

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Konsep desain karya majalah ini menggunakan berbagai referensi dari majalah lain baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Desain majalah ini terinspirasi dari berbagai macam majalah lain seperti AMH Magz, Weekly Shonen Magazine, Newtype Magazine, Animonster, Animage, dan Otaku USA. majalah ini dirancang untuk menjadi panduan komprehensif bagi para penggemar anime dan peminat budaya Jepang yang ingin memahami lebih dalam tentang berbagai genre dalam anime. Setiap majalah akan mengupas genre-genre populer seperti shounen, shoujo, isekai, slice of life, hingga genre yang lebih spesifik seperti mecha atau psychological thriller. majalah ini akan memberikan wawasan tidak hanya tentang karya-karya anime yang mewakili setiap genre tetapi juga elemen budaya, sejarah, dan daya tarik unik dari masing-masing genre. konsep karya ini bertujuan untuk menciptakan sebuah majalah yang berfokus pada eksplorasi berbagai genre dalam dunia anime. Majalah ini dirancang sebagai panduan informatif dan inspiratif bagi penggemar anime, baik pemula maupun yang sudah lama mendalami budaya ini.

4.1.1 Strategi Komunikasi

Anime telah menjadi bagian penting dari budaya populer global, dengan berbagai genre yang menarik perhatian audiens dari berbagai usia dan latar belakang. Dalam merancang sebuah majalah yang berfokus pada genre dalam anime, strategi komunikasi yang efektif menjadi kunci untuk menarik perhatian target audiens dan menyampaikan pesan secara optimal.

1. Audiens Target

Langkah pertama dalam strategi komunikasi adalah mengenali audiens target secara mendalam. Majalah ini dirancang untuk berbagai segmen pembaca, mulai dari pemula hingga penggemar berat anime. Berdasarkan identifikasi, audiens utama meliputi:

- Remaja hingga Dewasa Muda (16–35 tahun): Kelompok ini mencakup pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda yang memiliki minat besar terhadap budaya pop, khususnya anime.
- Pemula: Orang-orang yang baru mengenal anime dan membutuhkan panduan untuk mengeksplorasi berbagai genre.
- Penggemar Seni dan Budaya Jepang: Individu yang tertarik pada seni visual, literatur, dan elemen budaya Jepang lainnya.

2. Pesan Utama

Majalah ini memberikan pesan utama yang ingin disampaikan oleh pembaca ini mencakup:

- Edukasi tentang Genre Anime: Anime memiliki beragam genre yang unik, dan majalah ini menjadi panduan yang membantu pembaca memahami dan mengeksplorasi genre tersebut.
- Inspirasi dan Apresiasi: Majalah ini mengapresiasi anime sebagai bentuk seni, budaya, dan hiburan yang memiliki kedalaman cerita dan visual.
- Keterlibatan Komunitas: Anime adalah tentang komunitas. Majalah ini ingin menjadi jembatan yang menghubungkan penggemar anime di berbagai belahan dunia.

3. Tujuan

Majalah Anime Genre ini memiliki tujuan yang di sampaikan untuk kepada penggemar anime berikut:

- Meningkatkan Kesadaran: Membangun pengenalan terhadap majalah ini di kalangan penggemar anime.
- Mendorong Engagement: Membuat pembaca merasa terhubung dengan isi majalah, baik secara emosional maupun intelektual.
- Membangun Komunitas: Membentuk sebuah ekosistem pembaca yang aktif dan loyal terhadap majalah.

4.1.2 Strategi Media

Strategi media bertujuan untuk menentukan cara terbaik dalam menyampaikan pesan, menjangkau audiens target, dan memaksimalkan distribusi konten majalah Anime Spectrum. Dalam dunia yang semakin digital, strategi ini memadukan media tradisional dan digital untuk menciptakan pendekatan yang efektif dan holistik.

4.1.3 Konsep Kreatif

Konsep kreatif majalah ini dibuat dari refensi majalah lain yang berhubungan tentang anime seperti Newtype Magazine, AMH Magz, Animage, Animon, Animonster, Moemagz, Otaku USA, dan Anime Insider. Desain majalah ini menonjolkan anime-anime yang sedang populer di kalangan komunitas anime karena anime tersebut mendapatkan reputasi popularitas yang sangat tinggi dan di sukai oleh semua orang dari cerita mudah di pahami, karakter yang unik, music yang bagus, dan mendapatkan fans anime dari berbagai dunia.

4.1.4 Konsep Visual

Konsep Visual majalah ini menggunakan inspirasi dari majalah anime dari luar negeri dan dalam negeri yang membahas berbagai macam konten dalam isi majalah tersebut. Konten dalam isi majalah ini merupakan tentang anime yang sedang populer sangat tinggi di sukai oleh banyak orang dengan cerita, karakter, dan musik yang diminati oleh penonton anime. Artikel majalah ini mencakup berbagai rekomendasi anime yang harus di tonton, penjelasan definisi genre anime, memberikan sebuah review anime, berita yang dikabarkan terjadi di dunia anime, dan mengenalkan sebuah karakter dalam anime. Majalah ini di desain untuk menginformasi yang belum di ketahui dalam dunia anime agar penggemar anime bisa mengetahui apa anime tersebut baik itu dari fans lama maupun terbaru.

