



0.37%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 9 JUL 2024, 10:50 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 0.37% ● QUOTES 7.79%

Report #21964455

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Sejarah subkultur, yang melekat pada penampilan berani, kekacauan, dan kebebasan, lahir di Inggris pada pertengahan hingga akhir tahun 1970-an. Pada awalnya, gerakan punk dipelopori oleh anak-anak dari kelas pekerja London, dan masalah ketidaksetaraan ekonomi menjadi salah satu isu sentral yang membentuk sejarah punk n.n (2021). 2 Kapitalisme mendorong pemerintah untuk mengeksploitasi, menindas kelas pekerja agar mencapai ekonomi yang stabil. Strata pekerja akhirnya mengalami dampak industrialisasi yang dipimpin oleh era kapitalisme. Agar dapat mengatasi hal ini, pemuda strata pekerja membuat sebuah tindakan perlawanan terhadap seluruh wujud kapitalisme di Inggris. Siti Sugiyanti (2014). Strata pekerja yang terdampak era kapitalisme adalah sekelompok generasi muda yang memiliki tekad kuat terhadap sebuah perubahan dan memiliki keinginan untuk melawan kondisi ini. Untuk bergerak melakukan perlawanan pada kapitalisme, para pemuda telah mempersiapkan beragam cara agar dapat lepas dari resesi ini. Bentuk-bentuk aksi tersebut adalah salah satu cara yang dibutuhkan generasi muda untuk tetap kuat dalam situasi serius yang mereka hadapi. Para pemuda terlibat dalam beragam jenis protes dan kritik terhadap pemangku kekuasaan dan negara dengan memberikan ide dan tindakan yang menentang kapitalisme. J.P. Robinso (2015). Namun, komunitas punk dianggap tidak memiliki nilai positif untuk masyarakat, akan tetapi pengaruh punk

yang masuk ke Indonesia membawa empat elemen utama: musik, fashion, komunitas, dan pergerakan pemikiran. Tercatat bahwa pid pub di Pondok Indah menjadi saksi perkembangan punk rock di Indonesia pada tahun 1987- 1991. 1 Kelas menengah atas Indonesia juga turut berperan membawa kultur punk ke Tanah Air, terutama melalui keterlibatan mereka yang kuliah di luar negeri. Yunanta (2019). Artikel bertajuk “Siapa Bilang Punk Itu Mati? sedikit menjabarkan tentang proses perkembangan anak punk di wilayah Surabaya. Punk muncul pada tahun 1996 dan diterima secara luas, mencakup kebersihan pribadi, gaya hidup dan musik. Ketika kita berbicara mengenai punk, kita tidak dapat melepaskan asal usul sejarahnya yang berlabel sebagai pemberontakan individu kepada keadaan politik. Dalam hal ini, kumpulan anak punk juga akan dianggap sebagai kelompok yang tertindas. Oleh karena itu, anak punk bisa mengekspresikan dirinya lewat beberapa aliran musik yang mengungkapkan rasa takut. Dengan musiknya, anak punk dapat mengangkat isu-isu sosial seperti pergaulan bebas, candu terhadap narkoba, tindak kekerasan, dan rasa menyerah pada hidup yang didapat dari Flower Generation yang merupakan grup band tahun 60'an. Menurut mereka, membuat musik adalah aktivitas komersial dan sikap hidup yang sejalan dengan sikap anti kapitalis yang mereka wakili: kebebasan berpendapat, kebebasan berekspresi, kebebasan bertindak, kebebasan melakukan apa pun yang anak punk inginkan. Yang mereka inginkan yaitu anti terhadap sebuah kemapanan. Farid S. M (2005). Terdapat 3 ideologi Anak punk yaitu "Do It Yourself" berarti dapat melakukan semuanya sendiri. Ideologi ini timbul karena sifat anak punk yang kebanyakan anti sosial. Mereka sulit percaya pada siapa pun di luar komunitas punk. Faktanya, mereka cenderung ideologis dan terikat pada oposisi terhadap vandalisme, minoritas, kewenangan politik, vandalisme dan anti sosial. Ideologi ini dilatarbelakangi oleh konten positif seperti penciptaan musik, gaya hidup mandiri, keterbatasan, keberanian mewujudkan diri, dan rasa percaya diri. Dengan memercayai nilai-nilai tersebut, punk rela mencari nafkah sebagai pengamen jalanan, tukang parkir, kuli bangunan, atau apa pun. “Mereka memahami bahwa

