

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis memaparkan melalui jurnal, buku dan juga video yang sesuai dengan penelitian yang penulis tulis untuk mendapatkan informasi dan juga memahami konteks penelitian yang relevan untuk perbandingan dengan proyek yang penulis tulis.

1. Penulis juga membahas jurnal tentang ‘KESENJANGAN KEPUASAN DALAM MEMBACA MAJALAH HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE” yang ditulis oleh Muhammad Nur H.W dan juga Widodo Muktiyo.

Majalah, sebagai bagian dari media cetak, memiliki ciri khasnya sendiri jika dibandingkan dengan jenis media cetak lainnya. Dalam hal presentasi dan keaktualitasannya, majalah cenderung memiliki nilai yang lebih tahan lama. Majalah juga sering menampilkan lebih banyak gambar dan juga foto sebagai daya tariknya, memiliki struktur organisasi yang sederhana, relatif lebih mudah dikelola, dan tidak membutuhkan banyak model. (Nur, 2014)

Jurnal ini memiliki pendahuluan tentang Sejarah majalah, Awal munculnya majalah sebagai sarana komunikasi massa di Indonesia dapat ditelusuri hingga periode sekitar dan awal kemerdekaan Indonesia. Pada tahun 1945, di Jakarta, sebuah majalah bulanan bernama Pantja Raja diterbitkan di bawah kepemimpinan Markoem Djojohadisoeparto, atas inisiatif dari Ki Hadjar Dewantoro. (Nur, 2014)

2. Penulis juga membahas jurnal tentang ‘MEREDUPNYA MEDIA CETAK, DAMPAK KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI” yang ditulis oleh Budi Arista Romadhoni yang di terbitkan pada tahun 1 Januari 2018

Pada tahun 2017, industri media cetak semakin mengalami penurunan, bukan hanya ada di tingkat nasional tetapi ada juga secara global. Krisis ini dipicu oleh kemajuan teknologi informasi yang menyebabkan pemilik media cetak meninggalkan bisnis mereka. Secara realitas, pembaca media cetak mulai berkurang, terutama di kalangan generasi muda yang lebih cenderung membaca berita melalui perangkat digital seperti ponsel, komputer, atau media online lainnya. (Romadhoni, 2018)

3. Setia, A. W. (2018). Budaya Pop di Era 90-an: Sebuah Kajian Media. *Jurnal Komunikasi*,15(2),223-238.

Perkembangan Teknologi

Kehadiran internet dan ponsel: Era ini menandai dimulainya revolusi digital. Internet mulai memasuki rumah-rumah, menyediakan akses informasi dan komunikasi yang lebih luas. Ponsel pun mulai populer, meskipun masih cukup mahal dan berukuran besar.

Evolusi teknologi hiburan: CD player, kaset tape, dan video game menjadi favorit pada masa ini. Orang-orang menghabiskan waktu menonton film di VHS, bermain game di konsol seperti Sega Genesis dan Nintendo 64, serta mendengarkan musik dari CD kesayangan mereka.

Tren Fashion

Gaya berpakaian santai: Banyak orang kini cenderung memilih pakaian yang nyaman dan kasual, seperti jeans, kaus, dan sepatu kets. Merek-merek seperti Levi's, Nike, dan Adidas sangat diminati.

Aksesori: Kacamata hitam, topi baseball, dan scrunchies menjadi aksesori penting untuk melengkapi gaya berpakaian mereka.

Budaya Populer

Musik: Genre musik yang mendominasi era ini meliputi grunge, rock alternatif, dan pop. Musisi terkenal seperti Nirvana, Pearl Jam, Britney Spears, dan Spice Girls menjadi idola banyak orang.

Film: Film-film Hollywood seperti Titanic, Jurassic Park, dan Forrest Gump meraih kesuksesan besar dan menjadi favorit banyak orang.

Televisi: Sinetron dan acara komedi menjadi program televisi yang digemari. Anak-anak sering menghabiskan waktu menonton kartun seperti SpongeBob SquarePants dan Rugrats.

Gaya Hidup

Bermain di luar ruangan: Anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain di luar rumah., seperti bermain sepeda, basket, atau sepak bola.

