

## BAB III METODOLOGI DESAIN

### 3.1 Rancangan Penelitian

1. ***Emphatize* (Berempati): Memahami kebutuhan dan perspektif pengguna.**

Dalam tahap ini, penulis akan melibatkan anggota komunitas atau penggiat punk secara aktif dalam proses perancangan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan nilai-nilai yang ingin diwakili melalui majalah. Wawancara mendalam dan sesi diskusi terbuka diadakan untuk membangun pemahaman yang mendalam.

2. ***Define* (Menetapkan): Mendefinisikan masalah yang perlu dipecahkan.**

Menganalisis tren visual dan estetika yang dominan dalam komunitas punk, baik yang terlihat dalam busana, seni, maupun karya-karya kreatif lainnya. Mengamati bagaimana anggota komunitas berinteraksi dengan media cetak dan digital, serta menilai respons mereka terhadap desain majalah saat ini.

3. ***Ideate* (Menghasilkan Ide): Menghasilkan berbagai solusi potensial.**

Tahap ini berfokus pada kreasi konsep yang menggabungkan elemen desain kontemporer dengan estetika punk. Brainstorming dilakukan untuk menghasilkan ide-ide inovatif yang mencerminkan identitas komunitas punk sambil tetap relevan dengan perkembangan desain modern.

4. ***Prototype* (Membuat Prototipe): Membuat model sederhana dari solusi yang diusulkan.**

Mengembangkan prototipe desain majalah berdasarkan ide-ide yang dihasilkan. Prototipe ini mencakup elemen-elemen seperti layout, warna, tipografi, dan ikonografi yang diujicobakan melalui pengujian awal dengan sejumlah anak-anak punk.

### **5. Test (Menguji): Mencoba prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik.**

Melibatkan penggiat serta anggota komunitas punk dalam tahap pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik langsung. Melakukan iterasi berdasarkan tanggapan yang diterima untuk memastikan desain majalah menjadi lebih sesuai dengan harapan dan kebutuhan komunitas.

### **3.2 Jenis Penelitian**

Dalam merancang Tugas Akhir terdapat rancangan kerja yang peneliti susun. Dimulai dari studi literatur terkait pengaruh majalah pada era modernisasi, studi literatur mengenai sejarah dan evolusi komunitas punk selanjutnya peneliti akan mulai melakukan dokumentasi secara menyeluruh dalam observasi dan wawancara secara langsung pada komunitas punk guna memahami gaya hidup dari sumber yang relevan. Setelah mendapatkan data yang dapat mendukung untuk perancangan visual majalah, maka peneliti akan mulai menganalisa untuk membuat keputusan dan membantu alur perancangan visual majalah serta dapat mempercepat pengusungan konsep untuk karya visual majalah yang dimulai dari merencanakan gaya desain majalah sampai dengan isi dari konten majalah agar relevan dengan topik yang diusung. Setelah merancang konsep desain maka peneliti dapat membuat karya akhir Visual untuk Majalah “Sniffin Pubb” dan melanjutkan pada tahap presentasi dan evaluasi.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi ini berada di seputar ruang lingkup seputar punk, adapun *Studio Band*, *Studio Photo*, bahkan acara dan pertunjukan musik.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk "Perancangan Visual Majalah Punk "Sniffin Pubb" menggunakan metode Kualitatif yang dapat melibatkan kombinasi beberapa metode untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan nilai-nilai komunitas punk. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan:

#### 1. Analisis Literatur dan Majalah Punk yang Ada:

Memeriksa majalah punk terkini untuk mempelajari tentang desain yang telah diterima dengan baik atau telah mencapai popularitas. Dengan melakukan ini, kita dapat menemukan tren dan gaya yang paling menarik serta komponen desain yang menarik bagi penonton punk. Pemahaman yang lebih lengkap tentang bagaimana komponen tematik dan visual ini mewakili identitas dan tujuan komunitas punk juga dapat diperoleh dengan membaca literatur yang membahas estetika dan cita-cita dalam subkultur punk. Penciptaan desain yang sesuai dengan subkultur punk difasilitasi oleh integrasi pemahaman teoritis literatur dengan pemeriksaan praktis publikasi.

#### 2. Wawancara Perspektif:

- Melibatkan anggota atau komunitas punk secara langsung.
- Menggali pandangan mereka tentang desain majalah yang ideal.
- Menanyakan preferensi visual, elemen desain favorit, dan harapan terkait konten.

