

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Penulis telah menganalisis masalah berdasarkan data dari studi literatur dan observasi diatas, yaitu kurangnya media majalah yang membahas mengenai konsep *Visual, Fashion*, hingga ideologi punk terutama yang berbahasa Indonesia. Hal tersebut menyebabkan kurangnya informasi bagi penikmat dan musisi musik punk yang selama ini mereka ketahui. Padahal penting adanya sebuah media informasi baik fisik maupun daring bagi mereka untuk mengetahui lebih dalam mengenai ideologi, genre musik, serta *fashion* yang mereka sukai dan dapat dimulai dari sejarah dan perkembangan informasi itu sendiri. Sedangkan Musik dan budaya punk telah menjadi bagian penting dari ekspresi subkultural di Indonesia, namun media yang khusus membahas aspek *Visual, Fashion*, dan ideologi punk masih sangat terbatas. Banyak penikmat dan musisi punk kesulitan mendapatkan informasi yang mendalam karena tidak berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, majalah "Sniffin Pubb" dirancang untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyediakan konten yang informatif, inspiratif, dan menghibur bagi penggemar punk di Indonesia terutama.

Berdasarkan hasil data dari studi literatur dan observasi yang dilakukan peneliti, majalah ini dapat dijadikan media baru yang bagus untuk menarik perhatian target untuk membaca majalah mengenai sejarah dan perkembangan *trend fashion, music*, dan ideologi dengan sentuhan gambar serta ilustrasi yang dapat membuat pembaca tidak mudah bosan ketika membaca majalah tersebut.

4.1.1 Strategi Komunikasi

Perancangan majalah ini menggunakan gaya komunikasi satu arah yang bertujuan untuk memberikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam hal ini, majalah dirancang untuk menjadi sumber referensi yang baik dan akurat tentang sejarah dan perkembangan musik, ideologi, maupun trend fashion. Gaya komunikasi satu arah ini memungkinkan pembaca untuk fokus pada informasi yang disajikan tanpa distraksi atau interupsi dari pembicara lain. Dengan

begitu, pembaca akan lebih mudah memahami informasi yang disajikan dan menyerap pengetahuan yang diharapkan dari majalah ini.



Tabel 4.1 Strategi AISAS

Tujuan	AISAS	Pesan	Media	Visual	Warna
Persuading	Attention	Membangkitkan perhatian anak muda terhadap pesan pemasaran dengan cara dan gaya yang menarik perhatian mereka melalui pengetahuan kata-kata dan gambar serta ilustrasi	Iklan media sosial, seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah	Identitas visual dengan bentuk majalah yang berisi tentang sejarah, ideologi, pakain dan music punk	Hijau dan biru
Reminding	Interest	Memberikan minat pada anak muda dengan memberikan informasi atau penjelasan yang menarik mengenai aspek punk	Iklan media sosial, seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah	Identitas dengan <i>primary supergraphic</i> .	Hijau dan biru
Informing	Search	Mempermudah kawula muda untuk mengenal sejarah punk.	Iklan media sosial, seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah	Identitas dengan <i>secondary supergraphic</i> .	Hijau dan biru

informing	Action	Membuat kalangan muda lebih paham terkait sejarah punk itu sendiri dan mendatangi konser konser punk atau gigs	Iklan media sosial, seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah	Identitas dengan <i>secondary supergraphic</i> .	Hijau dan biru
Reminding	Share	Membuat kalangan anak muda untuk dapat mengulas isi majalah tersebut dan dapat menerapkannya dengan baik dan benar.	Media social Instagram dan bekerja sama dengan penerbit	Foto-foto seputar dunia punk	Hijau dan biru

4.1.2 Strategi Media

Berdasarkan data yang didapatkan dari studi literatur, wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat dua media yang dapat mendukung perancangan ini yaitu media utama dan media pendukung. Media utama perancangan ini ialah bentuk fisik majalah yang didukung oleh media pendukung seperti ebook, kaos, dan gantungan kunci, selain itu ada juga media pendukung lainnya seperti sosial media yang berguna untuk membantu memasarkan penjualan buku ini pada acara-acara musik underground.

1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah bentuk fisik majalah yang memberikan informasi mengenai sejarah dan perkembangan informasi seputar punk yang nantinya akan dipasarkan tidak secara komersil melainkan hanya dijual disetiap acara-acara musik underground dan acara tertentu seputar dunia punk.