Gadget dan internet belum menjadi fokus utama seperti sekarang.

Kumpul bersama: Orang-orang lebih sering berkumpul secara langsung, baik di rumah, kafe, atau taman. Aktivitas sosial seperti hangout bersama teman dan keluarga menjadi hal yang penting.

4. Jurnal Tentang “Pengaruh Majalah Remaja Terhadap Gaya Hidup Anak Muda di Indonesia. Jurnal Psikologi,” yang di tulis oleh R. A. Puspitasari, D. A. P. Aji, dan S. W. Astuti. 2016.

Penelitian ini dilakukan oleh R. A. Puspitasari, dkk. (2016) di Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh majalah remaja terhadap *lifestyle* anak muda di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa majalah remaja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap gaya hidup anak muda. Majalah remaja dapat membentuk gaya hidup konsumtif, hedonistik, dan individualistis bagi anak muda. (R. A. Puspitasari, 2016)

bahwa majalah remaja memiliki pengaruh terhadap gaya hidup anak muda. Majalah remaja dapat membentuk gaya hidup konsumtif, hedonistik, dan individualistis bagi anak muda. (R. A. Puspitasari, 2016)

5. Jurnal tentang “karakteristik Desain Majalah Remaja Era 90an di Indonesia” yang ditulis oleh M. A. Ilyas, M. Nuruzzaman, dan M. Arifin. 2014

desain majalah remaja era 90an di Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap ciri-ciri khusus yang dapat ditemui dalam desain majalah remaja pada periode tersebut. Temuan dari penelitian ini memaparkan bahwa desain majalah remaja era 90an di Indonesia menunjukkan sejumlah karakteristik yang mencolok, antara lain (M. A. Ilyas, 2014):

1. warna warna yang mencolok
2. Tipografi yang unik
3. penggunaan foto berwarna
4. Desain Grafis dan ilustrasi yang modern
6. Hierarki Visual Hierarki visual adalah prinsip desain yang membantu mengarahkan pandangan pembaca pada elemen-elemen penting dalam suatu desain. Dalam majalah, hierarki visual digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi dengan cepat dan jelas.

Prinsip-prinsip hierarki visual dalam majalah meliputi:

Ukuran: Elemen besar cenderung lebih menarik perhatian dibandingkan dengan elemen yang lebih kecil.

Warna: Warna yang lebih terang atau kontras cenderung lebih menarik perhatian daripada warna yang lebih gelap atau netral. Posisi: Elemen yang ditempatkan di bagian atas atau tengah halaman lebih menarik perhatian dibandingkan elemen di bagian bawah atau samping halaman.

Kontras: Elemen dengan kontras tinggi terhadap elemen di sekitarnya akan lebih menarik perhatian.

Kedekatan: Elemen yang dikelompokkan bersama lebih mudah dipahami sebagai satu kesatuan dibandingkan elemen yang tersebar.

7. Menurut artikel “Keunggulan Buku Cetak vs E-Book : Selera Membaca Gen Z di Era Digital” yang diterbitkan Perpustakaan (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)

Pengalaman fisik yang otentik. Buku konvensional memberikan pengalaman terhadap fisik yang tidak dapat digantikan. Kamu dapat merasakan tekstur halaman kertas, mencium aroma buku, dan merasakan beratnya di tanganmu. Hal ini dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan pembaca dalam membaca.

Koleksi yang tangible. Buku konvensional dapat dengan mudah disimpan dan dipajang di rumah atau perpustakaan pribadi. Hal ini dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi pembaca.

Tidak bergantung pada teknologi. Buku konvensional dapat dibaca tanpa memerlukan perangkat elektronik, sehingga lebih tahan lama dan tidak mudah rusak.

Tidak mudah merusak mata. Penelitian menunjukkan bahwa membaca buku konvensional tidak terlalu merusak mata dibandingkan dengan membaca e-book. Hal ini karena layar perangkat elektronik mengeluarkan cahaya biru yang dapat mengganggu kesehatan mata.

Tidak mudah terdistrak. Membaca buku konvensional dapat menjadi lebih fokus dan tidak mudah terdistrak dibandingkan dengan membaca e-book. Hal ini karena pembaca tidak perlu khawatir tentang baterai perangkat elektronik atau koneksi internet.