motto 'Do It Yourself' juga berarti melakukan yang mereka inginkan dan pada akhirnya mengomunikasikan tujuan mereka. Mereka sering melakukan perilaku negatif, seperti meninggalkan atau memasukkan hal-hal kotor ke dalam gambar, memposting gambar tanpa atribusi atau perizinan sehingga mengakibatkan fasilitas umum terhambat, sering rusak, sampah dibuang ke jalan, dan ketertiban umum terganggu. Anna R. A. (2007). Ideologi yang kedua adalah Anarkisme yang dipercaya tidak hanya mengenai sebuah tindak kekerasan. Namun ada alasan mengapa anarkisme menjadi bagian dari ideologi punk. Pertama, ini berarti anarki memang ada. Kedua, anarki merupakan salah satu bentuk pembebasan diri dan tidak berarti membatasi kebebasan orang lain, kekerasan berarti menghancurkan kebebasan orang lain atau mengendalikannya secara paksa. Yang dihancurkan oleh anarkisme tidak hanya manusia, melainkan sistem pemangku kekuasaan yang tidak adil. Anna R. A. (2007). Kebebasan memiliki banyak arti, ada yang menganjurkan nilai kebebasan dalam hal pertimbangan, saling menghormati, dan ketidakpedulian pada lingkungan. Bagi anak punk yang masih menempuh pendidikan atau memiliki pekerjaan, kedua tata lingkungan ini sepertinya tidak akan memberi mereka rasa bebas untuk meluapkan ideologinya. Hanya ketika mereka meninggalkan tata lingkungan yang begitu mengikat barulah mereka luapkan kebebasannya Anna R. A. (2007). Terdapat beberapa faktor yang membuat anak punk memilih untuk hidup di jalanan yaitu keluarga adalah unsur terpenting yang membuat kehidupan pertumbuhan anak dan remaja saat ini. Selain sosok orang tua yang tegas dan memberikan teladan serta menunjukkan perhatian dan rasa sayang tulus kepada anak-anaknya, hal terpenting yang dibutuhkan anak-anak kita adalah para Orang tua yang memperhatikan kebutuhan anak-anaknya dan menjamin kehidupan yang layak. "Disintegrasi keluarga" adalah unsur penting dalam kondisi psikologis seorang anak. Hal ini membuat anak kurang nyaman berada di rumah, lalu anak ditinggalkan begitu saja, dan orang tua kerap bertengkar di rumah dan tidak memikirkan kondisi mental anak, yang pada akhirnya mengabaikan pengawasan pada perkembangan remaja. Hal ini

memungkinkan anak-anak untuk membuat keputusan hidup mereka sendiri dan melarikan diri dari masalah keluarga. Hal ini wajar ketika anak bebas memutuskan pilihan hidup dan bersosialisasi untuk melepaskan diri dari beragam masalah orang tuanya. Mukhlis. (2013). Yang kedua adalah permasalahan ekonomi tergolong dalam keadaan yang tidak sejahtera sehari-hari atau tidak mampu bertahan hidup. Namun kemiskinan yang dimaksud di sini populasi dengan status sosial ekonomi menengah ke bawah yang mempunyai standar hidup rendah, pendapatan rendah, dan pendidikan rendah, sehingga dapat juga dianggap sebagai masalah sosial karena perbedaan status ekonomi antar anggota masyarakat. Sarlito W. Sarwono (2005). Yang ketiga adalah kondisi Lingkungan, menurut sosiologis mencantumkan beberapa penyebab yang membuat interaksi lingkungan remaja: a. Lingkungan keluarga yang meliputi orang tua, kakak, adik, dan saudara kandung sangat penting bagi remaja dalam membentuk kepribadian dan karakteristik dirinya, hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhinya. b. Lingkungan sekolah juga mencakup guru. Sebagai pendidik, guru selalu bertugas membimbing siswa, mengajarkan hal-hal yang baik, memberi nasehat, dan memberi semangat kepada anak. c. Unsur persahabatan. Begitu seorang anak merasa bisa bepergian, mereka pulang ke rumah sendirian, tanpa didampingi atau dijemput oleh orang tua. Di sini terdapat agen sosialisasi seperti saudara, tetangga, teman sebaya, dan teman bermain yang terdiri dari teman sekolah. Monk. (1989). Kehadiran anak punk dalam masyarakat sering kali dilihat sebagai elemen yang tidak diinginkan. Namun kenyataannya mereka serupa seperti muda mudi lainnya yang ingin bebas. Ini adalah upaya untuk membangun identitas berdasarkan simbol, menggunakan gaya pakaian, penanda, dan gaya aktif berbeda yang dipelajari dari budaya lain mapan yang lebih. Dampak positif dan negatif anak punk bergantung pada bagaimana masyarakat sendiri memandangnya. Faktanya, masih banyak anak punk yang memberikan dampak negatif bagi masyarakat itu sendiri, apalagi masih banyak muda mudi tidak berpendirian mentalnya juga kurang memahami pengertian anak

punk sendiri. Faktanya, banyak punk yang mempunyai kepedulian social. Santrock. (2003). Jika dilihat menggunakan pengelihatian yang beda, ada sisi positif dari anak punk. Dampak positif dari keberadaan anak-anak punk yaitu: 3 1. Terdapat wadah untuk mengungkapkan diri dan kecocokan dengan lingkungan sosial. 2. Sebagai sarana penyampaian isi pikiran dan jiwa seni. 3. Mempererat tali silaturahmi dan memperbanyak jumlah saudara. Di sisi lain, Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi komentar dari public mengenai sisi negatif dari keberadaan komunitas punk antara lain sebagai berikut: 1. Gaya penampilan pribadi yang kurang memenuhi makna dalam budaya Indonesia, yang menyebabkan saya mendapat citra yang negatif dari masyarakat. 2. Apakah anda suka terdokrin dengan hal-hal yang dapat merusak diri sendiri maupun orang lain seperti narkoba, seks bebas, mabuk-mabukan, dan sebagainya? 3. Terganggunya ketenangan pada malam hari karena sebagian besar masyarakat ini beraktivitas pada malam hari yang seharusnya digunakan untuk istirahat. Widya. (2010) Dalam merancang estetika visual untuk majalah punk meneliti sejarah dan perkembangan komunitas tersebut menjadi elemen kunci untuk memahami desain visual yang sesuai. Literatur sejarah punk memungkinkan untuk menggali akar subkultur ini, mengikuti evolusinya dari gerakan pemuda di Inggris hingga menjadi fenomena global. Penelitian tentang desain visual dalam konteks subkultur dapat memberikan pandangan unik yang berguna tentang elemen desain yang efektif dan mewakili esensi punk. Dalam tahapan mendesain, pentingnya merefleksikan nilai dan identitas komunitas punk dalam desain majalah untuk mengeksplorasi konsep penggabungan nilai-nilai tersebut dengan elemen visual. Pembahasan mengenai jembatan antara tradisional dan modern dalam konteks subkultur punk memerlukan pemahaman tentang sejarah perkembangan gerakan punk dan bagaimana elemen-elemen tradisional dapat diintegrasikan dengan pergeseran zaman. Literatur yang membahas revitalisasi unsur-unsur tradisional dalam subkultur dapat menjadi panduan dalam merancang majalah yang menghormati akar sejarah punk. Terakhir, tinjauan literatur harus mencakup aspek diversitas dalam

