

DESAIN DAN PERWAJAHAN MAJALAH KURVA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Hardiansyah, Irfan Arifin, Aswar

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

hardiansyah.dkv@gmail.com

irfan.arifin@unm.ac.id

aswar_saini@yahoo.co.id

Perancangan media cetak berupa majalah ini bertujuan untuk menghasilkan majalah desain komunikasi visual yang kreatif dan komunikatif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik pembaca terhadap visual majalah (1). Memberikan informasi yang komprehensif dan informatif secara visual kepada masyarakat khususnya target audiens tentang program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar (2). Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan cara kajian literatur, pengambilan data visual, dan wawancara narasumber. Selanjutnya tahapan perancangan dimulai dari pembuatan nama majalah, cover majalah, pembuatan thumbnails, dummy, layout majalah, dan evaluasi. Perancangan ini dibuat berdasarkan fakta penciptaan seperti peminat pembaca majalah di Makassar mencapai 26,8 persen atau 281.104 orang di Makassar yang suka membaca majalah. Berdasarkan hal itu, maka perlu adaantisipasi untuk mengembalikan eksistensi media cetak di masyarakat (data SUSENAS) (1). Dari 100 mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, sekitar 95 persen mahasiswa yang menyukai dan menginginkan majalah berkonsep vektor (kuesioner) (2). Pengetahuan bidang desain komunikasi visual masih sangat minim di masyarakat khususnya Makassar (3).

Kata Kunci: Perancangan; Desain; Perwajahan; Majalah

1. PENDAHULUAN

Komunikasi telah lama ada, bahkan saat dimulainya peradaban manusia mereka menggunakan isyarat tubuh dan gambar-gambar di dinding gua dalam berkomunikasi. Fase perkembangan komunikasi manusia mulai mencapai titik terang saat bangsa Cina berhasil menemukan kertas sebagai media komunikasi pada tahun 105 M. Internet yang mudah diakses saat ini merupakan buah hasil dari jerih payah manusia dalam mengembangkan komunikasi. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwa perkembangan signifikan terjadi saat manusia menemukan media cetak sebagai sarana berkomunikasi.

Media cetak telah banyak memberi kontribusi dalam perkembangan zaman. Peran media sebagai kontrol sosial juga terbukti. Media cetak mampu meredam, bahkan memicu amarah masyarakat terhadap suatu hal. Namun kehebatan media cetak lambat laun mulai tersaingi oleh media elektronik yang semakin canggih. Onong Uchjana dalam Ilmu, Teori, dan Filsafat komunikasi, mengatakan, media elektronik memiliki kemampuan memikat

perhatian khalayak secara serempak dan serentak. Itu efek dari media elektronik yang memuat banyak sekali hiburan sehingga mudah mendapatkan tempat di kalangan masyarakat. Media elektronik radio dan televisi sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari. Itulah sebabnya media elektronik lebih mudah mempengaruhi manusia dalam hal-hal tertentu.

Di Makassar jumlah pembaca media cetak khususnya majalah berada di bawah jumlah pembaca surat kabar dan tabloid, menurut data SUSENAS (Survey Sosial Ekonomi Nasional) Makassar 2012-2013 serta dari data Indeks Kesejahteraan Rakyat Kota Makassar 2012-2013, peminat pembaca majalah di Makassar mencapai 26,8 persen atau 281.104 orang di Makassar yang suka membaca majalah.

Majalah merupakan media publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis. Selain memuat artikel, majalah juga merupakan publikasi yang berisi cerita pendek, gambar, review, ilustrasi atau fitur lainnya yang

mewarnai isi dari majalah. Assegaff dalam pertiwi (2013).

Oleh karena itu, majalah dijadikan salah satu pusat informasi bacaan yang sering dijadikan bahan rujukan para pembaca dalam mencari sesuatu hal yang diinginkannya. Eksistensi majalah muncul karena kebutuhan masyarakat akan informasi beragam yang sesuai dengan gaya hidup saat ini. Maka tak heran banyak berbagai ragam majalah beredar disesuaikan dengan segmentasinya.

Strategi yang dilakukan untuk menjaga eksistensi majalah yaitu dengan membuat atau merancang majalah yang inovatif, dengan menyajikan konsep yang kreatif. Penguasaan ilmu tentang tata letak atau perwajahan harus betul-betul dikuasai secara matang. Majalah yang banyak beredar saat ini lebih memperlihatkan kreatifitas foto dan informasi yang disajikan, masih sangat minim majalah yang sepenuhnya menyajikan konsep vektor.

Majalah dengan konsep vektor diyakini dapat menarik pembaca yang lebih banyak, konsep vektor lebih dapat menarik perhatian seseorang untuk melihat majalah, oleh karena itu perkembangan teknologi dan informasi tidak lagi menjadi momok yang menakutkan untuk menggeser eksistensi majalah.

Perancangan majalah dengan sentuhan inovasi baru perlu dilakukan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap majalah. Majalah berkonsep vektor merupakan salah satu solusi yang tepat, dengan konsep kreatif yang dapat memenuhi kebutuhan informasi masyarakat, baik dalam skala lingkungan yang luas maupun dalam lingkungan kampus Universitas Negeri Makassar, khususnya di Fakultas Seni dan Desain.