8. Berdasarkan artikel Kumparan yang berjudul “ Tren Nostalgia ala Remaja 90-an Kembali Digandrungi Generasi Milenial Dan Gen Z” Berdasarkan penelitian Google Trends tahun 2022, penelusuran gaya hidup era 90-an Terjadi peningkatan yang mencolok dalam beberapa tahun terakhir. menunjukkan bahwa adanya tren kebangkitan budaya remaja tahun 90-an, Khusus di kalangan milenial dan Gen Z. Data dari Google Trends, seperti yang dilaporkan CNBC pada 7 Februari 2022, menunjukkan bahwa minat pencarian mengenai tren dan budaya tahun 1990-an terus bertambah sejak tahun 2018. Sebagai contoh, pencarian mengenai "fashion tahun 90an" mengalami kenaikan hingga 800% dalam kurun waktu 5 tahun terakhir.

9. Menurut *The Psychology of Nostalgia: Review and Integration of Research* oleh Heather M. Steele, et al. (2008) Kerinduan akan masa lalu, yang dianggap lebih sederhana, bahagia, dan bermakna, menjadi penyebab utama tren retro. Masa lampau sering dipandang secara idealis dan memberikan kenyamanan di tengah perubahan dunia yang cepat dan penuh ketidakpastian.

2.2 Majalah

2.2.1 Struktur Majalah

gaya visual yang konsisten menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan teratur. Konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, dan tata letak membuat majalah tampak lebih profesional dan tertata. Ini juga membantu membangun identitas visual majalah, yang dapat meningkatkan pengenalan merek dan loyalitas pembaca. Dengan demikian, kedua elemen ini bekerja sama untuk meningkatkan keterbacaan, memperkuat pesan yang disampaikan, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

1. Sampul Depan (*Cover*): Layaknya gerbang menuju dunia majalah, sampul depan harus mampu menarik perhatian dan menyampaikan identitas majalah secara sekilas. Desainnya yang memikat, dengan paduan warna, tipografi, dan gambar yang tepat, harus membangkitkan rasa ingin tahu pembaca untuk menelusuri lebih dalam. (E, 2012)
2. Daftar Isi (*Table of Contents*): Bagaikan peta harta karun, daftar isi memandu pembaca untuk menemukan artikel dan informasi yang mereka cari dengan mudah dan efisien. Tata letak yang rapi dan informatif, dengan penekanan pada judul dan kategori artikel, menjadi kunci utama. (E, 2012)
3. Editorial: Kata pengantar dari redaksi bagaikan percakapan hangat dengan pembaca, menyapa mereka dan menyampaikan visi, misi, serta esensi majalah. Gaya bahasa yang lugas, informatif, dan inspiratif mampu membangun koneksi emosional dengan pembaca. (E, 2012)
4. Artikel Utama (*Feature Articles*): Artikel panjang dan mendalam menjadi hidangan utama majalah, menyajikan informasi dan cerita yang menarik dan berbobot. Penulisan yang berkualitas, struktur yang jelas, dan penggunaan gambar dan ilustrasi yang tepat akan membuat pembaca terpikat dan terkesan. (E, 2012)
5. Rubrik Tetap (*Regular Columns*): Bagaikan sahabat setia, rubrik tetap hadir secara konsisten, menawarkan topik-topik menarik yang selalu dinanti pembaca. Konten yang segar, informatif, dan ditulis dengan gaya

yang khas akan membangun loyalitas dan keterikatan pembaca. (E, 2012)

6. Iklan (*Advertisements*): Sumber pendapatan majalah ini pun tak luput dari perhatian. Iklan yang dirancang secara kreatif dan menarik, dengan pesan yang relevan dengan target pembaca, mampu meningkatkan nilai estetika majalah dan memberikan informasi bermanfaat. (E, 2012)
7. Kredit (*Masthead*): Bagian ini bagaikan identitas diri majalah, memuat informasi tentang tim redaksi, penerbit, dan kontributor. Tata letak yang rapi dan informatif, serta desain yang menarik, akan memberikan kesan profesional dan kredibel. (E, 2012)

