

## Analisis Cover Majalah Zigma Edisi 139 sampai 144 Tahun 2014

**ANALISIS COVER MAJALAH ZIGMA EDISI 139 SAMPAI 144 TAHUN 2014****Merry Christina Simorangkir**Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
msimorangkir13@gmail.com**Imam Zaini**Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
zainiunesa@gmail.com**Abstrak**

Majalah Zigma adalah majalah bulanan yang membahas tentang video *game*, animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, film, serta tokusatsu. Majalah Zigma yang berbasis *game*, animasi dan film harus menampilkan *cover* yang menarik dan fungsional sehingga penerapannya memerlukan *layout*, unsur-unsur desain, tipografi, ilustrasi dan prinsip desain dengan pemakaian yang tepat. Di setiap edisi majalah zigma, tampilan *cover* baik dari segi visual dan verbal ditujukan untuk menyampaikan pesan dari ide gagasan awal majalah. Adapun masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pemilihan ide gagasan pembuatan *cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?, (2) Bagaimana penerapan unsur-unsur desain, tipografi, dan gambar ilustrasi dalam *layout cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?, (3) Bagaimana penerapan prinsip desain pada unsur-unsur desain, tipografi, dan gambar ilustrasi dalam *layout cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur desain, tipografi, ilustrasi serta penerapan prinsip desain pada *layout* majalah Zigma. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi terkendali, wawancara, dokumentasi dan pencarian data. Sedangkan untuk validasi datanya, penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk menguji keabsahan data. Melihat edisi terbaru majalah Zigma dari masa penelitian, maka penelitian ini mempersempit periode edisi majalah dari edisi bulan Juni sampai bulan November 2014 dengan mengambil objek penelitian yaitu dari *cover* depan dan belakang majalah Zigma edisi 139 Juni 2014, edisi 140 Juli 2014, edisi 141 Agustus 2014, edisi 142 September 2014, edisi 143 Oktober 2014, edisi 144 November 2014. Objek penelitian dipilih dengan tema yang berbeda. Dari pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa tampilan *cover* majalah Zigma di setiap struktur *layout*, penerapan unsur-unsur desain, tipografi, ilustrasi dan prinsip desain memiliki fungsi tersendiri yang saling berhubungan. Tema yang diangkat merupakan hasil dari ide gagasan redaksi yang berkisar dari dunia *game*, perfilman dan lingkungan anak muda yang sedang marak di perbincangkan.

**Kata Kunci** : Unsur Visual, Prinsip Desain, Ide, *Cover*, Zigma**Abstract**

*Zigma magazine is a monthly magazine which discusses about game videos, animation of 2 dimension and 3 dimension, films and tokusatsu. Zigma magazine, which is based on games, animations and films, has to put the cover forward in interesting and functional way therefore for applying the cover needs to put layout, design elements, typography, illustration and design principles in properly usage. In every edition of Zigma magazine, the cover appearance is pointed with message extended of ideas on the beginning of magazine. The problems that will be investigated are: (1) how do the ideas selection for producing the cover of Zigma Magazine for 139<sup>th</sup> edition until 144<sup>th</sup> edition in 2014? (2) How does the applying of design elements, typography and illustration pictures in layout cover of Zigma Magazine for 139<sup>th</sup> edition until 144<sup>th</sup> edition in 2014? (3) How does the application of design principles to the design elements, typography and illustration pictures in layout cover of Zigma Magazine for 139<sup>th</sup> edition until 144<sup>th</sup> edition in 2014? This research aims to analyze the design elements, typography, illustration and application of design principles on layout of Zigma magazine. This research is a qualitative descriptive research. This research uses controlled observation data technique, interview, documentation and data searching. Whereas the data validation, this research uses triangulation data for testing the data validity. By observing the latest edition of Zigma magazine in this research period, hence this research make a limitation of the magazine edition period from edition on June till November 2014 through took the research objects from the front and back cover of Zigma Magazine for 139<sup>th</sup> edition on June 2014, 140<sup>th</sup> on July 2014, 141<sup>st</sup> edition on August 2014, 142<sup>nd</sup> edition on September, on 143<sup>rd</sup> edition on October, 144<sup>th</sup> on November 2014. The research objects are chosen with different themes. From the collection and analysis data which had done, can be concluded that the cover appereances of Zigma magazine in every*

*layout structure, application of design elements, typograph, ilustration and design principles have their own functions which connected one to another. The themes which adapted are results of ideas of editorial staff that were taken from games world, films and youth environment of what news are blooming discussed.*

**Keywords:** *visual elements, design principles, ides, cover, Zigma*

## PENDAHULUAN

Penyampaian informasi dan komunikasi menjadi sangat penting ketika manusia harus mengutarakan maksud, ide, atau gagasannya terhadap orang lain.

