentu. Sebaliknya, gambar objektif menawarkan segala sesuatu atau menjelaskan latar belakang secara sangat rinci.

2.1.6.3 Komposisional

Menurut Kress dan van Leeuwen (177), makna komposisional berkaitan menggunakan makna interaktif dan representasi gambar melalui 3 sistem yang saling terkait. Makna komposisional menitikberatkan pada makna suatu gambar berdasarkan komposisinya berdasarkan suatu gambar. Dalam makna komposisional terdapat *framing, information value, dan salience*.

Framing merupakan representasi hubungan antara signifikansi serta titik individualitas pada. Dalam sebuah penelitian, penulis membatasi cakupan elemen *salience* untuk menghubungkan atau memutuskan suatu unsur. Pembuatan garis

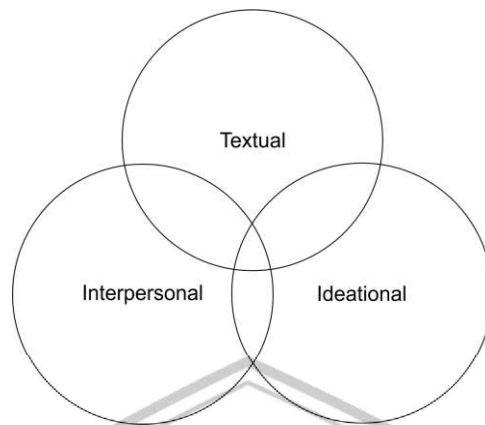
batas yang dimaksudkan untuk menampilkan apakah suatu unsur menggabungkan atau memisahkan unsur lainnya.

Information value adalah bagian yang mengungkapkan penempatan unsur-unsur beserta nilainya. Dalam sebuah penelitian, penulis membatasi ruang lingkup elemen *information value* pada penempatan elemen-elemen pada suatu gambar. Penempatan elemen gambar di kanan serta kiri mewakili informasi *new* dan *given*. Penempatan di atas dan dibawah mewakili informasi *real* dan *ideal*, serta penempatan pada tengah dan tepi mewakili informasi inti dan informasi tambahan yang bergantung pada informasi inti.

Salience membahas mengenai hirarki kepentingan antara elemen atas variasi ketajaman fokus, tone contrast, ukuran, serta lainnya. Hal ini dilakukan supaya pembaca atau *viewer* menjadi tertarik dengan informasi yang tertera pada gambar. Dalam penelitiannya, penulis membatasi cakupan *salience* hanya pada tampilan yang memperlihatkan penggunaan warna cerah, ketajaman penekanan, ukuran gambar, dan sebagainya secara sederhana.

2.1.7 Systemic Fungsional Linguistik

Systemic Fungsional Linguistik Linguistik menggambarkan pola variabel kontekstual sehubungan dengan bentuk bahasa baik lisan maupun tulisan. Mereka mengatakan bahwa klausa tidak hanya berfungsi sebagai satuan ungkapan makna, tetapi klausa juga berfungsi sebagai sumber metafungsi. Lebih lanjut, bahasa juga dianggap sebagai sebuah sistem, bentuk dan ekspresi untuk mengungkapkan makna ideologis. Tata Bahasa Fungsional berfokus untuk menganalisis sebuah teks. Tata bahasa fungsional membagi klausa menjadi tidak *clause as exchange*, *clause as representation* dan *clause as message*.



Gambar 2 Kerangka Metafungsi Bahasa di SFL

2.1.7.1 Metafungsi Ideasional

Halliday dan Matthiessen menjelaskan bahwa fungsi ideasional diklasifikasikan menjadi dua sub fungsi, yaitu: Logis dan Eksperiental. Mekanis logis mengacu pada hubungan antara gagasan kalimat dan mengacu pada sumber daya tata bahasa untuk menyusun unit tata bahasa menjadi kompleks, misalnya, menggabungkan dua kalimat atau lebih menjadi kalimat kompleks. Makna eksperiental adalah sumber daya gramatikal yang menggambarkan pengalaman melalui kalimat atau bagaimana dunia dipresentasikan oleh penutur melalui bahasa yang melibatkan tindakan (kata kerja), benda (kata benda), sifat benda (kata sifat) serta latar belakang, lokasi, waktu dan lainnya (kata keterangan). Halliday (108) menyatakan bahwa “makna pengalaman adalah interpretasi klausa dalam fungsinya sebagai representasi.” diartikan bahwa makna pengalaman adalah makna yang diwakili oleh pengalaman di dunia melalui kalimat. Oleh karena itu, analisis dari sudut pandang makna eksperiental memperhatikan sistem gramatikal yaitu, transitivitas. Komponen metafungsi ideasional meliputi *process*, *participant* dan *circumstance*. Representasi yang didesain sesuai proses terjadinya suatu insiden, partisipan atau entitas yang melakukan atau mendapatkan proses tadi, serta situasi yang menggambarkan dimana, kapan, mengapa dan bagaimana proses tadi terjadi.