2.2.2 Hierarki Visual dalam Majalah

Samara, Timothy (2017). "Making and Breaking The Grid : a Graphic Design Layout Workshop". Buku ini mengulas secara komprehensif prinsip-prinsip dasar desain grid yang merupakan fondasi dari tata letak grafis yang efektif. Buku ini menggali konsep-konsep seperti struktur grid, penyusunan halaman, penggunaan tipografi yang sesuai, dan kreativitas dalam mengubah grid konvensional untuk menciptakan desain yang unik dan dinamis. Bukan hanya memberikan pemahaman mendalam tentang cara membangun grid desain yang solid, tetapi juga mendorong pembaca untuk melanggar aturan-aturan grid guna mencapai tingkat kreativitas yang lebih tinggi dalam dunia desain grafis. Tipografi dan Hierarki Teks: Pemilihan font, ukuran, dan penempatan teks yang tepat menjadi kunci utama untuk menyampaikan informasi secara jelas dan menarik. Hierarki visual yang terstruktur, dengan penekanan pada judul, subjudul, dan isi teks, akan memudahkan pembaca untuk memahami dan menikmati konten majalah.

Pengaturan Gambar dan Ilustrasi: Gambar dan ilustrasi bagaikan jendela visual yang memperkaya cerita dan meningkatkan estetika majalah. Pemilihan gambar yang tepat, dengan kualitas tinggi dan relevan dengan konten, akan menarik perhatian pembaca dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan (Lupton & Phillips, 2014)

2.2.3 Pola Navigasi Pembaca

Pola Pembacaan (*Reading Zones*): Bagilah halaman majalah menjadi beberapa bagian yang secara alami menarik perhatian pembaca. Gunakan elemen visual yang tepat, seperti judul yang mencolok, gambar menarik, dan kotak teks yang rapi, untuk memandu mata pembaca dan membuat alur membaca menjadi lebih nyaman.

Alur Mata Pembaca (*Eye Flow*): Desain majalah yang efektif akan mengarahkan mata pembaca dengan mulus dari satu elemen ke elemen lain, menciptakan alur membaca yang alami dan menyenangkan. Penggunaan grid layout, hierarki visual, dan zona pembacaan yang tepat akan membantu mencapai hal ini.

2.2.4 Tren Majalah Musik

Era 60-an hingga 90-an: Pada era ini, majalah musik mengalami masa keemasan, di mana media cetak menjadi sumber utama informasi dan hiburan bagi para penggemar musik. Majalah-majalah seperti Rolling Stone, Spin, dan NME berperan signifikan dalam memperkenalkan genre musik baru, mengangkat artis-artis berbakat, serta mengulas album dan konser.

Dampak Majalah Musik di Tahun 90-an: Munculnya teknologi baru seperti CD, MTV, dan internet pada tahun 80-an dan 90-an membawa perubahan signifikan bagi industri musik dan majalah musik. Format CD menawarkan kualitas suara yang superior dan kemudahan akses ke musik, sementara MTV menyediakan platform visual untuk menikmati musik. Internet, di sisi lain, memberikan akses lebih luas dan cepat ke informasi musik. (Frith, 2004) (Potash, 2005) (Giddings, 2010)

2.2.5 Popularitas Majalah Musik di Tahun 90-an

Menurut jurnal “Representasi Media Massa Terhadap Musik Pop Indonesia: Analisis Semiotika pada Majalah Musik HAI” Pada dekade 90-an di Indonesia, majalah musik merajai sebagai sumber informasi dan hiburan bagi para pencinta musik. Meskipun teknologi belum maju seperti sekarang, majalah-majalah ini tetap menjadi primadona yang ditunggu-tunggu oleh para pembaca setianya. (Wulandari, 2014)

1. Gadis: Majalah remaja yang tidak hanya mengupas tentang gaya hidup, tetapi juga menyajikan artikel dan poster band-band terkenal seperti Dewa 19, PADI, dan Sheila Majid.
2. Tempo: Majalah berita mingguan yang mempunyai rubrik khusus musik bernama "Tempo Musik". Rubrik ini menyajikan ulasan album, konser, dan tren musik terbaru.
3. HAI: Majalah remaja yang setara populer dengan Gadis, HAI juga menampilkan artikel dan poster band-band rock seperti Metallica, Guns N' Roses, dan Bon Jovi.