Meningkatnya ilmu pengetahuan yang mendukung perkembangan teknologi melahirkan media cetak yang memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan praktis salah satunya adalah majalah. Untuk menarik minat pembaca majalah diperlukan tampilan majalah dengan sentuhan ilmu desain.

Desain adalah suatu disiplin yang bukan hanya mengeksplorasi visual tetapi juga berkaitan dengan aspek luar yang dapat mempengaruhi metode dan strategi yaitu baik kultural sosial, filosofi, teknik dan bisnis (Yongky Safanayong, 2006: 2). Dalam desain suatu majalah bukan hanya melibatkan unsur-unsur senirupa (visual) tetapi juga disiplin komunikasi, sehingga ilmu Desain Komunikasi Visual sangat membantu meningkatkan kualitas majalah.

Banyaknya *game* dan *movie* animasi semakin meningkatkan motivasi masyarakat untuk lebih mengetahui dan belajar dalam dunia visual dan desain. Akan tetapi hampir semua *game* dan *movie* yang ada berasal dari luar negeri. Sehingga buku, majalah atau media cetak lainnya yang menjelaskan tentang informasi *game* dan *movie* masih terbatas dan ditulis dengan bahasa asing. Banyak mahasiswa dan masyarakat kesulitan untuk mendapatkan referensi tentang *game*, *movie* atau informasi desain komunikasi visual yang praktis, aplikatif dan mudah dipahami. Walaupun kini informasi tentang desain grafis, *game* dan *movie* tersebar luas di internet, kemampuan berbahasa asing sepertinya masih menjadi penghalang.

Pada tahun 2005 terbit sebuah majalah *game* yang bermerek ZIGMA (*amaZIng Game MAgazine*) yang membahas dunia video *game*, melainkan juga komik jepang (*Manga*), animasi jepang (*Anime*) dan juga film, majalah ini diproduksi Jawa Pos Group. Tampilan majalah ZIGMA yang berbasis *game* dan animasi dikemas berbeda dengan desain *cover* majalah lainnya. *Cover* merupakan bagian depan dan belakang menjadi titik fokus pertama yang dilihat pelanggan. Sehingga pengemasan tampilan *cover* yang menarik akan mencuri perhatian pembaca majalah.

Majalah Zigma sebagai majalah *game* menampilkan unsur-unsur desain, tipografi dan gaya ilustrasi

yang lebih kompleks dalam tampilan *cover*-nya. Selain itu majalah ini terbit dengan tema yang berbeda *cover* yang berbeda disetiap edisinya. Pemilihan majalah Zigma sebagai objek penelitian karena berbeda dengan majalah *game* lainnya di Indonesia seperti *gamestation* dan *omega* yang selalu menerapkan tampilan seperti warna dan *logotype* yang bergaya hampir sama setiap edisi, majalah Zigma selalu mengalami perubahan dengan gaya dan warna tanpa terikat gaya paten. Walaupun begitu majalah Zigma selalu memperlihatkan tampilan yang senada dengan memperhatikan komposisi majalah.

Penelitian ini membahas tiga rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana pemilihan ide gagasan pembuatan *cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?, (2) Bagaimana penerapan unsur-unsur desain, tipografi, dan gambar ilustrasi dalam *layout cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?, (3) Bagaimana penerapan prinsip desain pada unsur-unsur desain, tipografi, dan gambar ilustrasi dalam *layout cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014?.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang dilakukan dengan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Bogdan, Taylor, 1975:5).

Penelitian dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian yaitu *cover* majalah Zigma edisi 139 sampai 144 tahun 2014 serta menganalisa penerapan unsur, tipografi, ilustrasi dan prinsip desain serta ide gagasan pembuatannya dengan bantuan data dari buku literatur dan hasil wawancara dari beberapa narasumber seperti Indra Kusuma selaku editor *layout* majalah Zigma dan pembaca majalah Zigma.

## HASIL PENELITIAN

Berikut salah satu analisis *cover* majalah zigma dari enam edisi yang diteliti dalam penelitian ini:

### **Cover majalah Zigma edisi 139**

Ide gagasan diambil dari penyelenggaraan FIFA *World Cup* 2014 yang digelar di Brazil pada 12 Juni-13 Juli 2014. Pada *cover* depan edisi 139, unsur-unsur desain yang diterapkan berupa garis, bidang yang digunakan sebagai pembatas dan konsep warna yang





Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