#### 3. Observasi Langsung di Acara Komunitas:

- Menghadiri acara-acara punk di daerah-daerah tertentu.
- Melihat langsung bagaimana anggota berinteraksi dengan media cetak dan elemen desain di tempat-tempat tersebut.

Dengan menggunakan kombinasi teknik-teknik ini, dapat diharapkan bahwa data yang diperoleh akan mencakup berbagai aspek yang relevan dengan perancangan visual majalah yang autentik dan sesuai dengan kebutuhan komunitas punk.

### 3.5 Teknik Analisa Data

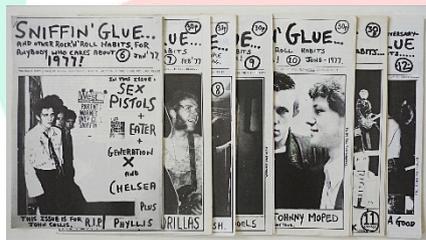
Teknik analisis data untuk "Perancangan Visual Majalah Punk "Sniffin Pubb" dapat mencakup beberapa langkah yaitu:

#### 1. Analisis Konten Visual:

- Identifikasi elemen visual yang dominan dalam desain majalah, seperti ikonografi punk, warna, tipografi, dan layout.
- Evaluasi sejauh mana elemen visual tersebut mencerminkan nilai dan identitas komunitas punk.

#### Sniffin Glue

*Sniffin Glue* adalah sebuah *zine* punk bulanan yang membahas seputar gerakan perlawanan dan kabar terbaru seputar band yang sedang atau yang akan naik. *Zine* ini di tulis oleh Mark Perry pada Juli 1976.



Gambar 3 1 Contoh Visual *Zine Sniffin Glue*

- Tipografi: *zine* ini tidak menggunakan tipografi seperti yang ada di zaman sekarang, majalah ini menggunakan tipografi yang ditulis secara manual menggunakan spidol
- Warna: pada *zine* ini karena adanya keterbatasan warna maka *zine* ini hanya menggunakan tone warna hitam dan putih.
- Gambar: Isi *zine* pada masa ini adalah gambar yang berupa foto dan di *fotocopy* kembali.
- Komposisi: Untuk bagian cover dan isi pada *zine* ini menggunakan komposisi yang tidak beraturan seperti bentuk tipografi yang lebih dominan berantakan namun masih terbaca. Dan posisi gambarpun memiliki komposisi lebih mendominasi disbanding isi tulisan.

Adapun kesimpulan yang diambil penulis dengan adanya perbandingan bentuk desain pada zaman itu dengan majalah “Sniffin Pubb”. Pada majalah “Sniffin Pubb” lebih menjelaskan sejarah punk lebih banyak dan lebih modern serta berwarna tapi tidak meninggalkan ideologi atau konsep dari punk sendiri.

## **2. Survei dan Wawancara:**

- Melakukan survei dan wawancara dengan anggota komunitas punk untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap desain visual majalah.
- Menganalisis jawaban survei dan wawancara untuk mengidentifikasi preferensi dan harapan terkait desain majalah.

## **3. Analisis Sentimen:**

- Menerapkan analisis sentimen pada tanggapan dan komentar pembaca terhadap desain visual majalah.
- Mengidentifikasi pola sentimen positif, negatif, atau netral terkait dengan aspek visual tertentu.

## **4. Analisis Kesesuaian dengan Prinsip Desain:**

- Menganalisis desain majalah berdasarkan prinsip-prinsip desain visual, seperti keseimbangan, kontras, kesinambungan, dan proporsi.
- Menilai sejauh mana desain mematuhi prinsip-prinsip tersebut dan dampaknya terhadap daya tarik visual.
- Menganalisis perkembangan dan perubahan desain dari iterasi sebelumnya berdasarkan umpan balik dan respons.

### **3.6 Hasil Paparan Data**

#### **3.6.1 Analisis Wawancara**

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mewawancarai narasumber yang bernama Denny Munajat salah satu orang yang berada di komunitas

punk. Isi dari wawancara tersebut adalah Masih butuh dan seberapa relevan majalah untuk Komunitas Punk, meliputi alasan keberadaan narasumber di dalam komunitas punk dan mengenai rentang waktu narasumber menyukai genre punk. Sedangkan untuk kawula muda Kota Tangerang Selatan mengenai pengaruh komunitas punk yang meliputi genre musik dan gaya pakaian di Indonesia serta ciri khas dari gaya komunitas punk apakah masih relevan untuk dipakai di era kini.