Transitivitas

Halliday (134) mengungkapkan bahwa transitivitas adalah kumpulan keputusan yang dimana penutur mengkodekan pengalaman ihwal dunia luar dan dunia internal, yaitu kesadarannya sendiri bersama partisipan pada proses dan

keadaan. Transitivitas merupakan sistem utama penafsiran makna menggunakan jenis proses yang dikendalikan untuk menganalisa kalimat

2.1.7.2 Metafungsi Interpersonal

Menurut Halliday dan Matthiessen (2014) menyatakan metafungsi interpersonal diatur untuk melihat adanya interaksi sosial antara pembicara atau penulis dan pendengar atau pembaca. Dalam interaksi sosial, penutur mempunyai dua peran tutur ketika berinteraksi, memberi dan menuntut. memberi berarti mengajak seseorang untuk menerima secara tidak langsung, dan menuntut berarti meminta seseorang untuk memberi. Memberi dan menuntut dalam interaksi lebih tepat disebut pertukaran. Sedangkan komoditas yang dipertukarkan adalah barang dan jasa serta informasi. Dalam interaksi, penutur akan mengadopsi peran tutur tertentu dan memberikan peran lain kepada pendengarnya.

Giving

Berdasarkan Halliday dan Matthiessen (17). “Pembicara menyampaikan sesuatu kepada pendengar (sebuah informasi, contoh jurang itu membuatku takut). Kutipan tersebut bisa dipahami bahwa dalam *giving*, pembicara sedang memberi sesuatu yang artinya secara tidak langsung meminta pendengarnya untuk menerima informasi.

Demanding

Halliday dan Matthiessen (135) menyatakan “*demanding*” yang berarti menuntut untuk memberikan sesuatu. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa meminta sesuatu pada pendengarnya sebagai imbalan atas informasi yang diberikan oleh penutur.

2.1.7.3 Metafungsi Tekstual

Ledin dan Machin (2018) menyatakan bahwa metafungsi tekstual mewujudkan ideasional dan interpersonal dalam klausa. Halliday dan Matthiessen (2014) berasumsi bahwa klausa memiliki karakter atau informasi kuantum yang berkontribusi terhadap aliran wacana dalam semua bahasa. Salah satu bagian dari klausa disebut tema. tema sebagai titik tolak pesan dalam sebuah klausa. Tema adalah elemen yang berfungsi sebagai titik keberangkatan pesan yang menetapkan dan mengarahkan klausa dalam konteksnya. Sedangkan, rema adalah sisa pesan

dimana tema dikembangkan. Tema dibagi menjadi tiga jenis, tema topikal, tema interpersonal, tema tekstual.

a. Tema topikal

Menurut Halliday dan Matthiessen (2014) tema topikal merupakan proses, partisipan atau keadaan yang menjadi titik awal kalimat. Tema topikal ditandai, jika dalam bentuk tambahan atau pelengkap atau tidak bertanda, jika dalam bentuk subjek. Dalam sebuah klausa, hanya ada satu tema pengalaman, meskipun mungkin didahului oleh tema interpersonal atau tekstual. Tema topikal dibagi menjadi dua, diantaranya tema topikal tak bermarkah dan tema topikal bermarkah. Tema topikal tak bermarkah adalah tema yang ada pada sebuah kalimat yang dimulai dengan subjek, dapat berupa subjek pada umumnya atau kata ganti orang. Sebaliknya tema topikal bermarkah adalah tema yang ada pada kalimat yang memiliki informasi di depan subjek, biasanya kelompok adverbial, adjunct, dan komplemen.

b. Tema Interpersonal

Tema interpersonal berorientasi kepada diri pembicara. Tema interpersonal menggunakan sapaan, mood adjunct, finit dalam polaritas, kata tanya, vokatif adjunct dan komen adjunct. Tema interpersonal diklaim sebagai kalimat proyeksi yang mengandung proses mental untuk orang pertama atau kedua.