Dengan mengadopsi konsep kreatif, penulis dalam karya tugas akhir ini berupaya untuk merancang sebuah majalah yang dapat menarik pembaca yang lebih banyak dan mengembalikan eksistensi majalah di masyarakat. Konsep vektor menjadi alternatif perancangan majalah ini, perwajahan yang dirancang lebih memperlihatkan gaya vektor art. Maka dari itu ruang lingkup permasalahan perancangan tugas akhir ini meliputi aspek-aspek yang terkait dengan bagaimana merancang sebuah majalah yang mengadopsi konsep kreatif dengan sentuhan gambar vektor

dan dapat memenuhi kebutuhan informasi di masyarakat, khususnya di lingkungan Fakultas Seni dan Desain, dimana selera masyarakatnya memiliki minat dan gaya tersendiri yang sangat dinamis. Konten informasi yang akan dikomunikasikan adalah memperkenalkan eksistensi bidang Desain Komunikasi Visual.

Pertumbuhan fantastis jumlah pengguna internet di berbagai negara dalam 15 tahun terakhir berimplikasi besar pada pergeseran tren masyarakat dunia dalam berkomunikasi. Negara-negara dengan penetrasi internet sangat tinggi (angkanya lebih dari 70 persen dari jumlah penduduknya), adalah Amerika Serikat, Jepang, Jerman, Inggris, dan Kanada. Negara-negara dengan penetrasi internet cukup tinggi (angkanya lebih dari 50-69 persen dari jumlah penduduknya) adalah Italia, Spanyol, Prancis dan Argentina (Internet World Start, 2010).

Bercermin dari negara-negara di atas, nyatanya eksistensi media cetak mengalami tren penurunan jumlah oplah atau tiras. Bahkan berbagai perusahaan media cetak di negara mengalami kebangkrutan (kolaps) dalam beberapa tahun terakhir. Majalah dan surat kabar di Amerika Serikat yang bangkrut itu misalkan The New York Times, Newsweek, The Rocky Mountain News, The Seattle Post Intelligencer, dan Lee Enterprises. Media cetak di Jerman yang kolaps yakni Financial Times Deutschland (FTD) dan “sebentar lagi” akan menyusul Berliner Zeitung. Yomiuri Shimbun, surat kabar di Jepang dengan oplah tertinggi sedunia mencapai 10 juta per hari, dan Asahi Newspaper yang beroplah sebanyak 7,5 juta eksemplar per hari terus mengalami penurunan oplah sebanyak 1-2 juta eksemplar dalam beberapa tahun terakhir (Media Jepang Hadapi Masalah Besar, Kedaulatan Rakyat edisi 25 September 2012, halaman 1).

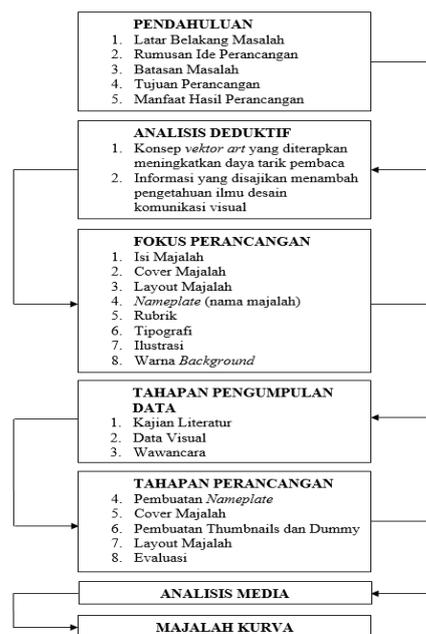
Menurut Agung Adiprasetyo, yang dikutip dalam jurnal Sularto, ancaman kedua bersumber dari perubahan perilaku anak-anak muda zaman sekarang yang lebih “care” pada teknologi internet dari pada teknologi kertas. Hidayat, R. (2015). Pada tahun 2006 sebanyak 16 persen anak muda sedunia memanfaatkan internet sebagai sumber informasi, 42 persen anak muda masih membaca koran, 28 persen menonton televisi dan 10 persen mengakses informasi dari radio.

Perusahaan media cetak wajib melakukan perpaduan antara media cetak, media elektronik dan media online di era konvergensi media ini dan mengelaborasi antara manajemen kebijakan redaksional dan kebijakan korporasional; yang bisa ditempuh dengan menjalankan 10 langkah sebagai berikut. Pertama, perusahaan media cetak harus melakukan berbagai inovasi dan pelebaran sayap bisnis yang mampu mengombinasikan (menyinerjisasikan) media cetak, media online dan media elektronik. Kedua, perusahaan media cetak juga harus menggarap potensi anak-anak muda (pelajar dan mahasiswa) sebagai mitra dalam menghasilkan berbagai produk berita dengan menyediakan rubrik khusus. Ketiga, perusahaan media cetak harus melakukan berbagai pembenahan internal dan eksternal dengan menyinerjisasikan kebijakan manajemen redaksional dan kebijakan manajemen korporasional. Keempat, membangun kanal internet dan melakukan reportase dalam beragam platform, menjadi niche media, integrasi laporan yang realtime, mendorong inovasi, berinvestasi di bidang mobile device, berkomunikasi dengan pembaca muda, dan membangun komunitas, serta berlangganan atau gratis (Wikan, 2011: 1-14).

perusahaan surat kabar harus menyesuaikan model bisnis baru dalam situasi industri yang sangat fragmented, yakni mampu memberdayakan sumber daya manusia dan sumber dana secara efektif dan efisien sekaligus melakukan berbagai inovasi dan kreativitas secara terus-menerus berhubungan dengan rubrik baru, cara penulisan, cara presentasi, cara berjualan, cara distribusi, cara mengelola sumber daya manusia dan mengelola infrastruktur produksi; pengelolaan iklan harus mengikuti perkembangan industri periklanan; dan meningkatkan mutu sumber daya manusianya, yakni mengubah pola pikir (mindset) semua orang yang bekerja di sebuah perusahaan surat kabar harus selalu diilhami pesan tidak ada yang kekal di surat kabar (Adiprasetyo, 2007: 243-245).