komunitas punk. Studi mengenai representasi beragam suara, identitas, dan ekspresi dalam subkultur punk akan menjadi dasar untuk menciptakan desain majalah yang inklusif dan mencerminkan keragaman yang ada di dalam komunitas tersebut. Dalam unsur elemen visual, seperti ikonografi punk, warna, tipografi, dan unsur estetika lainnya, menjadi landasan utama dalam mendesain. Dalam konteks ini, pengembangan majalah menjadi fokus pada gaya komunikasi visual dalam mengangkat komunitas punk. Sejarah punk yang kaya dan pengaruhnya terhadap fashion dan budaya 4 pop kontemporer menawarkan ruang yang menarik untuk dieksplorasi dan disajikan melalui medium majalah. Chaney (2009). Aspek perancangan majalah menjadi titik fokus berikutnya dalam tinjauan pustaka. Penelitian tentang desain tata letak, komposisi visual, dan pengalaman pengguna dalam konteks majalah dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi dan pedoman dalam menciptakan pengalaman membaca majalah punk yang memiliki nilai unik, menarik, dan mencerminkan semangat pemberontakan. Integrasi gaya desain kontemporer tentang tren desain modern dapat membentuk keserasian dalam estetika punk. Tinjauan literatur mengenai penggabungan elemen desain kontemporer ke dalam subkultur dapat membimbing pengembangan desain majalah yang tetap relevan dan menarik bagi audiens modern. Pendekatan responsif dalam perancangan desain majalah mengharuskan peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai teknologi dan perkembangan platform digital. Tinjauan literatur mengenai desain responsif dan pengalaman pengguna digital dapat menjadi dasar untuk merancang majalah yang dapat diakses dengan baik melalui berbagai platform. Peneliti juga mengukur respons pembaca dan melakukan evaluasi terhadap desain majalah. Studi literatur yang membahas metode evaluasi desain, analisis umpan balik pembaca, dan strategi pengembangan konten dapat membimbing perancangan sistem evaluasi yang efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dibawah ini:

1. Terbatasnya sumber informasi yang didokumentasikan secara nyata dan terkini mengenai punk, menjadi hambatan untuk memahami

dinamika, nilai-nilai, dan peran sosial yang dimainkan oleh pelaku punk dalam konteks budaya dan masyarakat modern. 2. Stereotip negatif yang melekat pada anak punk di Indonesia membuat hambatan sosial yang signifikan, yang menyebabkan diskriminasi, penyingkiran (marginalisasi) dan kekerasan verbal. 1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa kasus yang ada seperti: 1. Apakah merancang media yang terdokumentasi secara nyata dan terkini dapat memperoleh informasi seputar punk? 2. Bagaimanakah Media informasi yang dapat mempengaruhi pemahaman masyarakat khususnya kawula muda, terhadap dinamika punk? 5 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian di atas dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Sebagai platform apresiasi pada komunitas punk dan ekspresi kreatif bagi komunitas atau pelaku punk yang dapat menyoroti proyek kreatif yang dilakukan orang-orang tersebut. b. Mengangkat Kembali mejalah sebagai media penyebaran informasi yang menekankan pada visual yang lebih kaya dengan hasil cetak grafis yang tinggi. 1.5 Manfaat Penelitian 1.5.1 Manfaat untuk Khalayak Umum Perancangan ini dapat menjadi sumber informasi baru untuk khalayak umum yang ingin memahami dinamika, nilai-nilai, dan peran sosial yang dimainkan oleh penggiat punk khususnya dalam konteks budaya seperti sejarah dan perkembangan musik Punk. Terciptanya buku majalah, membuat pembaca jadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan ketika membaca buku tersebut. Buku ini sekaligus dapat mempertahankan nilai maupun makna dari kultur dan ideologi Punk agar tidak pudar seiring berjalannya waktu. 1.5.2 Manfaat untuk Musisi dan Penikmat Musik Punk Manfaat yang bias dipetik dari majalah ini adalah musisi dan penikmat musik Punk mengetahui perkembangan band Punk dari sejarah hingga pengaruh untuk konteks modern saat ini. Memberikan wawasan informasi baru bagi para penggemar dan musisi musik Punk melalui media baru berbahasa Indonesia. 1.5.3 Manfaat untuk Akademis Studi ini bisa dijadikan pacuan untuk penelitian maupun masalah baru terkait buku majalah adapun mengenai