c. Tema Tekstual

Tema tekstual direalisasikan melalui penggunaan konjungsi (baik konjungsi eksternal serta internal), kontinuatif adjunct. Konjungsi eksternal dipergunakan untuk merangkai peristiwa di satu kalimat dengan peristiwa pada kalimat lainnya pada kalimat kompleks. Korelasi klausa kompleks tersebut bisa berupa parataktik ataupun hipotaktik. Konjungsi internal dipergunakan untuk merangkai gagasan pada satu klausa dengan klausa lainnya. Konjungsi internal adalah konjungsi antarkalimat yaitu konjungsi yang digunakan mengawali kalimat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah salah satu rujukan penelitian bagi peneliti, dari rujukan terdahulu. untuk memastikan fokus penelitian dan hasil yang diinginkan dapat tercapai. Penting untuk memperhatikan perbedaan antara penelitian yang berlangsung dengan penelitian terdahulu Dengan demikian, penelitian terdahulu bisa dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sedang berlangsung. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Zakie Asidky, Eva Tuckyta Sari Sujatna, Inu Isnaeni Sidiq, Nani Darmayanti (2022), Multimodal Portrayal of Joko Widodo on Tempo's Cover Story: A Multimodal Critical Discourse Analysis	Penelitian ini meneliti cover majalah Tempo edisi 14-22 September 2019. Cover majalah bergambar Presiden Joko Widodo dengan siluet Pinokio dalam analisisnya menggunakan teori visual grammar Kress dan van Leeuwen dan SFL Halliday. Hasil dari penelitian tersebut bahwa cover tersebut menciptakan gambaran negatif bagi Presiden Joko Widodo. Menurut peneliti, cover tersebut sebagai wacana yang menyindir. Namun, dapat wacana tersebut dapat menjadi hinaan jika Jokowi melakukan tindakan memperkuat KPK	Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah subjek dan objek yang berbeda. Penelitian terdahulu meneliti cover majalah Tempo edisi 14-22 September 2019 sedangkan peneliti menggunakan majalah Tempo edisi 8-14 Juli 2024 dengan fokus yang berbeda.
2.	Diyan Permata Yanda dan Dina Ramadhanti (2018),	Peneliti menggunakan Visual Grammar/Reading	Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah teori yang