Majalah merupakan salah satu bentuk media cetak penyampai informasi untuk menyebarkan paham-paham, pendidikan, dan lain-lain sesuai dengan segmentasinya untuk mempengaruhi pola pikir seseorang dan dapat

dijadikan sebagai media periklanan. Pengertian majalah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) adalah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang topik aktual yang patut diketahui pembaca menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulan, mingguan dan sebagainya, serta menurut pengkhususan isinya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu dan sebagainya. Menurut Dominick, klasifikasi majalah dibagi menjadi lima kategori utama, yaitu: pertama, General Consumer magazine (Majalah Konsumen Umum), kedua, Business Publication (Majalah Bisnis), ketiga, Literacy Reviews and Academic Journal (Kritik Sastra dan Majalah Ilmiah), keempat, Newsletter (Majalah khusus terbit berkala), dan kelima, Public Relations Magazine (Majalah Humas). Tipe majalah ditentukan oleh sasaran khalayak yang dituju. Junaedhie (2010:14) Setiap media cetak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitu juga dengan majalah. Majalah sebagai salah satu media informasi yang populer memiliki karakteristik yang berbeda dengan media cetak lainnya. Seperti, penyajian yang lebih dalam, nilai aktualitas yang lebih lama, ilustrasi dan foto yang lebih banyak, dan cover (sampul) sebagai daya tarik (Sandiningrat, 2011).



Gambar. 1. Skema Perancangan

2. METODE

Perancangan tugas akhir ini difokuskan pada desain visual majalah yang berisi informasi seputar ilmu desain komunikasi visual. Perwajahan pada majalah ini akan memuat konsep vektor pada setiap halaman atau rubriknya yang diharapkan dapat menarik perhatian pembaca. Ini bertujuan untuk mengembalikan eksistensi media cetak yang semakin menurun di era perkembangan teknologi informasi. Dan juga sebagai alat untuk memperkenalkan lebih jauh bidang desain komunikasi visual ke masyarakat luas.

Sistem layout yang akan diterapkan pada perancangan majalah ini yaitu dengan mengadopsi elemen-elemen dan prinsip-prinsip layout, dan perancangannya akan difokuskan pada isi dan cover majalah, penggunaan tipografi, nama majalah (nameplate), rubrikasi, penggunaan ilustrasi, dan warna yang digunakan pada background majalah. Gagasan visual yang digunakan dalam perancangan majalah ini adalah konsep vektor yang hampir ada di setiap halaman. Ini berdasarkan penelitian penulis akan minat dan kebutuhan masyarakat terhadap gambar vektor semakin meningkat karena rasa penasaran untuk membuatnya jauh lebih besar.

Jenis karya dalam perancangan ini adalah sebuah bentuk media cetak berupa majalah yang berisi informasi seputar ilmu desain komunikasi visual, dengan tampilan perwajahan berkonsep vektor, yang hampir ada di setiap halaman atau rubriknya.

Karakter dari perancangan ini adalah konsep vektor yang dapat ditemui pada setiap halaman atau rubriknya. Konsep seperti ini masih sangat jarang ditemukan di majalah pada umumnya, padahal tingkat kebutuhan masyarakat pada ilustrasi vektor semakin meningkat. Dengan karakteristik majalah seperti ini akan meningkatkan daya tarik pembaca terhadap media cetak.

Majalah ini juga sepenuhnya membahas tentang bidang desain komunikasi visual, baik dari segi sejarah, penerapan, pengetahuan ilmu desain, tips and trik desain, karya-karya desain dan segala sesuatu yang terkait konsentrasi desain komunikasi visual.

2.1. Analisa Target Audiens

2.1.1. Sasaran Primer

- 1) Demografis: Jenis Kelamin (laki-laki dan perempuan), usia (18-30 tahun), strata ekonomi (menengah ke atas)
- 2) Geografis: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar khususnya prodi Desain Komunikasi Visual dan masyarakat Makassar.
- 3) Psikografis: Suka pada hal-hal baru, memiliki ide kreatif yang luas, tingkat akses media yang tinggi, dan mengikuti perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi.

2.1.2. Sasaran Sekunder

- 1) Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, terkhusus mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- 2) Tenaga pendidik yang ingin mencari informasi seputar desain komunikasi visual.
- 3) Para desainer pemula yang ingin menambah wawasan tentang desain komunikasi visual.

Masalah yang hendak dikomunikasikan bagaimana merancang sebuah majalah dengan konsep vektor yang dapat meningkatkan daya tarik pembaca, sehingga informasi mengenai latar belakang berdirinya, perkuliahan, organisasi, kegiatan, mahasiswa, dan tenaga pendidik serta alumni bidang desain komunikasi visual dapat sampai ke pembaca khususnya di kalangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk menghasilkan desainer-desainer yang kreatif.

2.2. Analisa Pendekatan Visual

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan majalah ini adalah pendekatan bersifat persuasif untuk mempengaruhi pembaca akan ketertarikannya pada ilustrasi vektor, yang seakan-akan menjadi kebutuhan bagi pembaca untuk selalu mencari majalah-majalah kreatif.