Gambar 3 2 Bukti wawancara salah satu orang yang berada di komunitas punk

### 3.6.2 Analisis Observasi

### 3.7 Analisa *Segmentasi, Targeting, dan Positioning*

*Segmentasi, Targeting, dan Positioning* (STP) untuk "Perancangan Visual Majalah Punk "Sniffin Pubb":

Dalam segmen "Majalah Punk Sniffin Pubb", dua elemen utama adalah demografi dan psikografis. Majalah ini menargetkan remaja dan dewasa muda berusia 18 hingga 25 tahun, baik pria maupun wanita. Segmentasi ini mencakup siswa, mahasiswa, dan orang yang sudah bekerja. Dari perspektif psikografis, target audiens adalah anggota komunitas punk yang aktif, orang-orang yang menyukai seni alternatif, musik independen, dan memiliki sikap pemberontak. Mereka menyukai kreativitas, kebebasan berbicara, dan menentang norma sosial yang kaku.

Mereka juga aktif di media sosial dan sering terlibat dalam acara punk. Sebagai hasil dari segmentasi ini, target utama majalah yaitu muda mudi yang terlibat dalam aktivitas punk dan memiliki ketertarikan pada seni alternatif, musik independen, dan gaya hidup yang menyimpang dari *mainstream*.

Majalah Punk *Sniffin Pubb* akan berfungsi sebagai media pemberontak yang menyuarakan semangat pemberontakan dan kreativitas dalam komunitas punk. Selain itu, majalah ini akan berfungsi sebagai pusat inspirasi visual yang menawarkan konten seputar seni, budaya, dan fashion punk, serta berfungsi sebagai cermin yang mencerminkan keragaman dan identitas unik komunitas punk. Majalah Punk *Sniffin Pubb* berkomitmen untuk tetap menjadi media yang relevan dan berpengaruh di kalangan komunitas punk dengan menggabungkan elemen-elemen tradisional punk dengan desain yang tetap relevan dengan tren moderen.

Pendekatan ini akan memastikan bahwa majalah tersebut tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika visual, tetapi juga secara kuat mencerminkan nilai-nilai dan identitas unik punk tersebut.

### 3.7.1 Strategi 5W+1H

Strategi 5W+1H untuk "Perancangan Visual Majalah Punk "Sniffin Pubb":

**Who:**

- Target Audience: Remaja dan dewasa muda (18-25 tahun) yang aktif dalam komunitas punk, menunjukkan minat pada seni alternatif, musik independen, dan gaya hidup pemberontak.

**What:**

- Majalah Punk "Sniffin Pubb": Media cetak dan digital yang mengeksplorasi seni, musik, fashion, dan gaya hidup. Menyajikan konten visual yang kuat, kontekstual, dan memberikan ruang bagi identitas unik pelaku punk.

**When:**

- Frekuensi Terbit: Bulanan, menyesuaikan dengan ritme kehidupan dan kebutuhan konten yang konsisten.

- Event Tertentu: Merespons dan melibatkan komunitas dalam event atau acara punk lokal.

***Where:***

- Distribusi Lokal: Menyediakan di toko buku, kafe alternatif, toko musik, dan tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh anggota atau komunitas punk.
- Online Platform: Tersedia dalam bentuk digital di situs web resmi dan platform media sosial untuk meningkatkan aksesibilitas.

***Why:***

- Misi Majalah: Menjadi suara yang mencerminkan, menghormati, dan menginspirasi pelaku atau komunitas punk.
- Kebutuhan yang Dipecahkan: Memberikan platform untuk mengekspresikan kreativitas, menjangkau dan mengenalkan seni, serta mempertahankan identitas unik.

***How:***

- Partisipatif: Melibatkan anggota serta komunitas punk dalam setiap tahap perancangan, termasuk pemilihan konten, desain, dan kontribusi kreatif.
- Kolaboratif: Bekerja sama dengan seniman, fotografer, dan penulis lokal untuk menciptakan konten yang otentik dan kuat.

Strategi ini dirancang untuk memastikan bahwa majalah tidak hanya menjadi produk media, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan ekspresi seni dalam pelaku hingga komunitas punk.

### **3.7.2 Analisa Pesaing**

#### **1. Segmen Pembaca:**

- **Rolling Stone:** Difokuskan pada pembaca yang lebih tua, terutama penggemar musik dan budaya pop. Menawarkan liputan mendalam tentang musik, seni, dan politik.