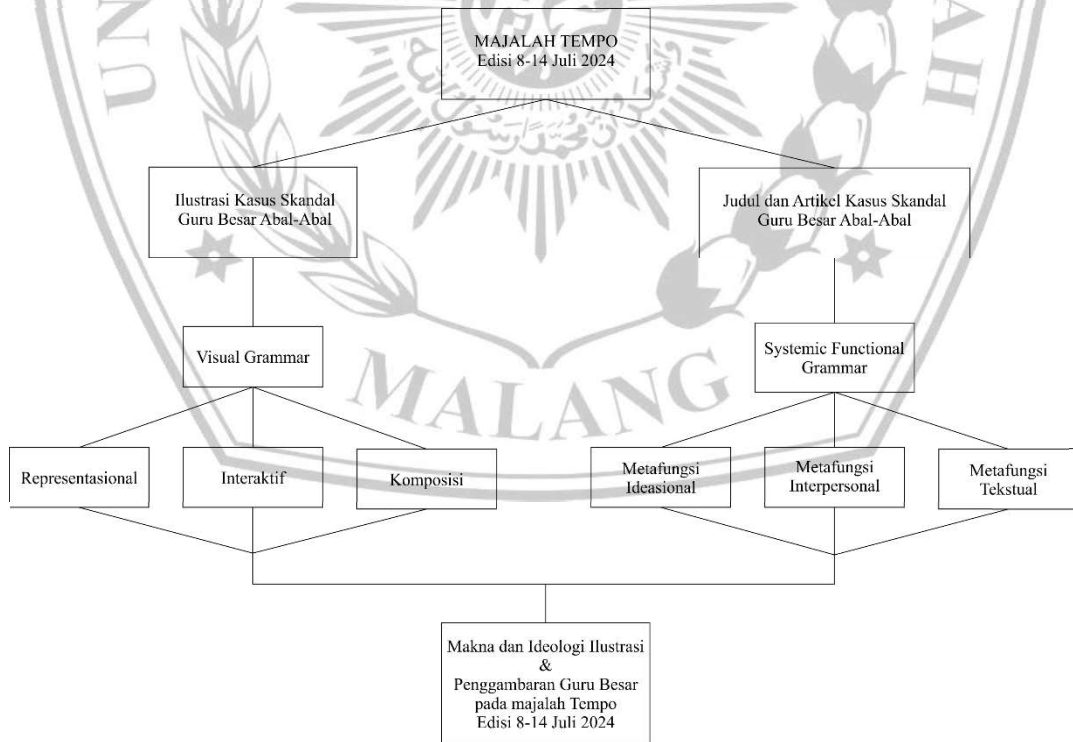
	<p>Analisis Wacana Multimodal Pada Novel Bidadari Bermata Bening Karya Habiburrahman El-Shirazy</p>	<p>Image Kress dan van Leeuwen dalam penelitiannya dan menggunakan teori <i>seven building task</i> dari Gee. Peneliti menggunakan novel Bidadari Bermata Bening Karya Habiburrahman El-Shirazy dengan hasil penelitian bahwa desain sampul novel memperlihatkan isi novel</p>	<p>digunakan dalam menganalisis linguistiknya. Pada penelitian terdahulu menggunakan teori <i>seven building task</i> dari Gee sedangkan peneliti menggunakan SFL Halliday.</p>
3.	<p>Amalia Qurrota Ayuni, Nani Darmayanti (2022), Analisis Multimodal Wacana Kritis Iklan Layanan Masyarakat Bertema Vaksinasi Covid-19 Oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia</p>	<p>Peneliti menggunakan AWK Fairclough, sistem semiotika Anstey dan Bull dan analisis multimodal Kress dan van Leeuwen. Hasil dari penelitian adalah Teks lisan dan tulisan dalam layanan masyarakat bertema vaksinasi menunjukkan adanya modalitas melalui kominfo untuk mengajak masyarakat dalam penanganan covid-19. Sistem semiotik multimodal menggambarkan usaha penanganan covid-18 melalui visual aplikasi PeduliLingungi, visual protokol kesehatan dan visual tukang sayur dan Endah. Beberapa tuturan memberikan kesan memaksa kepada audiens kemudian ajakan untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi.</p>	<p>Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah perbedaan fokus dan teori yang digunakan dan juga terdapat perbedaan subjek yang sedang dianalisis.</p>

4.	Saprudin Padlil Syah(2024), Analisis Multimodal Wacana Kritis Pidato Politik Bakal Calon Presiden Republik Indonesia 2024	<p>Penelitian ini menggunakan dua teori utama yang digunakan dalam menganalisis, yaitu analisis wacana kritis model Van Dijk dan teori multimodal (Ansley & Bull,2010) dan (Kress & Leeuwen, 2006) Hasil penelitian ini diketahui bahwa pidato Anies, Ganjar, dan Prabowo mempunyai tema yang berbeda berdasarkan analisis struktur makro. Dalam pidato politiknya, Anies, Ganjar, dan Prabowo menggunakan sumber semiotik lainnya berupa multimodal, yaitu visual, audio, gestur dan spasial. Pidato ketiga capres tersebut menunjukkan pengetahuan tentang Indonesia, opini dan sikapnya terhadap Indonesia, dan ideologinya dalam pencapresan mereka. Pidato ketiga capres menunjukkan bahwa mereka mempunyai sumber daya dan akses yang luas terhadap isi pidato</p>	<p>Penelitian ini sama menggunakan teori Kress dan van Leeuwen. Perbedaan penelitian terdahulu adalah fokus dan subjek dengan yang sedang diteliti.</p>
5.	Marcella Pricillia, Ichwan Suyudi (2023) A Multimodal Critical Discourse Analysis Of “Garnier Sakura White” Advertisement	<p>Penelitian ini menggunakan analisis wacana multimodal Kress dan van Leeuwen dan SFL Halliday. Hasil penelitian menunjukkan bahwa iklan Garnier Sakura</p>	<p>Perbedaan penelitian terdahulu ini adalah mengenai fokus penelitian yang sedang diteliti.</p>

		<p>White mengandung sistem semiotika multimodal. Fitur linguistik dan non linguistik keduanya memiliki makna yang saling berkelanjutan dan masing-masing sistem semiotika multimodal saling terkait erat untuk menghasilkan makna dan semiotika iklan. Selain itu, pesan atau tujuan dari iklan ini cukup komprehensif dan mudah dipahami oleh khalayak.</p>	
--	--	--	--

Tabel 1 Penelitian terdahulu

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 3 Kerangka Konseptual Penelitian