2.3. Analisa Strategi Perancangan Majalah

2.3.1. Isi Majalah

Isi majalah dalam hal ini informasi yang akan disampaikan kepada target audiens atau pembaca. Pada perancangan majalah ini,

informasi yang disampaikan yaitu mengenai bidang desain komunikasi visual terkhusus di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

Informasi-informasinya seperti pembahasan mengenai desain komunikasi visual baik secara umum maupun program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar, tren desain yang sedang hangat diperbincangkan saat ini, pendapat masyarakat tentang desain komunikasi visual, kegiatan-kegiatan mahasiswa desain komunikasi visual, karya-karya mahasiswa dan masih banyak lagi informasi-informasi yang akan ditampilkan pada majalah ini dan akan dibahas secara terperinci pada bagian rubrikasi.

2.3.2. Kategorisasi Majalah

Majalah ini sepenuhnya membahas mengenai bidang desain komunikasi visual, maka dari itu majalah ini dikategorikan sebagai majalah khusus, karena target audiensnya hanya kepada masyarakat yang berminat terhadap desain komunikasi visual dan ingin mengetahui perkembangan bidang itu secara mendalam khususnya di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

2.3.3. Format Majalah

Penetapan format majalah ini berdasarkan aturan secara umum digunakan dalam membuat majalah seperti:

- 1) Majalah ini berukuran 222 mm x 300 mm, tegak atau potrait
- 2) Jumlah halaman dalam majalah ini adalah 52 halaman (cover: 2 halaman, isi: 50 halaman)
- 3) Margin yang digunakan majalah ini adalah margin asimetris yaitu jarak margin yang tidak sama di tiap sisi halaman akan memberi kesan tidak kaku. Keuntungan margin seperti ini adalah masih tersedianya ruang cukup di bagian atas dan bawah untuk header dan footer, sedangkan di sisi kiri terdapat ruang serbaguna bila nantinya kumpulan halaman-halaman tunggal ini perlu disteples atau dijilid. Sedangkan grid majalah ini menggunakan 3 sampai 4 kolom.

- 4) Jenis dan ukuran font yang digunakan pada perancangan majalah ini adalah jenis huruf Sans Serif (tanpa sirip atau serif). Dan ukurannya huruf pada bodytext antara 9 sampai 12 point. Sedangkan ukuran huruf pada judul minimal 16 point ke atas.
- 5) Setiap halaman majalah diwajibkan terdapat elemen-elemen layout seperti elemen visual yaitu foto, artwork dan lain-lain. Dengan resolusi 300 dpi, komposisi warna CMYK, dan format penyimpanan file gambar yang dipakai adalah PSD, TIFF, EPS, WMF.

2.3.4. Layout

Teknik layout yang digunakan dalam perancangan majalah ini adalah penggabungan teknik classic dan teknik youthful. Classic, sederhana, menggunakan format 2 kolom dengan headline di atas tengah (justify) dan gambar atau ilustrasi disisipkan diantara 2 kolom. Sedangkan youthful, bebas dalam penggunaan dan penataan teks dan gambar, multi size headline, ukuran judul yang besar dan permainan warna blok yang lebih berani. Setiap halaman pada majalah ini terdapat beberapa elemen-elemen layout seperti elemen teks berupa judul (head, heading, headline), deck (blurb, standfirst), bodytext (bodycopy, copy, copytext), pull quotes (liftouts), dan yang lainnya. Elemen visual berupa foto, garis (rules), kotak (box, bingkai, border, frame), point (bullets) dan yang paling mendominasi adalah gambar vektor (artworks).

Sedangkan dalam proses melayout halaman ada juga elemen penting yang harus digunakan yaitu, invisible elements merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Invisible elements terdiri dari margin dan grid (Columns: 3, Gutter: 4 mm)

2.4. Analisis Material Majalah

Analisis material adalah mengidentifikasi unsur-unsur material yang terdapat dalam majalah. Bertujuan untuk menghasilkan karya media cetak yang berkualitas dan bernilai jual tinggi. Material yang digunakan pada perancangan majalah ini

adalah kertas. Berikut jenis-jenis kertas yang sering digunakan dalam percetakan.

- 1) Art Paper, jenis kertas ini mempunyai tekstur permukaan licin dan halus. Biasa digunakan untuk mencetak brosur, majalah atau katalog. Gramaturnya mulai dari 85 gr, 100 gr, 115 gr, 120 gr dan 150 gr.
- 2) Art Carton, karakteristiknya sama dengan art paper, hanya lebih tebal. Biasa dipakai untuk mencetak kartu nama, cover buku, brosur, paperbag, map dan lain sebagainya. Gramaturnya mulai 190 gr, 210gr, 230 gr, 260 gr, 310 gr, 350 gr, 400 gr.
- 3) Ivory, hampir sama dengan art carton, tetapi ivory hanya mempunyai satu sisi licin, sisi yang lain tanpa coating. Banyak digunakan untuk paperbag, dos-dos kosmetik. Gramaturnya 210 gr, 230 gr, 250 gr, 310 gr, 400 gr.
- 4) Dupleks, kertas ini memiliki satu sisi putih dan sisi lain berwarna abu-abu. Sisi putih ada yang coated dan ada juga yang noncoated. Kertas ini umum dipakai untuk pembuatan dos packaging makanan maupun obat-obatan. Gramaturnya mulai 250 gr, 270 gr, 310 gr, 350 gr, 400 gr, 450 gr, dan 500 gr.
- 5) HVS, memiliki permukaan kasar. Biasa digunakan untuk fotocopy atau printer. Biasanya untuk mencetak buku. Gramaturnya mulai dari 60 gr, 70 gr, 80 gr, 100 gr.
- 6) Samson Kraft, kertas yang berasal dari proses daur ulang, berwarna coklat. Digunakan untuk membuat paperbag dan bungkus. Gramaturnya 70gr dan 80 gr.
- 7) BC, kertas ini memiliki tekstur halus namun tidak coated. Tersedia dalam beragam warna. Bisa digunakan untuk mencetak kartu nama, sertifikat dan lain-lain. Gramaturnya 160 gr, 220 gr, 250 gr.
- 8) Yellow Board, kertasnya cukup tebal, digunakan untuk rangka dalam undangan hard cover. Kertas ini tidak bisa dicetak offset, biasanya dilapis dengan art paper atau dupleks. Gramaturnya dibedakan berdasarkan ketebalan YB 30 dan YB 40.
- 9) Fancy Paper, jenis kertas dengan beragam warna dan karakteristik. Digunakan untuk membuat undangan. Ada banyak jenisnya seperti millennium, jasmine, java emboss,