2. Media Pendukung

a. E-Book

E-Book berfungsi untuk membantu penulis mencakup penjualan buku secara lebih luas dengan tersedianya E-book, selain itu adanya E-Book juga membantu audiens untuk dapat menemukan sebuah informasi baru berbahasa Indonesia yang membahas soal informasi seputar punk.

b. Merchandise

Merchandise yang akan dibuat sebagai media pendukung ada dua yaitu kaos, gantungan kunci, dan pin. Kaos sendiri merupakan salah satu merchandise yang digemari oleh penggiat musik dan para pengusung ideologi punk. Sebagian besar penonton yang hadir di acara musik underground mengenakan kaos band kesukaan mereka baik yang akan tampil pada hari itu maupun tidak.

Gantungan kunci sendiri dapat menjadi media promosi sebagaimana secara tidak langsung benda ini akan selalu dibawa kemana-mana dan tergantung dengan kunci kendaraan mereka.

c. Sosial Media

Fungsi utama sosial media dalam hal ini adalah untuk menyampaikan informasi tentang penjualan majalah yang hanya tersedia di acara tertentu. Selain itu, sosial media merupakan media promosi yang efektif untuk memperkenalkan majalah ini kepada khalayak.

Selain itu, di media sosial juga disediakan penjelasan singkat tentang isi majalah ini agar menarik perhatian audiens.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif untuk Tugas Akhir Perancangan Visual Majalah untuk Komunitas Punk ini adalah menciptakan sebuah media yang menggunakan, kekreatifan dan identitas unik dari subkultur punk. Majalah ini bertujuan menjadi suatu platform yang menggabungkan elemen-elemen estetika punk yang otentik dengan keanekaragaman dan kekayaan budaya yang di buat sehingga memberikan impresi yang kuat kepada *user* dan di isi oleh foto serta pembahasan penulis akan menyajikan konten yang merespons secara langsung terhadap kebutuhan mereka. Dengan porsi visual yang menampilkan cerita-cerita yang menyerupai, seni alternatif, musik, dan *life sytle*. Majalah ini tidak hanya bertindak sebagai sumber informasi, melainkan juga sebagai wadah bagi ekspresi kreatif dan platform untuk memperkuat solidaritas dalam komunitas punk. Dengan pendekatan yang inovatif dan pemanfaatan teknologi digital yang tepat, kami bertujuan untuk menyajikan pengalaman membaca yang menarik dan relevan bagi pembaca muda di era digital ini, sambil tetap mempertahankan esensi dan nilai-nilai yang menjadi landasan dari subkultur punk.

4.3 Konsep Visual

Majalah ini dijelaskan dengan gaya visual "*Grunge Design Style*" adapun penjelasan seperti dibawah ini:

Menurut Stephen J. Eskilson, seni *grunge* telah dikritik karena "banyak komponennya, khususnya sikap radikal dan anti-kapitalis, dikaitkan dengan strategi yang dikembangkan oleh gerakan seni paling berpengaruh dalam sejarah, dan beberapa praktiknya telah dikritik karena tidak memberikan argumen tandingan terhadap argumen utama" Brunce (2023). Eskilson menjelaskan bahwa desainer *grunge* dikritik karena gagal mengakui dominasi tipografi dalam desain grafis. Maka dari itu *grunge style*

Ukuran : 21,5 X 29 cm
 Halaman : 48
 Gramatur Isi Majalah : Art Paper 150 Gsm
 Bahan Sampul : Art Paper 210 Gsm

Dalam perencanaan buku ini, ukurannya akan menjadi 21,5 X 29 cm dengan orientasi potret. Untuk isi majalah, pengarang akan memasukkan ilustrasi kecil di setiap bab untuk memberikan jeda visual, untuk menggambarkan pesan pada bagian paragraf tergantung pada kebutuhan. Dalam majalan ini menggunakan *font sans serif* untuk *headline* begitu juga dengan isian majalah tersebut, dan menggunakan prinsip *Single Page Layout* , *Two Page Spread*, *Grid*, *Freeform Layout*, hingga kolase untuk tetap berpesan kepada kultur karya grafis punk sendiri dan tipografi seperti *layouting*.