2.2.6 Tema dan Topik yang Diangkat

Menurut jurnal "Representasi Media Massa Terhadap Musik Pop Indonesia: Analisis Semiotika pada Majalah Musik HAI" Majalah-majalah musik pada era 90-an tidak hanya memberikan berita dan ulasan musik, tetapi juga berbagai tema menarik lainnya, seperti (Wulandari, 2014)

1. Profil band dan musisi: Artikel yang membahas perjalanan karir, kisah inspiratif, dan kehidupan pribadi para idola musik.
2. Memberikan kesempatan bagi pembaca untuk mengenal musisi favorit mereka lebih dekat melalui wawancara mendalam.
3. Menjadi sumber utama bagi penggemar untuk mendapatkan poster dan foto band-band kesayangan mereka.
4. Ulasan mendetail tentang album baru dan laporan dari konser-konser yang sedang berlangsung.
5. Bagi pemula yang ingin belajar musik, majalah ini menyediakan tips dan trik untuk bermain gitar, drum, dan instrumen lainnya.
6. Panduan lengkap tentang festival musik dan acara lainnya yang diadakan di berbagai daerah.

2.2.7 Peran Majalah Musik dalam Budaya Pop

Majalah musik memiliki pengaruh besar dalam membentuk budaya pop, terutama dalam aspek musik dan gaya hidup. Berikut ini adalah sebuah jurnal yang

membahas peran majalah musik: Memperkenalkan musik baru kepada audiens yang lebih besar (Sasongko , 2021)

Peran Majalah dalam Tren Musik dan Gaya Hidup: Majalah musik menyebarluaskan informasi tentang tren musik terbaru, baik lokal maupun internasional. Ini mendorong remaja untuk mengikuti tren tersebut dan menyesuaikan gaya hidup mereka sesuai dengan yang digambarkan dalam majalah.

Majalah sebagai Sarana Promosi Artis dan Album: Majalah musik merupakan media promosi yang efektif bagi artis dan label musik untuk mempromosikan album dan konser. Ini membantu artis untuk mencapai popularitas dan meningkatkan penjualan album mereka.

2.2.8 Gaya visual 90-an

Dekade 90-an dikenal sebagai periode yang dipenuhi semangat dan kreativitas, yang tercermin dalam gaya visualnya yang khas dan unik. Berikut adalah sebuah referensi literatur yang membahas ciri-ciri gaya visual era 90-an (Reeder, 2015):

1. Warna dan Palet Warna: Era 90-an identik dengan penggunaan warna-warna yang cerah dan mencolok seperti neon, pink, hijau, dan biru. Warna-warna ini sering kali digunakan untuk menciptakan kesan energik, optimis, dan penuh semangat.
2. Tipografi Khas: Tipografi pada era 90-an biasanya tebal dan funky, dengan berbagai bentuk dan gaya. Penggunaan tipografi yang unik ini menjadi salah satu tanda khas desain visual era tersebut.
3. Penggunaan Grafik dan Ilustrasi: Ilustrasi sangat berperan dalam desain visual era 90-an, sering kali bergaya kartun, abstrak, dan penuh warna. Ilustrasi ini digunakan untuk menyampaikan pesan, menghibur, dan mempercantik desain.

2.2.9 Pengaruh Budaya 90-an pada Desain Visual

Dekade 90-an merupakan masa di mana budaya mengalami perubahan yang mencolok, yang secara besar-besaran mempengaruhi desain visual. Gerakan

budaya seperti *grunge*, *hip hop*, dan awal munculnya teknologi digital memberikan dampak yang kuat. Berikut ini adalah sebuah sumber jurnal yang membahas tentang pengaruh budaya 90-an terhadap desain visual (Reed, 2019):