hawaii dan lain-lain. Gramaturnya juga cukup beragam mulai dari 80 gr, 100 gr, 220 gr, 300 gr.

- 10) Corugated, jenis kertas bergelombang untuk dos packing seperti dos indomie, dos computer dan lain sebagainya. Sama halnya dengan yellow board, kertas ini biasanya ditempel dengan kertas lain.

Setelah mengetahui jenis-jenis kertas untuk percetakan, selanjutnya menentukan jenis kertas yang akan digunakan pada proses pengerjaan akhir (finishing) majalah. Ada 2 jenis karakteristik kertas yaitu coated dan uncoated dengan spesifikasi sebagai berikut:

Kertas coated, terdiri dari kertas dasa dan lapisan kapur dengan bahan perekat, permukaannya halus dan mengkilap (gloss), daya serap terhadap minyak lemah. Biasanya digunakan pada cetakan dengan resolusi tinggi yang menuntut kualitas terbaik. Contoh: art paper, art carton.

Kertas uncoated, tidak memiliki lapisan kapur, permukaan kertas yang kasar tapi bisa juga dihaluskan, daya serap terhadap minyak kuat. Contoh: Koran, HHI, HVS, HVO.

Dari hasil analisis material kertas yang dilakukan, maka kertas yang digunakan untuk mencetak majalah adalah jenis kertas art paper 120 gr dan art cover 260 gr, dengan finishing laminating jenis dove pada sampul depan. bertujuan untuk membuat majalah dapat bertahan lama, tidak mudah rusak, dan memiliki kualitas terbaik dengan cetakan resolusi tinggi.

2.5. Analisis Produk

Produk akhir dari perancangan ini berupa majalah dalam bentuk cetak berukuran 222 mm x 300 mm tegak (potrait) yang berisi informasi tentang bidang desain komunikasi visual dengan konsep yang kreatif.

2.6. Perencanaan Program (software)

Program (software) yang akan digunakan untuk merancang majalah ini berupa program pengolah gambar, dan program khusus untuk melayout. Diantaranya, CorelDraw, Adobe InDesign, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

2.7. Tahapan Pengumpulan Data

2.7.1. Kajian Literatur

Proses pengumpulan data untuk perancangan ini menggunakan metode survei literatur, yaitu data-data didapatkan dari sumber-sumber seperti bacaan beberapa buku, dan sumber-sumber bacaan lain yang menunjang segala hal yang berhubungan dengan merancang majalah, sejarah perkembangan media cetak, dan desain komunikasi visual.

2.7.2. Data Visual

Proses pengambilan data visual akan dilakukan dengan menggunakan kamera DSLR, dengan memotret segala hal yang berhubungan dengan rubrik majalah yang diangkat, misalnya untuk seorang narasumber pada salah satu rubrik akan didokumentasikan kemudian diolah menjadi sebuah gambar vektor menggunakan software pengolah gambar.

2.7.3. Wawancara

Dalam mencari berita seputar informasi desain komunikasi visual maka penulis melakukan wawancara terhadap beberapa akademisi maupun praktisi bidang desain komunikasi visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, disesuaikan dengan rubrik yang ingin ditampilkan pada majalah.

Untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap gambar vektor maka penulis juga menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahapan Perancangan

3.1.1. Pembuatan Nameplate (nama majalah)

Nama majalah pada perancangan ini adalah “Majalah Kurva”. Untuk jenis huruf yang digunakan pada nameplate tersebut memiliki ketebalan bentuk yang sama besar sehingga menghasilkan kesan kuat, ini berfungsi agar pembaca dengan mudah melihat dan mengenal identitas majalah.

Pembuatan nameplate akan menggunakan software CorelDraw, penulis akan mengeksplorasi beberapa huruf agar dapat memberi karakter tersendiri pada majalah.

3.1.2. Cover Majalah

Cover atau sampul majalah akan dirancang sesuai dengan konsep vector art pada majalah, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca informasi-informasi yang akan disajikan. Dengan konsep vektor art pada cover majalah diharapkan dapat menarik pembaca yang banyak.