hal seputar musik Punk terlebih visualisasi kultur yang sudah tergambar. 1.6 Sistematika Penulisan BAB 1 : PENDAHULUAN Bagian memuat latar belakang beserta permasalahannya, tujuannya agar perancangan ini mempunyai manfaat dari perancangan dan sistematika penulisan laporan. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA Bagian ini akan memuat berbagai teori dari berbagai sumber yang berkaitan dengan kampanye, media, desain grafis, dan teori pendukung lainnya terkait dengan perancangan media untuk menyampaikan pesan kampanye. BAB III : METODOLOGI DESAIN Dalam bagian ini, pendekatan penelitian dibahas, serta teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis untuk menyelesaikan masalah tugas akhir. 6 BAB IV : ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN Dalam bagian ini, akan memuat gambaran umum soal perancangan kampanye media, serta cara menyelesaikan masalah, ide komunikasi, maupun ide visual. penulis akan membahas hasil dari perancangan yang diterapkan pada media saat merancang tugas akhir ini. BAB V : PENUTUP Bagian ini diisi dengan kesimpulan akhir, rekomendasi, dan masukan akan diberikan di bagian ini. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Desain Grafis Desain grafis yaitu disiplin kreatif dengan memadukan seni dan teknologi untuk mengkomunikasikan ide-ide melalui gambar dan tata letak. Para ahli di bidang ini telah mengembangkan berbagai teori dan konsep yang membentuk praktik desain grafis. Desain adalah metode menyatukan bentuk dan isi. Desain, seperti halnya seni, mempunyai banyak definisi; tidak ada definisi tunggal. Desain juga bisa menjadi seni. Desain bisa menjadi estetika. Desain juga sangat sederhana, itulah mengapa ia sangat rumit. Rand (1947). 7 2.2 Identitas Visual Seperti yang dinyatakan oleh Rustan (2017) dalam Sumedi (2018) Identitas visual adalah kumpulan elemen visual yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan, seperti logo, tagline, nama, dan warna. Setiap elemen memiliki karakteristik dan nilai unik yang dapat diidentifikasi oleh pikiran manusia sebagai identitas organisasi. Identitas visual sangat penting untuk pendirian perusahaan atau bisnis. Teori identitas visual juga dijelaskan

oleh Rustan (2017), yang menyatakan bahwa tujuan identitas visual yaitu membentuk kepercayaan konsumen melalui elemen visual yang memiliki nilai dan karakter unik untuk mengkomunikasikan pesan atau citra merek suatu perusahaan. 2.3 Tipografi Menurut Kusrianto (2010), Tipografi adalah seni mengatur aksara atau huruf untuk keperluan visual, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak.

4 Dalam Pengantar Tipografi oleh Roy Brewer, tipografi memiliki makna yang bervariasi, termasuk tata letak halaman dan pola cetakan, atau dalam arti yang lebih sempit, hanya terbatas pada pemilihan, penataan, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan penataan huruf (set), tidak termasuk unsur ilustrasi dan elemen lain di dalam halaman yang dicetak Suidiana (2001).

Menurut Sihombing (2015), ada beberapa penjelasan tentang huruf yang dapat diuraikan untuk menyampaikan pesan dengan lebih khusus, yaitu: 1. Serif Serif yaitu huruf yang unik dengan sirip lancip disudut bawah yang terletak di kiri, kanan, atau keduanya di setiap huruf. Serif terbagi menjadi empat jenis: Old Style, Egyptian, Modern, dan Tradisional. 2. Sans Serif Huruf ini tidak memiliki sirip seperti Serif. Kelebihan Sans serif adalah ketebalan huruf yang sama satu sama lain, yang membuatnya lebih mudah dibaca. Sans serif juga tampak lebih modern dan sederhana. Ada empat jenis ini: Humanist, Geometric, Grotesque, dan Neo Grotesque. 3. Script Jenis Huruf ini mengutip kesan elegan, huruf ini dihasilkan dengan tulisan tangan biasanya dikerjakan dengan pena, kuas, atau benda yang lancip. Huruf script selayaknya miring ke kanan dan juga dekat atau menyambung. Script terbagi menjadi dua: resmi dan santai. 4. Decorative Huruf ini biasanya mempunyai kesan yang lebih ekspresif karena tidak mempertimbangkan anatomi. Huruf ini lebih baik dijadikan judul karena tidak teratur dan membuatnya lebih mudah dibaca. 2.4 Desain dan Elemen Unsur-unsur visual yaitu bagian dari struktur desain, di mana elemen-elemen terhubung satu sama lain dan masing-masing memiliki cara tertentu untuk berinteraksi satu sama lain. Elemen-elemen visual terorganisir berdasarkan prinsip-prinsip desain. Di antara elemen desain yang diperlukan adalah: 1. Titik Salah

satu elemen visual dimensi panjang dan luasnya dianggap tidak bermakna. **8** Karena hubungan titik-titik yang sangat dekat pada dasarnya membentuk suatu garis, titik-titik hanyalah bagian kecil dari garis. 2. Garis Garis yaitu kumpulan titik yang terkoneksi dengan kesatuan tertentu, atau mereka bisa saling berhubungan. Garis memanjang dan berputar dalam arah tertentu. Meskipun ada ketebalan, ada satu ciri unik, yaitu panjangnya. Garis dapat berbentuk lengkung, lurus, atau patah. Garis juga mengikuti bilah karakter dalam media, teknik, dan lokasi pembuatan. 3. Bidang / Bentuk Bidang dan bentuk mencakup berbagai simulasi, termasuk geometris, biomorfis (organis), bersudut, dan tidak beraturan. Bidang memiliki panjang dan lebar, sementara bentuk memiliki isi atau volume. **10** 4. Tekstur 9 Tekstur suatu benda yang mempunyai rasa yang beragam, seperti halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, atau berpori. Terdapat dua jenis tekstur karena kesan ini dapat dirasakan baik menggunakan sentuhan maupun penglihatan. Yang pertama adalah tekstur nyata, yang merupakan ciri rasa yang memberikan kesan yang sama antara sentuhan dan penglihatan yang kedua adalah tekstur semu, juga dikenal sebagai tekstur virtual. **6** **7** 2.5 Warna Warna yaitu hal penting yang begitu spesifik untuk merespon orang karena warna adalah hal pertama yang dilihat, warna berperan penting untuk menentukan reaksi seseorang. **6** Menurut Nugroho (2008), setiap warna akan memiliki kesan, makna, dan psikologi yang unik. Element grafik yang mudah menarik perhatian pembaca. Warna harus digunakan dengan hati-hati karena dapat merusak gambar jika tidak sesuai dengan komposisinya. Supriyanto (2010). Warna tidak hanya kompleks tetapi juga sederhana. Karena setiap orang melihat dan merasakan warna dengan cara yang berbeda karena perbedaan budaya mereka, warna dapat memberikan pesan yang memiliki makna yang tak terbatas Dyah (2017). 2.6 Layout Suriyanto Rustan menegaskan definisi layout sebagai penempatan elemen- elemen desain di suatu area dalam media tertentu untuk mendukung ide atau pesan yang dibuat. Rustan, (2013). **3** **4** Prinsip Layout 1. Sequence Dengan kata lain, karya sering mengandung lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk

melakukannya, kita harus menetapkan prioritas atau urutan dari yang pertama hingga paling akhir. 3 4 5 9 Adanya urutan akan membuat pembaca mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan, yang lebih mudah bagi mereka. 3 4 5 2. Emphasis Sequence bisa diciptakan dengan adanya emphasis. 3 5 Dengan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, warna, letak/posisi, dan bentuk, yang dicapai. 3 3. Balance Yaitu pembagian merata pada sebuah bidang. Ini tidak berarti semua elemen harus ditempatkan di posisi yang tepat, tetapi hanya membuat bidang layout terlihat seimbang.

4. Unity Merupakan prinsip elemen desain yang harus berfungsi sama didalam tata letak. bukan hanya dari segi luaran tetapi juga dari segi selaras elemen yang terlihat. Sejatinya prinsip dasar, cara untuk mendukung pesan yang akan disampaikan agar dapat menarik perhatian melalui penekanan dengan warna untuk menjadi hierarki, sehingga tercipta urutan yang mendukung, dan didukung oleh unsur lain agar semua pesan dalam materi dapat tersampaikan dengan semestinya. 5. Grid Sistem grid sangat membantu desainer untuk menyusun teks atau gambar secara logis, bermakna, dan konsisten, dalam sebuah karya. Grid dipakai untuk menata konten agar mudah diterima oleh pembaca. Landa (2014) grid terdiri dari garis horizontal juga vertical yang membuat format kolom 10 dan margin .

Komponen utama grid terbagi menjadi enam bagian, menurut Tondreau (2019):

- ☒ Margin digunakan untuk menunjukkan jumlah ruang yang ada antara gutter , isi halaman, dan data sekunder.
- ☒ Column adalah wadah yang memanjang ke dasar yang memungkinkan untuk menyimpan gambar atau teks.
- ☒ Markers untuk mempermudah navigasi, marker biasanya berbentuk nomor halaman atau ikon yang ditempatkan secara identik.
- ☒ Flowlines yaitu garis yang mengarahkan pembaca yang memisahkan antar ruang.
- ☒ Spatial zones adalah kelompok modul atau kolom yang membentuk area tertentu.
- ☒ Module terdiri dari komponen beruang yang terpisah secara konsisten

Menurut Tondreau (2019), variasi grid terbagi menjadi 5 sebagai berikut :

1. Single- column grid Single-column grid terdiri dari blok teks yang berfungsi sebagai elemen utama. Ini digunakan dalam kalimat

yang panjang dan terus menerus seperti buku atau esai. mempunyai blok teks yang menjadi poin utama. 11 2. Two- column grid Grid ini terdiri dari dua blok kolom yang masing-masing menampilkan informasi yang berbeda. Idealnya, kolom besar lebih besar dari kolom kecil. 3. Multicolumn grid Grid ini lebih fleksibel dari pada grid satu kolom atau dua kolom karena banyaknya kolomnya. biasanya untuk tujuan website atau majalah. 4. Modular grid Modular grid menggabungkan kolom horizontal dan vertikal untuk membuat struktur jadi ruang yang lebih kecil. Kalender, koran, grafik, dan tabel adalah contohnya. 5. Hierarchical grid Grid ini memisahkan halaman menjadi beberapa ruang secara horizontal. 2.7 Punk Sejarah subkultur punk, yang melekat pada penampilan berani, kekacauan, dan kebebasan, lahir di Inggris pada pertengahan hingga akhir tahun 1970-an. Pada awalnya, gerakan punk dipelopori oleh anak-anak dari kelas pekerja London, dan masalah ketidaksetaraan ekonomi menjadi salah satu isu sentral yang membentuk sejarah punk n,n (2021). Teori kemunculan punk menyoroti beberapa aspek, termasuk respons terhadap keterasingan pemuda kelas pekerja, reaksi terhadap krisis ekonomi, dan frustrasi terhadap keadaan musik populer Inggris pada periode tersebut. Gerakan punk lahir sebagai bentuk pemberontakan dan kembali kepada nilai-nilai pemberontakan pemuda sebelumnya. Nick (2015). Secara ideologis, sejarah punk adalah reaksi terhadap tuntutan kebebasan individu. Sebagai bentuk protes terhadap undang-undang yang dianggap mengganggu kebebasan individu, penggiat punk secara teratur melakukan protes melalui berbagai cara, seperti demonstrasi, musik, dan seni n.n (2021). Fashion telah banyak dipengaruhi oleh sejarah punk. Fans punk membawa gaya kontroversial seperti jeans terurai, skinny jeans , jaket kulit, sepatu but, dan pakaian hitam. Dengan itu, desainer Vivienne Westwood menjadi figur penting yang mengubah perspektif punk. n.n (2021). 2.7 1 Busana Sebenarnya, gaya punk pertama kali muncul dan berkembang di New York sekitar tahun 70-an, di sebuah klub bernama CBGB di daerah Manhattan. Pergerakan mode dalam industri musik punk merupakan perlawanan terhadap