1. *Grunge* dan Alternatif: Estetika *grunge*, dengan ciri khasnya yang kasar, berantakan, dan penuh coretan, banyak digunakan dalam desain grafis untuk menciptakan kesan pemberontak dan anti-*mainstream*.
2. *Hip Hop* dan *Urban*: Budaya hip hop dengan warna-warna cerah, grafis yang berani, dan tipografi yang unik, menjadi inspirasi bagi desainer grafis untuk menciptakan desain yang energik dan penuh gaya.
3. Teknologi Digital Awal: Penggunaan pixel art dan efek digital awal yang sederhana namun ikonik, memberikan sentuhan nostalgia pada desain grafis modern

2.2.10 Studi Kasus: Desain Majalah di Era 90-an

Berikut ini adalah satu contoh literatur tentang studi kasus desain majalah musik di era 90-an di Indonesia yang menggambarkan peran mereka dalam mengadaptasi gaya visual yang mencerminkan dinamika budaya populer pada masa itu. (Sari, 2016)

1. Majalah *Hai* menampilkan gaya visual yang lebih kuat dan energik, dengan palet warna yang lebih gelap seperti hitam, biru, dan merah. Konten-kontennya sering menampilkan aksi, humor, dan citra-citra maskulin seperti band rock, atlet, dan aktor laga.
2. Sementara itu, majalah *Gadis* menampilkan estetika visual yang lebih feminin dan romantis, dengan warna-warna cerah seperti pink, ungu, dan putih. Isinya sering menampilkan model, penyanyi wanita, dan cerita-cerita romantis.

2.3 Teori Desain yang Berkaitan dengan Majalah

Berikut adalah sumber literatur teori desain Dalam merancang sebuah majalah, terdapat beberapa prinsip dan elemen yang harus diperhatikan. Desain majalah yang efektif harus didasarkan pada prinsip-prinsip dasar desain, seperti keseimbangan, kesatuan, kontras, dan penekanan.. (Ambrose & Haris, 2006)

1. Keseimbangan (*Balance*): Tata letak majalah harus seimbang baik secara visual maupun estetika. Hal ini dapat dicapai dengan menggabungkan elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, dan ruang putih.
2. Kesatuan (*Unity*): Semua elemen desain dalam majalah harus bekerja bersama untuk menciptakan kesan yang utuh dan harmonis. Ini bisa dicapai dengan menggunakan palet warna yang konsisten, tipografi yang seragam, dan gaya ilustrasi yang sama.
3. Kontras (*Contrast*): Kontras adalah alat desain yang sangat penting untuk menarik perhatian pembaca. Kontras dapat digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen penting dalam majalah, seperti judul, gambar, dan teks.
4. Penekanan (*Emphasis*): Penekanan digunakan untuk mengarahkan perhatian pembaca ke elemen-elemen tertentu dalam majalah. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan teknik seperti warna yang lebih mencolok, ukuran huruf yang lebih besar, atau penempatan elemen di posisi yang strategis.

2.3.1 Penggunaan Elemen Visual dan Estetika

“The Psychology of Color in Graphic Design“ Buku ini membahas secara komprehensif tentang penggunaan warna dalam desain, dengan fokus pada beberapa aspek berikut: (Laurel, 2009)

1. Psikologi Warna: Warna memiliki makna dan efek psikologis yang bervariasi pada manusia. Memahami psikologi warna dapat membantu desainer dalam memilih warna yang tepat untuk menyampaikan pesan yang diinginkan. Contohnya, warna merah sering dikaitkan dengan gairah, cinta, dan bahaya, sedangkan warna biru dikaitkan dengan ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas.
2. Teori Warna (*Color Theory*): Teori warna mengkaji hubungan antar warna, seperti warna komplementer, analogus, dan triadik. Memahami teori warna dapat membantu desainer dalam memilih kombinasi warna yang harmonis dan menarik. Contohnya, warna komplementer adalah warna yang

berlawanan pada roda warna. Warna komplementer menciptakan kontras yang kuat dan menarik.

3. Warna sebagai Alat Komunikasi: Warna dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan, informasi, dan emosi. Contohnya, warna merah dapat digunakan untuk menarik perhatian, warna biru untuk membangun kepercayaan, dan warna hijau untuk memberikan kesan alami.