3.1.3. Pembuatan Thumbnails dan Dummy (mock-up)

Tahap selanjutnya yaitu mulai merencanakan pengorganisasian layout dengan membuat thumbnails. Thumbnails adalah sketsa layout dalam bentuk mini, dibuat dengan menggunakan pensil dan kertas. Sedangkan untuk menghindari kesalahan saat dicetak nantinya, misalnya nomor halaman yang urutannya salah, kelebihan halaman yang tidak terpakai, dan sebagainya. Maka akan digunakan alat bantu yang sederhana yaitu dummy atau mock-up. Dummy adalah contoh jadi desain majalah nantinya.

3.1.4. Layout Majalah

Tahap ini merupakan inti dari perancangan majalah sekaligus tahap yang paling menunjang dalam upaya pemecahan masalah yang telah dikemukakan. Tahap ini akan berisi keseluruhan proses mulai dari persiapan, perencanaan, hingga pada tahap akhir perancangan. Setelah semua panduan dan material desain sudah lengkap, selanjutnya memulai eksekusi desain menggunakan software pengolah grafis, foto dan desktop publishing (DTP) di komputer.

3.1.5. Evaluasi

Tahap ini juga merupakan salah satu tahap penting yang menguji hasil yang telah didapatkan. Tahapan ini akan mengidentifikasi apakah terdapat kesalahan-kesalahan yang perlu diperbaiki secepatnya dan untuk melihat

apakah hasil yang didapatkan sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan yang ingin dicapai.

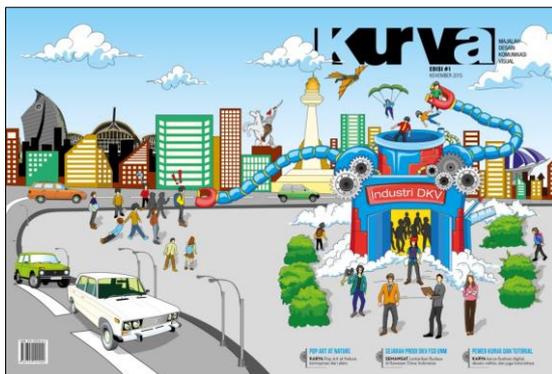
3.2. Cover Majalah

Untuk mendapatkan cover yang sesuai dengan tema majalah, dan memiliki daya tarik untuk dibaca sesuai dengan segmennya, maka penulis melakukan 3 tahap perancangan cover majalah kurva, antara lain.

Proses pertama adalah mencari ide dari cover majalah, yang terkait dengan rubrikasi dan segmentasi majalah, adalah desain komunikasi visual yang menjadi pokok pikiran dari gagasan yang akan di kembangkan.

Mencari informasi yang terkait dengan desain komunikasi visual, mulai dari sejarah berdirinya, seperti apa mahasiswanya, aktivitasnya, dan intinya adalah bagaimana kehidupan orang-orang desain komunikasi visual.

Setelah semua hasil eksplorasi ide selesai, dilakukanlah proses sketsa bentuk-bentuk yang lahir dari hasil eksplorasi, beberapa bentuk diantaranya adalah kota, industri, orang-orang, dan akhirnya menciptakan kota kreatif desain komunikasi visual.



Gambar 3.1. Desain Cover Majalah

3.3. Tipografi

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, tipografi menjadi hal yang paling penting dari berbagai elemen layout sebagai penyampai informasi. Ada beberapa jenis tipografi yang penulis gunakan pada

perancangan ini. Berikut jenis-jenis tipografi pada majalah kurva:

3.3.1. Tipografi Pada Rubrik

Jenis huruf yang penulis gunakan pada rubrik majalah kurva adalah Helvetica Condensed (bold) dan Helvetica Condensed Light (regular) dengan ukuran huruf (13 point), leading (14 point). Paragraph style sebagai berikut: vertical scale (100%), horizontal scale (100%), kerning (metrics), tracking (0), fill (black 100%), stroke (none), baseline shift (0 point), dan skew (0 derajat). Paragraf (align left), left indent (0 mm), right indent (0 mm), first line left indent (0 mm), dan last line right indent (0 mm).

3.3.2. Tipografi Pada Judul Artikel

Ada 3 tipe judul artikel yang digunakan pada majalah kurva yaitu judul headline, subjudul dan judul sidebar. Jenis huruf yang digunakan pada judul headline adalah Neutra Display (titling) dan Bebas Neue (regular) dengan ukuran huruf (24-36 point), leading (24-36 point).

Jenis huruf subjudul dan sidebar adalah Helvetica Condensed Light (regular) dengan ukuran huruf subjudul (11 point), leading (12 point) dan ukuran huruf sidebar (20 point), leading (22 point).

Ketiga tipe judul artikelnya memiliki paragraph style sebagai berikut: vertical scale (100%), horizontal scale (100%), kerning (metrics), tracking (0), fill (black 100%), stroke (none), baseline shift (0 point), dan skew (0 derajat). Paragraf (align left), left indent (0 mm), right indent (0 mm), first line left indent (0 mm), dan last line right indent (0 mm).

3.3.3. Tipografi Pada Isi Artikel

Ada beberapa tipe isi artikel pada majalah kurva seperti body copy (teks), deck (pengantar teks) dan pull quotes (cuplikan teks). Jenis huruf pada body copy dan deck adalah Neutra Text (light/demi) dengan ukuran huruf body copy (9 point), leading (10 point) dan ukuran huruf deck (11 point), leading (13 point). Paragraph style sebagai berikut: vertical scale (100%), horizontal scale (100%), kerning (metrics), tracking (-20+20), fill (black

100%), stroke (none), baseline shift (0 point), dan skew (0 derajat). Paragraf (align left), left indent (0 mm), right indent (0 mm), first line left indent (body copy: 3 mm dan deck 0 mm), dan last line right indent (0 mm).