4.3.1 Rubrik

Dalam majalah ini akan memakai beberapa rubrik yang akan di gunakan di dalam majalah tersebut yaitu adalah:

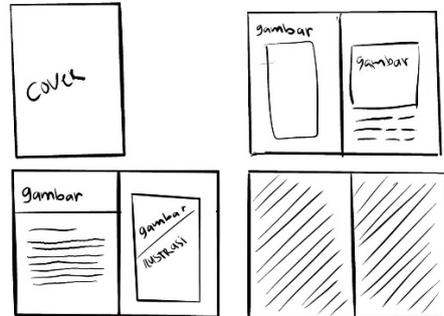
Tabel 4 2 Rubrik Majalah

Detail Gambar Halaman	Keterangan Rubrik
	<p>1. Rubrik Tajuk</p> <p>Rubrik Tajuk adalah cabang dari laporan utama yang ditulis dalam bentuk opini terkait pendapat, gagasan dari isu aktual terkini.</p>

	<p>2. Rubrik Wacana</p> <p>Rubrik Wacana adalah karya tulis ilmiah populer yang memberikan proses pertimbangan sekaligus analisa-analisa untuk mengaktualisasikan ide dan pemikiran secara sistematis dalam bentuk karya tulis tentang isu populer.</p>
	<p>3. Rubrik Surat</p> <p>Rubrik Surat adalah ruang dialogis pembaca mengenai gagasan, pemikiran dan lainnya yang diperuntukkan bagi masyarakat luas untuk turut menyuarakan <i>fashion, music</i> serta kebebasan berpendapat lainnya.</p>
	<p>4. Rubrik Peristiwa</p> <p>Rubrik aneka peristiwa atau aktifitas-aktifitas punk atau yang bersangkutan dengan punk yang punya peran penting untuk memberitahukan kepada pembaca luas. Rubrik ini berisi berbagai peristiwa atau aktifitas punk seperti konser, tempat</p>

	<p>pembentukan “tongkrongan” punk, dan lain-lain.</p>
	<p>5. Rubrik Gagasan</p> <p>Rubrik yang memuat karya tulis ilmiah populer yang memberikan proses pertimbangan berdasarkan akal sehat, prosedural dan dapat mengaktualisasikan ide dan pemikiran secara sistematis dalam bentuk karya tulis. Rubrik ini masuk pada desk gagasan.</p>
	<p>6. Rubrik Muda</p> <p>Rubrik investigasi dari aktifitas atau kegiatan yang tengah marak dilakukan oleh kaum muda, terkait dengan <i>life style</i>, kreatifitas kehidupan, <i>spirit</i> perjuangan kaum muda.</p>

4.5 Sketsa



Gambar 4 2 Sketsa Majalah

4.6 Konsep Verbal

Dalam majalah ini Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan gaya Bahasa yang santai dan Bahasa gaul ala anak zaman sekarang tujuannya agar pembaca dapat menerima dengan ringan informasi yang di berikan oleh majalah tersebut.

4.7 Final Art

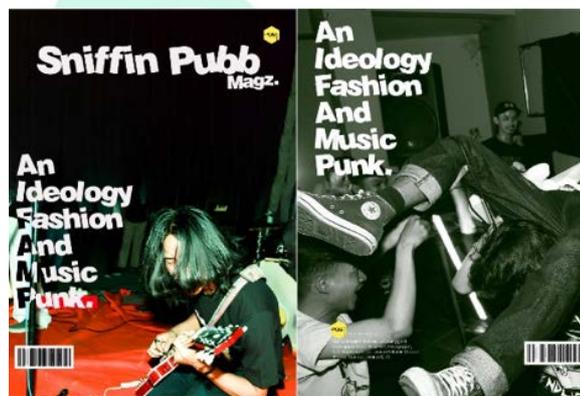
4.7.1 Media Utama

Berikut adalah sampul majalah yang dirancang dengan kesederhanaan yang mempertimbangkan keunikan majalah punk. Desain sampul ini menampilkan sentuhan *font* Soopafresh yang memberikan nuansa perlawanan dan pemberokntakan sesuai dengan tema yang diangkat dalam majalah ini. Dengan penggunaan elemen visual yang minimalis dan fokus pada elemen-elemen punk di dalamnya, sampul buku ini mencerminkan esensi dari subkultur musik yang unik dan ekstrem.

Pada sampul depan terdapat tulisan “Sniffin Pubb” yang juga merupakan judul dari majalah ini. Dengan menggunakan font Soopafresh dan warna yang dominan hijau pada sampul, menciptakan kesan kebebasan yang merepresentasikan isi dari majalah. Menggunakan material *art paper* dengan laminasi *doff* dan *UV print glossy* pada judul bukunya membuat buku ini lebih terlihat eksklusif. Selain itu juga terdapat informasi sub judul dari buku ini yaitu “*An Ideology, Fashion and*

Music Punk” yang terletak di bawah kiri sampul depan dan informasi yang dibuat oleh penulis. Pada bagian atas terdapat logo penerbit Post Book Shop berwarna kuning sesuai dengan warna asli logo Post Book Shop.