mode era 60-an yang terdiri dari pakaian lebar dan indah dengan warna-warna yang menggambarkan perdamaian dan cinta. Para pendukung gaya ini juga mengenakan pakaian hitam, kaos sobek, celana jeans sempit, dan tentu saja jaket kulit. Malcolm McLaren, yang kemudian menjadi manajer Sex Pistols, mempromosikan gaya punk London di tahun 12 1970-an. 1 McLaren, yang saat itu memadu kasih dengan Vivienne Westwood, yang sekarang dikenal sebagai "Mother Of Punk", mendirikan butik bernama "Sex" yang menampilkan berbagai pakaian dan interior yang mendefinisikan pergerakan punk masa itu. Nurkholifah (2018). Di Indonesia sendiri, punk berkembang di tahun 90-an dalam musik, gaya hidup, dan tentu saja pakaian. 1 Penggemar punk di Indonesia tidak banyak dipengaruhi oleh gaya pakaian punk di Amerika dan Inggris, seperti jaket kulit seperti yang dikenakan The Ramones dan baju compang-camping seperti yang dikenakan Sex Pistols. . Nurkholifah (2018). Setelah kemunculannya, punk fashion mengalami transformasi luar biasa. Awalnya identik dengan subkultur pemberontak, kini fashion punk menjelma menjadi tren yang dilirik desainer ternama. Zandra Rhodes menjadi pionir yang membawa punk ke dunia high fashion . Ia menggabungkan estetika punk yang berani dengan sentuhan glamor dan feminin, menghasilkan karya yang unik dan memukau. Di sisi lain, Jean Paul Gaultier terinspirasi oleh keberanian para punk dalam mendobrak batasan gender. Ia menghadirkan desain yang menampilkan rok untuk pria, menantang stereotip dan norma yang berlaku. Juga, Malcolm McLaren dan Vivienne Westwood pun turut meramaikan dunia fashion dengan koleksi bertema "Pirate" . 1 Koleksi ini menjadi bukti keinginan mereka untuk keluar dari ranah underground dan membawa punk ke khalayak yang lebih luas. Nurkholifah (2018). Dengan semangat yang sama seperti tahun 70-an, mode post-punk dimulai dari sana, tetapi dengan pakaian yang lebih elegan dan pantas disebut couture daripada street-fashion pada umumnya. Sampai hari ini, terus menjadi inspirasi di berbagai belahan dunia. Mulai dari anak-anak jalanan, pendengar setia musik punk, hingga berbagai rumah model kelas atas. Malcolm McLaren, Vivienne Westwood, dan Jean Paul Gaultier bukan



satu-satunya yang membawa semangat punk ke dunia high fashion , tetapi belakangan ini banyak model yang mengakui bahwa semangat punk adalah inspirasi dari koleksi pakaian mereka. Seperti Versace, Saint Laurent, Lanvin, Dior Homme, dan Fendi dari Milan. Sekarang, punk tidak hanya disukai oleh pecinta musik punk, tetapi juga dapat dianggap sebagai seni dalam dunia fashion . Nurkholifah (2018) 2.7 2 Kreasi Karya Grafis Penggiat Punk Dalam kreasi gaya grafis mereka sendiri untuk sampul album, pamflet konser, dan zine yang diterbitkan sendiri, etos umum Do It Yourself (DIY) diadopsi karena kepraktisan dan untuk menunjukkan otonomi dari apa yang terjadi di industri secara luas. Metode lain untuk menghindari penata huruf adalah dengan menggunakan stensil. Berasal dari zaman mesin, stensil sering digunakan karena kemudahan penggunaan dan perolehannya, hubungannya dengan dunia bawah tanah melalui grafiti, yang menunjukkan sesuatu yang mentah dan perkotaan, serta sifatnya yang hanya cacat karena desain. 13 Gaya catatan tebusan cocok dengan skema kolase yang lebih besar dalam citra punk. Pengambilalihan kembali budaya masa kini memberikan desain potong dan tempel ini dengan sentuhan ideologis tambahan. Ide-ide ini diambil langsung dari pendahulu punk yang mungkin kurang dikenal, yaitu kaum Dadais, yang sama seperti punk lebih menghargai gunting dan lem dari pada cat dan kuas. Mereka percaya pada daur ulang material lama untuk menciptakan pemikiran baru. Dalam banyak kasus, hal ini dimanfaatkan untuk kepentingan kelompok tertentu yang kurang terwakili, seperti perempuan atau kelas pekerja. Lekach (2013). 2.7.3 Zine Salah satu ruang paling umum yang terlihat kurang memperhatikan estetika adalah zine. Zine adalah majalah yang diterbitkan sendiri dan didistribusikan sendiri, seringkali dengan kecenderungan dan propaganda tandingan budaya. Lekach (2013). 2.8 Majalah Majalah, sebagai bentuk media cetak periodik, telah menjadi wadah utama untuk menyajikan berbagai topik, termasuk tren fashion . Majalah-majalah remaja Indonesia, khususnya yang ditujukan untuk ABG, menjadi sumber inspirasi gaya hidup, budaya, dan tren busana. Pengaruh majalah ini terlihat dalam penyebaran