2.3.2 Prinsip Tipografi dalam Desain Majalah

Menentukan font dan hierarki teks adalah prinsip dasar dalam tipografi yang sangat penting untuk menghasilkan desain majalah yang efektif dan menarik. Memilih font yang tepat dapat memperkuat identitas visual majalah dan menyampaikan suasana atau tema tertentu. Hierarki teks membantu pembaca untuk lebih mudah memahami dan memproses informasi dengan menunjukkan urutan pentingnya konten melalui variasi ukuran, ketebalan, dan gaya huruf. (Lupton E. , 2014)

1. Pemilihan Font dan Hierarki Teks: Memilih font yang tepat sangat penting untuk menciptakan desain majalah yang menarik dan mudah dibaca. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih font meliputi gaya, ukuran, dan berat font. Hierarki teks digunakan untuk mengatur dan mengelompokkan informasi dalam majalah, yang dapat dicapai dengan menggunakan variasi ukuran, warna, dan gaya font.
2. Kerning dan Leading: Kerning adalah penyesuaian jarak antara huruf-huruf dalam sebuah kata, dan leading adalah penyesuaian jarak antara baris teks. Kerning dan leading yang tepat dapat membantu meningkatkan keterbacaan dan estetika teks dalam majalah.
3. Konsistensi Tipografi: Konsistensi tipografi sangat penting untuk menciptakan desain majalah yang rapi dan profesional. Hal ini bisa dicapai dengan menggunakan palet font yang terbatas, aturan tipografi yang konsisten, dan template desain yang seragam.

2.3.3 Penggunaan warna dalam desain

warna berinteraksi satu sama lain dan bagaimana pemahaman mendalam tentang teori warna dapat digunakan untuk menciptakan desain yang efektif dan menarik. tertentu. (Laurel, 2009)

Warna memiliki makna dan dampak psikologis yang beragam pada manusia. Memahami psikologi warna membantu desainer dalam memilih warna yang sesuai untuk mengkomunikasikan pesan yang diinginkan. Sebagai contoh, Merah biasanya dianggap melambangkan gairah, cinta, dan ancaman bahaya, sementara biru sering diidentifikasi dengan ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas.

Teori warna membahas tentang interaksi antara warna, seperti warna komplementer, analogus, dan triadik. Pemahaman mendalam tentang teori warna memungkinkan desainer untuk memilih kombinasi warna yang harmonis dan menarik. Contoh dari ini adalah warna komplementer, yang terletak berlawanan satu sama lain di roda warna dan dapat menciptakan kontras yang kuat serta menarik perhatian.

Warna menjadi media komunikasi yang efisien dalam menyampaikan pesan, informasi, dan emosi. Contohnya, warna merah sering digunakan untuk menarik perhatian, warna biru digunakan untuk membangun rasa kepercayaan, dan warna hijau digunakan untuk memberikan kesan alamiah atau keseimbangan.

2.3.4 Teori Grid dalam Tata Letak Majalah

Beberapa variasi grid digunakan dalam pembuatan buku untuk mengatur tata letak halaman dengan rapi, konsisten, dan mempermudah pembacaan. Jenis-jenis grid seperti *Manuscript Grid*, *Column Grid*, *Modular Grid*, *Baseline Grid*, dan *Hierarchical Grid* bisa diaplikasikan sebagai panduan dalam merancang buku pembelajaran. (Janoski, 2016)

Grid adalah struktur sistematis yang terdiri dari garis-garis horizontal dan vertikal yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen desain di sebuah halaman. Desain modular menggunakan grid untuk membagi halaman menjadi modul-modul yang lebih kecil, yang dapat diisi dengan berbagai jenis konten.

Penggunaan grid dapat bervariasi antara fleksibel dan kaku, tergantung pada preferensi dan kebutuhan desainer. Grid yang fleksibel memungkinkan adaptasi lebih bebas dalam penataan elemen-elemen desain, sedangkan grid yang kaku menyediakan struktur yang lebih kuat dan terorganisir.

Grid memiliki aplikasi yang luas dalam tata letak halaman, termasuk untuk desain majalah. Penerapan grid dalam tata letak majalah membantu menciptakan struktur desain yang teratur, terstruktur, dan mempermudah pembaca untuk membaca dengan nyaman.