- **Sniffin Pubb:** Mayoritas pembacanya adalah remaja dan kaum muda yang berusia 20-30 tahun di Indonesia. Fokus pada gaya hidup, tren fashion, musik.

## 2. Konten dan Liputan:

- **Rolling Stone:** Lebih mendalam dalam liputan musik, seni, dan budaya. Artikel dan wawancara mendalam dengan musisi terkenal.
- **Sniffin Pubb:** Menyajikan konten yang lebih bersifat ringan, dengan penekanan pada kisah-kisah remaja.

## 3. Gaya Bahasa dan Tone:

- **Rolling Stone:** Gaya bahasa lebih serius dan cenderung akademis. Tone majalah ini lebih mendalam dan introspektif.
- **Sniffin Pubb:** Menggunakan bahasa yang lebih santai, akrab, dan sesuai dengan bahasa gaul remaja. Tone lebih ringan dan humoris.

## 4. Estetika Visual:

- **Rolling Stone:** Desain yang lebih serius dan elegan, menggunakan fotografi berkualitas tinggi. Lebih fokus pada tata letak yang rapi dan profesional.
- **Sniffin Pubb:** Desain yang cerah, penuh warna, dan berfokus pada visual yang menarik bagi pembaca muda. Fotografi dan ilustrasi bermain kunci.

## 5. Tujuan dan Fokus:

- **Rolling Stone:** Bertujuan memberikan liputan mendalam dan berpendidikan. Fokus utamanya adalah budaya musik, seni, dan politik.
- **Sniffin Pubb:** bertujuan menyenangkan dan memberikan informasi seputar punk . Fokus pada tren dan kehidupan sehari-hari remaja.

## 6. Audiens dan Demografi:

- **Rolling Stone:** Ditujukan kepada pembaca yang lebih tua, terutama yang memiliki minat mendalam dalam dunia musik dan budaya.
- **Sniffin Pubb:** Lebih ditujukan kepada remaja dan pemuda Indonesia berusia dari 18 sampai 25 ahun.

#### 7. Pendekatan Editorial:

- **Rolling Stone:** Pendekatan yang lebih serius, dengan laporan investigatif dan artikel analitis.
- **Sniffin Pubb:** pendekatan lebih pada hiburan dan informasi ringan. Berfokus pada kehidupan sehari-hari remaja.

Perbandingan ini memberikan gambaran tentang perbedaan esensial antara dua majalah dengan segmen dan fokus yang berbeda. "*Sniffin Pubb Magz*" lebih bersifat hiburan dan ringan, sementara "*Rolling Stone*" lebih fokus pada konten mendalam dan budaya.

#### 3.7.3 Analisa SWOT

Analisis SWOT untuk "Perancangan Visual Majalah Punk "Sniffin Pubb":

##### **Strengths:**

- Keterlibatan Komunitas: Partisipasi aktif anggota komunitas punk dalam perancangan memberikan kekuatan otentik dan mendalam pada kontennya.
- Identitas Lokal: Fokus pada keunikan dan kekhasan punk dan menarik pembaca setempat.

##### **Weaknesses:**

- Keterbatasan Sumber Daya: Anggaran dan sumber daya terbatas mungkin membatasi produksi dan distribusi majalah.
- Tantangan Membangun Basis Pembaca: Memulai dari awal dapat menjadi tantangan untuk menarik dan mempertahankan basis pembaca yang cukup besar.

***Opportunities:***

- Pertumbuhan Punk: Potensi pertumbuhan komunitas punk membuka peluang untuk meningkatkan pembaca dan partisipasi.
- Digitalisasi Konten: Ekspansi ke platform digital dapat memperluas jangkauan dan daya saing.
- Event dan Sponsorship: Melibatkan diri dalam event komunitas dan menjalin kemitraan dengan sponsor lokal dapat meningkatkan visibilitas dan pendanaan.

***Threats:***

- Tren dan Gaya Hidup yang Berubah: Perubahan tren dan gaya hidup bisa memengaruhi minat pembaca terhadap majalah punk.
- Persaingan dengan Media Digital: Persaingan dengan media digital bisa mengurangi daya tarik pembaca pada media cetak.
- Ketergantungan pada Acara Lokal: Bergantung pada acara lokal menyebabkan kerentanan terhadap perubahan jadwal atau pemadaman acara.

Analisis SWOT ini memberikan pandangan menyeluruh tentang faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi perancangan visual majalah punk “*Sniffin Pabb*”. Dengan memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, langkah-langkah strategis dapat dirancang untuk memaksimalkan potensi kesuksesan.