4.1.5 Konsep Verbal

Majalah Anime ini menggunakan bahasa indonesia agar dapat memudahkan menyampaikan informasi kepada penggemar anime di indonesia. Dengan penulisan yang sopan dan bahasa yang digunakan sehari-hari dapat bisa mengertikan kepada pembaca dalam mencari info tentang anime. Sehingga mereka dapat mengerti apa itu tentang anime yang selama ini di remehkan oleh orang lain.

4.2 Final Art

Buku majalah ini di rancang dalam bentuk A4 vertikal dengan dengan 30 halaman agar bisa di setara sama majalah profesional lainnya. Jilid staples yang dipilih memungkinkan buku dibuka dan ditutup dengan mudah, membuatnya praktis untuk buku dengan jumlah halaman sedang agar menikmati setiap halaman dengan lancer. Desain majalah ini di rancang secara terlinti dengan rapi dengan tambahan layout yang sudah di tentukan agar desain majalah itu dapat bisa di nikmati oleh pembaca.

4.2.1 Sampul



Gambar 2.1 Majalah Cover Depan

Desain sampul ini menggambarkan visual tokoh karakter anime bernama *Shangri-La Frontier* dengan tokoh protagonis avatar game Bernama Sunraku. Sereta di tambahkan tagline isi majalah pembahasan yang akan di sampaikan untuk kepada penggemar fans anime. *Shangri-La Frontier* adalah anime yang diadaptasi dari seri novel ringan karya *Cannon* dan ilustrator *Rurudo*. Anime ini pertama kali dirilis pada musim gugur 2023, dengan cerita yang berfokus pada *Rakuro Hizutome* (atau Sunraku), seorang gamer yang terampil yang sering mencari game-game yang sangat sulit dan menantang. Cerita ini berlangsung di dalam dunia permainan virtual yang disebut *Shangri-La Frontier*, yang merupakan dunia imersif di mana pemain dapat menjelajahi dunia fiksi yang luas, menghadapi tantangan, dan berinteraksi dengan pemain lain. Alasan mengapa halaman depan

menggunakan karakter dari sunraku dari anime *Shangri-La Frontier* dikarenakan anime tersebut mendapatkan popularitas dengan meningkat karena karakter-karakter yang kuat dan dunia permainan yang menarik, serta cerita yang sangat menyentuh dalam tema gamer dan di dunia virtual yang realistis. *Shangri-La Frontier* juga dikenal karena kualitas animasi dan alur cerita yang dapat menarik penggemar anime dan game. Musim kedua dijadwalkan akan dirilis pada tahun 2024

4.2.2 Bagian isi

Majalah ini akan mempersembahkan pengalaman visual yang menarik dengan ukuran yang berkelas, yaitu kertas A4 dengan skala 21,5 X 30 cm. Dengan konten yang melimpah, majalah ini akan terdiri dari sekitar 30 halaman, memastikan tersedianya ruang yang cukup untuk eksplorasi dan penemuan bagi para pembaca. Dengan layout yang diatur dengan hati-hati untuk memperindah tampilan dan meningkatkan keterbacaan, majalah ini menggunakan margin kolom yang di susun rapi, font Impact, font Segoe UI, font Calibri, pada setiap paragraph tulisan dalam majalah tersebut. Desain warna majalah di buat dengan secara mencolok sesuai dengan konten informasi tersebut agar mendapatkan pengalama yang meluas. Foto-foto yang di pakai dalam majalah menggunakan sebuah anime yang sudah mencapai populer karena sudah disukai oleh banyak orang dan mendapatkan review sangat tinggi dalam berbagai aspek contohnya anime Delicious In Dungeon, The Elusive Samurai, Shangri-La Frontier, dan Dandadan. Dengan kombinasi elemen-elemen desain yang cermat ini, bertujuan untuk menciptakan majalah yang tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi dan menghibur, menjadi inspirasi dalam setiap perjalanan membaca.

4.2.3 Artikel Utama

Recommend Anime 2024

Delicious in Dungeon	Makeine: Too Many Losing Heroines!	Wistoria: Wand and Sword	Tensei Shitara Slime Datta Ken
			