tren busana dan kebutuhan identitas bagi generasi muda. Morris (2021). Jan V. White memberikan panduan tentang prinsip-prinsip desain grafis untuk majalah, termasuk tata letak, tipografi, dan penggunaan gambar. Ia menekankan pentingnya visual dalam komunikasi dan bagaimana elemen-elemen desain dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik majalah. teori ini memberikan dasar tentang bagaimana elemen-elemen desain dapat diterapkan dalam majalah untuk menciptakan produk yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. White (1982) Tim Harrower menyediakan panduan praktis tentang desain surat kabar yang juga relevan untuk majalah. Ia membahas tentang penggunaan grid, hierarki visual, dan teknik visual lainnya untuk meningkatkan keterbacaan dan menarik perhatian pembaca. Harrower (2008) Kelebihan: Dalam " Magazine-Made America: The Cultural Transformation of the Postwar Periodical, " Abrahamson menyebutkan bahwa majalah memiliki kemampuan untuk membentuk identitas budaya dan sosial, serta menyediakan platform untuk eksplorasi artistik dan literer. Kekurangan: Abrahamson juga menunjukkan bahwa ketergantungan pada iklan sebagai sumber pendapatan utama dapat mempengaruhi independensi editorial dan mengarahkan konten majalah ke arah yang diinginkan oleh pengiklan. Abrahamson (1996) 14 2.9 Komunikasi Individu cenderung tidak mengungkapkan pendapat mereka jika mereka merasa bahwa pandangan mereka adalah minoritas, karena takut isolasi sosial. Hal ini menyebabkan "spiral of silence" di mana pandangan mayoritas menjadi semakin dominan. Opini publik adalah kekuatan nyata yang membuat masyarakat tetap sejalan, dan spiral keheningan mengacu pada meningkatnya tekanan yang dirasakan masyarakat untuk menyembunyikan pandangan mereka ketika mereka merasa mereka adalah minoritas. Noelle & Neumann, (1974) 2.9.1 Media Komunikasi Teori media komunikasi mencakup berbagai pendekatan dan perspektif untuk memahami bagaimana media memengaruhi masyarakat, komunikasi, dan interaksi sosial. media memiliki kekuatan langsung dan segera untuk mempengaruhi audiens secara uniform. Media mungkin tidak selalu berhasil dalam menyampaikan kepada masyarakat apa yang harus dipikirkan, namun media

sangat berhasil dalam menyampaikan kepada pembacanya apa yang harus dipikirkan. McCombs & Shaw, (1972) 2.10 Persepsi Visual Teori persepsi visual mencakup berbagai konsep dan pendekatan untuk memahami bagaimana manusia menangkap, memproses, dan menginterpretasikan informasi visual dari lingkungan mereka. Persepsi visual adalah hasil dari interaksi langsung antara individu dan lingkungan. Gibson memperkenalkan konsep affordances, yang berarti bahwa objek memberikan petunjuk tentang bagaimana mereka dapat digunakan berdasarkan penampilan mereka. Kita mempersepsikan lingkungan secara langsung, tanpa memerlukan pemrosesan kognitif atas masukan sensorik. J. Gibson, (1979) 2.11 Design Thinking Design Thinking yaitu sebuah inovasi yang terpusat dengan manusia yang diambil dari desainer untuk membuat kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan kebutuhan bisnis untuk keberhasilan. Brown menggambarkan desain thinking sebagai pendekatan berbasis manusia untuk inovasi yang menggabungkan kebutuhan manusia dengan kemungkinan teknologi dan apa yang layak secara bisnis. (Brown) Tahapan Proses Desain Thinking: Empathize (Berempati): Memahami kebutuhan dan perspektif pengguna. Define (Menetapkan): Mendefinisikan masalah yang perlu dipecahkan. Ideate (Menghasilkan Ide): Menghasilkan berbagai solusi potensial. Prototype (Membuat Prototipe): Membuat model sederhana dari solusi yang diusulkan. Test (Menguji): Mencoba prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. 15 Aplikasi Desain Thinking: Brown menekankan pentingnya budaya yang mendukung eksperimen dan kegagalan sebagai bagian dari proses belajar. Prinsip-Prinsip Kunci: Berpusat pada Manusia: Desain thinking selalu dimulai dengan memahami manusia sebagai pengguna akhir. Kolaboratif: Pendekatan ini mengandalkan kerja tim yang multidisiplin. Iteratif: Solusi dikembangkan melalui proses berulang yang melibatkan banyak iterasi dan umpan balik. 2.12 Kerangka Berpikir 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.

16

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 17 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 ditulis oleh Mark Perry pada Juli 1976. 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. 18 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 dibanding 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

i 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 ini. 19 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 Pub ", 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: 20 ☒ 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 Pabb: 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 Pabb: 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.

21 ☒ Sniffin Pabb: 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 Pabb: 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 Pabb: 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 Pabb: Lebih ditujukan kepada remaja dan pemuda Indonesia berusia dari 18 sampai 25 tahun.

7. Pendekatan Editorial: ☒ Rolling Stone: Pendekatan yang lebih serius, dengan laporan investigatif dan artikel analitis. ☒ Sniffin Pabb: 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 Pabb 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. 22 ✘ 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 Pubb ". Dengan memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, langkah-langkah strategis dapat dirancang untuk memaksimalkan potensi kesuksesan. 23

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 Pub" 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.

24

Tabel 4.1 Strategi AISAS

25 26 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 Identias visual dengan bentuk majalah yang berisi tentang sejarah, ideologi, pakaian 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 sosiasl,seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah Identitas dengan primary supergraphic. Hijau dan biru Informing Search Mempermudah kawula muda untuk mengenal sejarah punk. Iklan media sosiasl,seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah Identitas dengan secondary supergraphic. Hijau dan biru 27 informing Action Membuat kalangan muda lebih paham terkait sejarah punk itu sendiri dan mendatangi konser konser punk atau gigs Iklan media sosiasl,seperti Instagram, poster, pengait gantungan kunci, kaos, ikat pinggang, korek api, stiker, totebag, dan media cetak: Majalah Identitas dengan secondary supergraphic. 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.