Beberapa majalah terkemuka seperti The New York Times dan National Geographic menggunakan grid sebagai fondasi utama dalam penataan tata letak mereka. Penggunaan grid dalam desain majalah-majalah ini membantu menjaga konsistensi visual dan memudahkan navigasi bagi pembaca.

2.3.5 Komunikasi Visual dan Narasi dalam Majalah

Memahami komunikasi visual dan narasi dalam majalah sangat penting bagi para desainer grafis yang ingin membuat majalah yang menarik dan informatif. (Helfand, 2015)

Visual Storytelling:

Visual storytelling adalah teknik menggunakan gambar dan elemen visual lainnya untuk menceritakan sebuah kisah. Dalam majalah, visual storytelling dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, membangun emosi, dan menarik perhatian pembaca.

Konsistensi Visual dan Pesan:

- Konsistensi visual sangat penting untuk menciptakan narasi yang kuat dalam majalah.
- Konsistensi visual dapat dicapai dengan menggunakan gaya visual yang sama, palet warna yang sama, dan tipografi yang sama.

Peran Gambar dan Ilustrasi dalam Komunikasi:

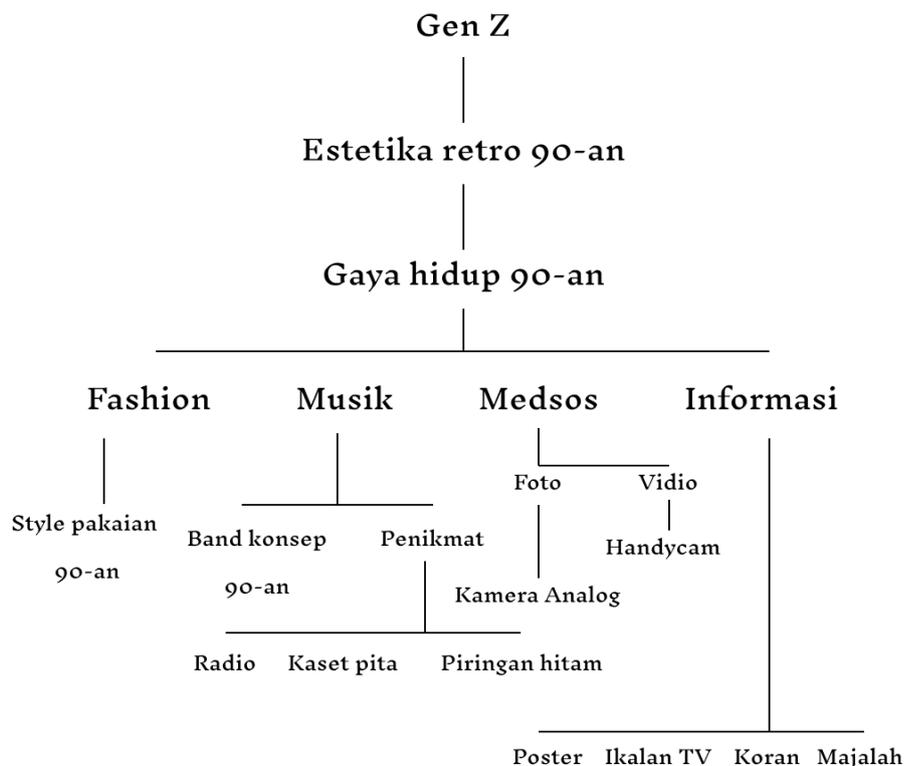
- Gambar dan ilustrasi memainkan peran penting dalam komunikasi visual dalam majalah.

- Gambar dan ilustrasi dapat Diterapkan untuk menyajikan informasi yang rumit dengan cara yang mudah dipahami, membangun emosi, dan memperkuat pesan majalah.

Contoh Penggunaan Visual Storytelling dalam Majalah:

- Beberapa majalah terkenal, seperti National Geographic dan TIME, menggunakan visual storytelling untuk menceritakan kisah-kisah yang menarik dan informatif.
- Majalah-majalah ini menggunakan berbagai macam gambar dan ilustrasi untuk menarik perhatian pembaca dan menyampaikan pesan mereka dengan cara yang efektif.

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 1