Sedangkan Jenis huruf pada pull quotes adalah Neutra Display (bold alt) dengan ukuran huruf (18 point), leading (20 point) dan paragraph stylenya sama dengan deck.

3.3.4. Tipografi Pada Photo Caption dan Credit Line

Jenis huruf photo caption (keterangan foto) dan credit line (nama pencipta karya) adalah Neutra Text (light/demi) dengan ukuran huruf photo caption (8 point), leading (9 point), underline (on) dan ukuran huruf credit line (6 point), leading (6 point). Paragraph stylenya sama dengan isi artikel.



Gambar 3.2. Font Pada Majalah

3.4. Layout dan Desain

Untuk menciptakan karya media cetak yang sesuai dengan target pembaca, dan mempunyai daya tarik untuk dibaca, maka harus memiliki berbagai macam elemen layout. Ada 3 elemen layout yang digunakan dalam perancangan majalah ini, yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Elemen Teks

Elemen teks yang digunakan yaitu, judul (head, heading, headline), deck (blurb, standfirst), byline (credit line, writer's credit), bodytext, subjudul (subhead, crosshead), pull quotes (liftouts), caption, kickers (eyebrows), initial

caps, Indent, header and footer, running head (running headline, running title, running feet, runners), nomor halaman (page number), dan masthead. Berikut tampilan elemen teks pada majalah kurva:



Gambar 3.3. Penempatan elemen teks

3.4.2. Elemen Visual

Dalam melayout majalah ini ada beberapa elemen visual yang digunakan seperti, foto, karya seni (artworks), informational graphics (infographics), garis (rules), kotak (box, bingkai, border, frame), dan point (bullets). Berikut tampilannya:



Gambar 3.4. Penempatan elemen visual

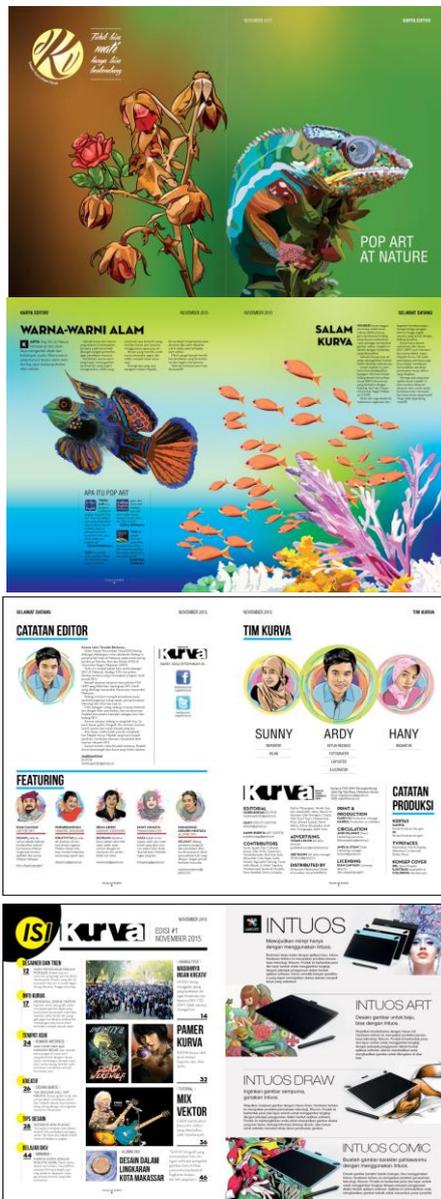
3.4.3. Tampilan Desain Majalah

Tahap selanjutnya adalah proses layout dan desain majalah kurva menggunakan software Adobe InDesign. Setelah itu masuk ke pembuatan paragraph style pada master layout, disini akan ditentukan semua elemen teks yang digunakan pada majalah, seperti judul (head, heading, headline), deck (blurb, standfirst), byline (credit line, writer's credit),

bodytext (bodycopy, copy, copytext), subjudul (subhead, crosshead), pull quotes (liftouts), caption, dan nomor halaman (page number).

Pada paragraph style akan diatur format karakter hurufnya, mulai dari jenis huruf, ukuran, karakter warna, paragraf huruf, dan yang lainnya. Setelah semua rubrik halaman selesai, saatnya menata halaman sesuai dengan sketsa layout yang dibuat. Tiap halaman pada majalah akan berisi berbagai elemen teks dan elemen visual sesuai dengan rubrik yang diangkat.

Berikut hasil layout halaman majalah kurva yang penulis rancang:



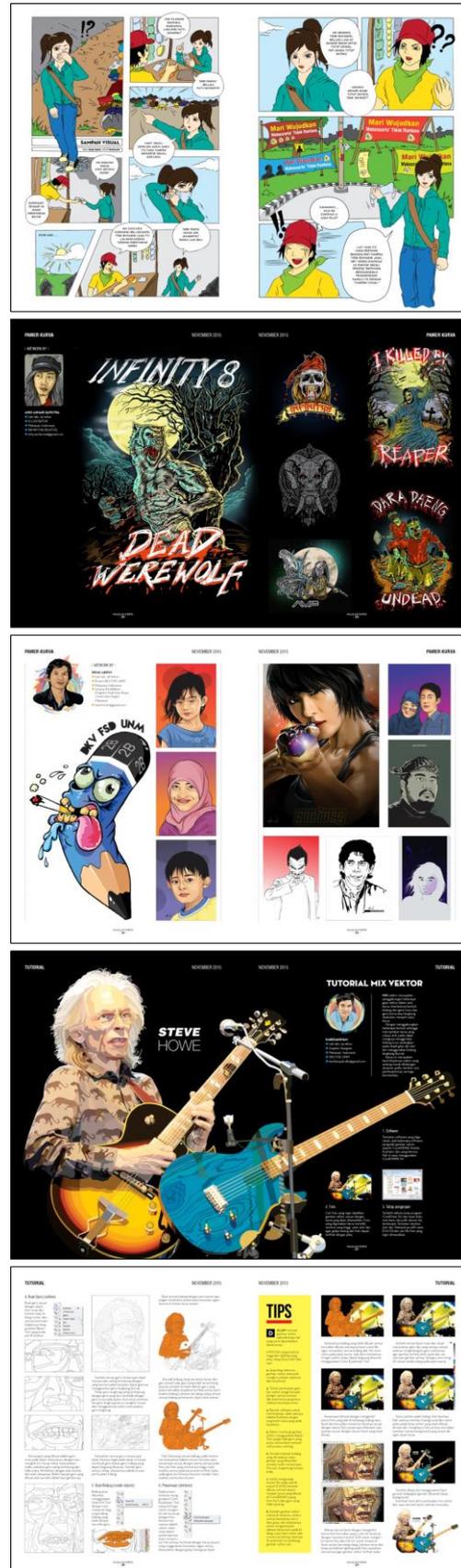
Gambar 3.5 Halaman 2-9 isi majalah



Gambar 3.6 Halaman 10-19 isi majalah



Gambar 3.7 Halaman 20-29 isi majalah



Gambar 3.8 Halaman 30-39 isi majalah



Gambar 3.9 Halaman 40-49 isi majalah



Gambar 3.10 Halaman 50-51 isi majalah

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis rangkum dari Laporan Tugas Akhir perancangan karya media cetak ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Majalah kurva adalah majalah yang inovatif dan kreatif berkonsep vektor dirancang untuk meningkatkan daya tarik pembaca terhadap visual majalah, dan menjadi bahan rujukan pembaca dalam mencari informasi.
2. Konsep vektor yang diterapkan pada majalah kurva seperti penggunaan ilustrasi digital, artwork digital, infographics dengan perpaduan warna-warna pop art.
3. Inovasi pada majalah kurva adalah penggunaan gambar vektor di setiap halamannya. Hal seperti ini masih sulit ditemui pada majalah-majalah yang banyak beredar saat ini, khususnya di Makassar.
4. Majalah kurva berisi informasi yang komprehensif dan informatif secara visual mengenai latar belakang berdirinya, perkuliahan, organisasi, kegiatan, mahasiswa, dan tenaga pendidik serta alumni program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni dan Desain (FSD), Universitas Negeri Makassar (UNM).
5. Segmentasi majalah kurva ditujukan untuk semua pelaku Desain Komunikasi Visual dan orang-orang yang ingin mengenal lebih mendalam bidang DKV.
6. Majalah kurva dirancang sesuai dengan kaidah-kaidah dalam mendesain seperti penggunaan tipografi, warna, ilustrasi, thumbnails, dummy dan semua elemen-

elemen layout, yaitu elemen teks, elemen visual dan elemen tak terlihat (invisible element).

7. Majalah kurva menjadi majalah pertama yang mengangkat konten desain komunikasi visual di Indonesia bagian timur, khususnya di Makassar.

4.2. Saran

Saat ini eksistensi media cetak khususnya majalah semakin tergeser oleh perkembangan teknologi. Realitas seperti inilah yang menjadikan penulis merancang karya media cetak yang inovatif dan kreatif yaitu, Majalah Kurva. Inovasinya adalah penggunaan ilustrasi vektor di setiap halamannya. Konsep seperti ini diharapkan mampu menarik pembaca yang lebih banyak. Karena itu kedepannya diharapkan semakin banyak desainer yang menciptakan karya media cetak yang lebih inovatif dan kreatif.

Majalah kurva dapat dijadikan bahan rujukan bacaan untuk mencari informasi bidang Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu majalah ini akan sangat menarik untuk terus dikembangkan dari segi pengkajian dan perancangan. Sebab masih sangat banyak informasi mengenai bidang DKV yang harus diperkenalkan ke masyarakat luas khususnya di Makassar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiprasetyo, A. (2007). Mengapa Bicara Soal. Kematian” Surat Kabar.
- Alwi, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Badan Pusat Statistik. 2012. Data Jenis Bacaan dan Jumlah Peminat di Makassar 2012. Survey Sosial Ekonomi Nasional Makassar.
- Hidayat, R. (2015). Analisis Manajemen Penyiaran di Era Teknologi Informasi (Konvergensi Media). *Konvergensi*, 1(1), 1-19.
- Pertiwi, A. D. W., Nugroho, A., & Lukmanto, T. (2013). Interpretasi Khalayak dalam Rubrik Goresan Hati pada Majalah Sekar. *Interaksi Online*, 4(4).
- Realdi, S., & Suyanto, S. (2018). Manajemen Redaksional Rubrik Zetizen Riau Pos

- dalam Menarik Minat Baca pada Remaja di Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 5(1), 1-15.
- Rustan, Suriyanto, S.Sn. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sandiningrat, I. (2011). Tinjauan Komposisi Warna Pada Elemen Visual Cover Majalah Hai Tahun 1981.
- Wikan, A. (2011). Masa depan media cetak Indonesia. *Jurnal Dewan Pers*, 5, 1-14.