<p>Delicious in Dungeon, yang ditulis dan dilustrasikan oleh Hyōko Kiō, telah mencapai penjualan terbaik pengamat. Meskipun manga ini selesai terbit pada tahun lalu, popularitasnya melonjak setelah penyutradayaan anime adaptasinya. Karya ini menggabungkan elemen petualangan, fantasi, dan kuliner dengan cara yang unik dan mengagumkan. Lebih dari itu saja pun, Delicious in Dungeon sangat lucu. Humornya tepat waktu dan menaburkan nuansa yang segar bagai sinar cerita yang sebenarnya agak suram. Anime ini tidak hanya menawarkan beberapa petunjuk menarik yang mendalam untuk para penonton, tetapi juga menyajikan berbagai jenis monster dan sajian dengan sangat baik.</p>	<p>Makeine: Too Many Losing Heroines! berfokus pada kisah Kazuhiko Nakamura dan pertemuannya dengan anggota Mabוצtra. Sejak menyakikan Rina Yamami yang ditolak oleh teman masa kecilnya dan menjadikannya sebagai "losing heroine", kehidupan Nakamura berubah, yang tadinya hidup sebagai seorang introvert, ia harus menghadapi kehidupan Yamami tentang cinta pertamanya itu. Tak berselang lama, Nakamura harus terjebak kembali dalam drama kodok tenarinya, yaitu kemono balok dan Ooba Koma! Berkat insiden tersebut, Nakamura sadar bahwa dirinya selalu berada di antara para losing heroine. Karakter utama yang selalu dalam kisah cintanya. Namun, karena hal itu juga kisah SMA-nya menjadi lebih berwarna.</p>	<p>Will Sorfort berjanji kepada teman masa kecilnya untuk menjadi seorang Magia Vander, penyihir hebat yang menempati posisi puncak Memara. Masalah utamanya adalah Will sama sekali gak bisa menggunakan sihir. Di Regarden Magical Academy, Will ditemoni guru dan siswa lainnya. Pasalnya, ketika mereka menggunakan tongkat sihir, Will memegang pedang sebagai senjata utamanya. Demi menepati janjinya, Will akan mencapai puncak tertinggi sebagai Magia Vander dan mendampingi teman masa kecilnya. Agar bisa mencapai posisi itu, Will harus berkolaborasi dengan para monster bawah tanah untuk mengumpulkan kredit. Tak cuma itu, ia juga harus menunjukkan keterampilan berpedangnya dengan melawan seorang profesor hingga akhirnya bisa dipercaya.</p>	<p>Kisah Rimuru Tempest yang monster slime penguasa Hutan Jura akhirnya kembali dalam That Time I Got Reincarnated as a Slime Season 3: That Time I Got Reincarnated as a Slime: Ima yang sedang disudut Temura menguliti kisah laki-laki bernama Rimuru Tempest yang bereinkarnasi menjadi monster slime. Meskipun kini ia hidup sebagai slime, Rimuru bisa menyerap dan meningkatkan berbagai kekuatan secara tak terbatas dari setiap makhluk yang masuk ke dalam tubuhnya. Tak hanya itu, Rimuru juga dapat menampung benda apa pun dalam tubuhnya tanpa bertambah besar. Kemampuannya terus menerus bertambah dan dirinya semakin tak tertandingi, bahkan sampai bisa membuat negara sendiri.</p>

Anime Genre -3

Gambar 3.2 Halaman Rekomendasi

Artikel utama dalam majalah ini berisikan tentang anime yang populer di tahun 2023-2024. Artikel majalah ini menjelaskan tentang anime rekomendasi yang sudah ditonton oleh banyak penggemar anime dan menjadi salah satu anime terbaik di tahun tersebut.

4.2.4 Jilid Majalah

Proses Jilid majalah ini menggunakan Jilid Lem Panas. Proses ini merupakan salah satu metode penjilidan dokumen yang populer dan sering digunakan untuk buku, laporan atau publikasi. Metode ini menggunakan lem panas sebagai bahan perekat untuk menggabungkan halaman-halaman dokumen dengan sampulnya. Jilid Lem Panas adalah teknik penjilidan di mana lem khusus dipanaskan hingga mencair, kemudian diaplikasikan pada bagian punggung dokumen (biasanya pada sisi yang dipotong rata). Setelah itu, lem yang cair ini mengikat halaman-halaman dengan sampul yang dipasangkan di sekelilingnya. Ketika lem mendingin dan mengeras, dokumen menjadi terjilid secara permanen.

4.3 Media pendukung

Media Pendukung adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi, pesan, materi dalam suatu kegiatan. Media ini berfungsi untuk memperjelas, memperkuat, atau memperkaya penyampaian pesan, sehingga penerima (audiens) lebih mudah memahami, menerima, dan mengingat informasi yang disampaikan. Media yang di gunakan dibagi menjadi dua yaitu poster dan banner.

4.3.1 Poster

Poster adalah media cetak atau digital yang dirancang dalam bentuk visual dan biasanya terdiri dari kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis. Poster biasanya digunakan untuk memberikan informasi atau menarik perhatian terhadap suatu acara, produk, atau kampanye



Gambar 4.1 Poster

Poster desain tersebut menjelaskan sebuah tentang penjelasan anime dengan secara singkat dari definisi, usia dalam secara demografi, dan genre-genre apa saja dalam anime tersebut.

4.3.2 Banner

Banner adalah media promosi berbentuk horizontal atau vertikal yang biasanya berukuran lebih besar daripada poster. Banner digunakan untuk menarik perhatian dalam skala yang lebih luas dan sering kali ditempatkan di lokasi luar ruangan atau pada acara tertentu.



Gambar 5.1 Banner

Banner desain ini menjelaskan secara singkat tentang anime Shangri-La-Frontier yang sedang populer disukai oleh banyak penonton. Kombinasi desain dan warna di sesuai dengan tema karakter agar bisa menambah kesan menarik dalam membaca artikel tersebut.