28 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 utam " 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 majalah 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: 29 Tabel 4 2 Rubrik Majalah Detail Gambar Halaman Keterangan Rubrik 1.

2 Rubrik Tajuk Rubrik Tajuk adalah cabang dari laporan utama yang ditulis dalam bentuk opini terkait pendapat, gagasan dari isu aktual terkini. 2. Rubrik Wacana 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. 3. Rubrik Surat Rubrik Surat adalah ruang dialogis pembaca mengenai gagasan, pemikiran dan lainnya yang diperuntukkan bagi masyarakat luas untuk turut menyuarakan fashion, music serta kebebasan berpendapat lainnya. 4. Rubrik Peristiwa 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

pembentukan “tongkrongan” punk, dan lain-lain. 2 30 5. Rubrik Gagasan 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. 6. Rubrik Muda Rubrik investigasi dari aktifitas atau kegiatan yang tengah marak dilakukan oleh kaum muda, terkait dengan life style , kreatifitas kehidupan, spirit perjuangan kaum muda. 31

4.4 Moodboard 4.5 Sketsa 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.

1. Halaman Isi Isi halaman band-band manggung Pengenalan soal fashion Peristiwa Gigs 32 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.
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.
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.

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. 33 Karena penggunaannya yang luas dan sering, korek api memiliki potensi besar sebagai media promosi yang efektif.

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

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

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.

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.

BAB V PENUTUP 34

5.1 Kesimpulan Perancangan majalah ini memiliki tujuan untuk melengkapi kekurangan informasi yang ada terkait band, ideologi serta cara berpakaian anak-anak punk modern, terutama dalam konteks keberadaannya di Indonesia. Majalah ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah, perkembangan, dan makna yang terkandung dalam majalah kepada para musisi dan penggemar Punk. Selain itu diharapkan majalah ini dapat mengenalkan ideologi atau cara berpakaian, sudut pandang serta musik kepada audiens yang lebih luas, baik mereka yang memiliki minat dalam maupun mereka yang ingin mengetahui lebih banyak tentang punk dan simbolisme yang terkandung di dalamnya. Majalah ini diharapkan menjadi sebuah referensi

berharga bagi musisi, penggemar musik, seniman, dan siapa pun yang tertarik dalam dunia punk. Dengan demikian, perancangan majalah mengenai sejarah dan perkembangan budaya punk ini bertujuan untuk memberikan akses mudah terhadap informasi baru melalui media majalah, mengisi kekosongan pengetahuan yang ada, dan memperkaya pemahaman tentang ideologi, music, dan fashion punk. 5.2 Saran Saran-saran untuk majalah ini meliputi: mendalami isi majalah dengan teliti, mempelajari signifikansi dan simbolisme di balik ideologi punk, serta menghargai aspek visual yang unik. majalah ini juga memberikan pemahaman mendalam mengenai sejarah dan perkembangan gaya di era modern ini, serta memperkaya pengetahuan tentang budaya subkultur punk secara keseluruhan. Bagi mahasiswa yang berminat membuat perancangan majalah serupa, direkomendasikan untuk melakukan riset yang komprehensif dan menggunakan sumber-sumber terpercaya, sambil menjaga kesinambungan antara narasi dan elemen visual dalam buku serta menggali unsur estetika yang khas, dengan menunjukkan kreativitas dan melakukan eksperimen dalam desain. 35 36



REPORT #21964455

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE	
1. 0.21% repository.upnjatim.ac.id	●
https://repository.upnjatim.ac.id/5023/2/bab%201.pdf	
INTERNET SOURCE	
2. 0.16% syekhnrjati.ac.id	●
https://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/prophetic/article/download/12866/4...	

● QUOTES

INTERNET SOURCE	
1. 2.89% medium.com	
https://medium.com/@goodshuffle/punk-fashion-atau-passion-e4e162d860b3	
INTERNET SOURCE	
2. 1.79% digilib.uin-suka.ac.id	
http://digilib.uin-suka.ac.id/5589/2/BAB%20II%20CIII.pdf	
INTERNET SOURCE	
3. 1.75% repository.unpas.ac.id	
http://repository.unpas.ac.id/57084/4/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE	
4. 1.1% repository.dinamika.ac.id	
https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5667/1/18420100076-2021-UNIVERSI...	
INTERNET SOURCE	
5. 0.43% eprints.upj.ac.id	
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1287/4/13.%20BAB%202.pdf	
INTERNET SOURCE	
6. 0.4% repository.dinamika.ac.id	
https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB_II.pdf	



REPORT #21964455

INTERNET SOURCE

7. **0.26%** digilib.uns.ac.id

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/69770/MzUxOTgz/Perancangan-Bu...>

INTERNET SOURCE

8. **0.2%** repository.dinamika.ac.id

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1906/5/BAB%20III.pdf>

INTERNET SOURCE

9. **0.18%** dkonten.com

<https://dkonten.com/blog/pengertian-layout-desain-prinsip-elemen-tujuan-dan...>

INTERNET SOURCE

10. **0.18%** www.cnnindonesia.com

<https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230914094940-569-998887/unsur-da...>

INTERNET SOURCE

11. **0.03%** www.combine.or.id

<https://www.combine.or.id/wp-content/uploads/2021/03/Pergulatan-Media-Kom.>