Pada sampul belakang terdapat deskripsi singkat yang sama dengan *cover* depan dengan gaya hiperbola untuk menarik perhatian pembaca dan mendorong mereka untuk membaca buku tersebut. Deskripsi ini disusun dalam bentuk headline yang menggunakan font Soopafresh untuk memberikan kesan yang kuat dan menonjol. Sedangkan pada bagian isi deskripsi, font yang digunakan adalah Poppins yang lebih mudah dibaca, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah sampai ke pembaca. Selain itu pada bagian belakang buku juga terdapat alamat lengkap penerbit.



Gambar 4 3 Cover Depan dan Belakang Majalah

1. Halaman Isi



Gambar 4 4 Sejarah Musik Punk

Isi halaman band-band manggung



Gambar 4 5Gigs Punk

Pengenalan soal fashion



Gambar 4 6 Pembahasan Fashion

Peristiwa Gigs



Gambar 4 7 Sebuah acara di Bandung

4.7.2 Media Pendukung

1. Kaos

Penulis menggunakan desain kaos sebagai salah satu media pendukung pertama, terinspirasi oleh popularitas tren penggunaan "baju band" saat ini. Desain kaos ini didasarkan pada referensi desain baju *band* yang menjadi tren, dengan menampilkan judul majalah dalam ukuran sedang di bagian depan dan menggunakan tulisan yang kontras dengan warna kaos. Selain itu, penulis juga memanfaatkan salah satu desain yang ada di dalam majalah sebagai elemen desain pada kaos tersebut.

Desain pada kaos menggunakan ukuran A4+ dengan bahan kaos sendiri menggunakan *cotton combed 24s*. Bahan *cotton combed 24s* dipilih karena nyaman dipakai karena halus dan lembut, dengan tekstur yang tebal namun baju ini menyerap keringat dan tidak panas, selain itu bahan ini juga tidak mudah kusut dan luntur.



Gambar 4.8 Kaos

2. Keychain

Penulis juga menciptakan *keychain* sebagai media pendukung lainnya yang sesuai dengan target pasar penjualan majalah, yaitu penggemar musik punk dan musisi yang tertarik untuk membentuk band punk serta pelaku-pelaku yang bergaya hidup punk. Keychain ini dirancang untuk digunakan sebagai gantungan kunci

kendaraan, mengingat target *audiens* penulis adalah masyarakat *sub-urban* atau pinggiran kota yang sering menghadiri acara musik *underground* di pusat kota.

Keychain memiliki ukuran 9x5 cm dan menampilkan desain tulisan logo dari majalah. Desain ini menggunakan dominasi warna gelap untuk merepresentasikan kegelapan yang melekat dalam punk tersebut, tetap mempertahankan kesan yang berani. *Keychain* dibuat menggunakan bahan dasar metal.



Gambar 4 9 Keychain Carabiner

3. Sosial Media

Sosial media yang digunakan penulis pada promosi karya menggunakan Instagram dengan akun bernama @sniffinpubb_magz. Akun Instagram ini berfungsi untuk melakukan promosi dalam bentuk apapun, terutama menginformasikan dimana buku ini akan dijual. Penulis menggunakan desain tipografi simple yang bertujuan untuk mempermudah audiens menangkap informasi dengan tepat, dengan *copy visual* yang detail mulai dari nama acara, tanggal terselenggara, dan juga ketersediaan buku yang dijual karena buku ini dijual terbatas.



Gambar 4 10 Feeds Instagram

4. Korek

Korek api, terutama jenis yang dapat digunakan berulang kali seperti korek gas atau pemantik, merupakan alat yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena penggunaannya yang luas dan sering, korek api memiliki potensi besar sebagai media promosi yang efektif.



Gambar 4 11 Korek Api

5. Totebag

Totebag merupakan tas serbaguna yang populer di berbagai kalangan karena kepraktisannya dan ramah lingkungan. Sebagai media promosi, totebag menawarkan beberapa keunggulan unik.



Gambar 4 12 Totebag

6. Sticker

Stiker adalah media promosi yang sangat efektif dan fleksibel. Dengan berbagai bentuk, ukuran, dan desain, stiker dapat digunakan untuk berbagai tujuan promosi.



Gambar 4 13 Sticker

7. Gesper

Gesper *belt* adalah aksesoris yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kebutuhan fungsional maupun gaya. Sebagai media promosi, gesper memberikan keunggulan unik.



Gambar 4 14 Gesper

8. Poster

Poster adalah salah satu alat promosi yang paling klasik dan efektif. Dengan desain yang menarik dan strategi penempatan yang tepat, poster dapat menarik perhatian, menyampaikan pesan promosi, dan meningkatkan kesadaran merek.



Gambar 4 15 Poster