



0.55%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 13 JUL 2024, 12:19 AM

Similarity report

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

● CHANGED TEXT 0.55% ● QUOTES 1.69%

Report #22006307

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Media cetak seperti buku majalah tetap relevan dalam era digital karena memberikan pengalaman tangibel dan interaktif yang sulit disaingi oleh platform digital semata. Berdasarkan artikel online IDN Times dan Fimela.com mengulas tentang nostalgia majalah di tahun 90an yang populer dimasa itu. Hal tersebut merangsang munculnya permintaan terhadap majalah dengan gaya 90s Melalui visual desain yang cermat, buku majalah yang berlayout ala 90s memadukan gambar-gambar atau foto saat band perform, dan liputan mendalam tentang Band terkini yang informatif. Dengan demikian, pembaca bukan hanya menjadi saksi perkembangan musik, tetapi juga ikut merayakan keberagaman dan inovasi dalam dunia musik. Berdasarkan artikel Kumparan yang berjudul "Tren Nostalgia Remaja 90-an Kembali ramai di kalangan Generasi Milenial Dan Gen Z Berdasarkan penelitian Google Trends tahun 2022, Penelusuran tentang gaya hidup era 90-an telah meningkat tajam dalam beberapa tahun terakhir. Ini mencerminkan trend kebangkitan budaya remaja dari tahun 90-an, terutama di kalangan milenial dan Gen Z. Data dari Google Trends yang dilaporkan oleh CNBC pada 7 Februari 2022 menunjukkan minat pencarian mengenai tren dan budaya tahun 1990-an mengalami peningkatan sejak 2018. Sebagai contoh, pencarian mengenai "fashion tahun 90an mengalami kenaikan hingga 800% dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Dalam masyarakat yang terus berkembang dan terhubung secara global, perancangan

buku majalah ini juga merespons kebutuhan akan sumber informasi yang menghibur dan mendidik sekaligus. Dengan memadukan layout majalah 90an yang khas dengan berita musik terkini, buku majalah ini menjadi platform yang memungkinkan pembaca untuk menyelami kembali kenangan indah era 90an, sekaligus tetap terkini dengan perkembangan musik masa kini. Selain itu, perancangan buku majalah ini memiliki tujuan untuk merangsang kreativitas dan minat pembaca majalah terhadap seni musik. Dengan menghadirkan cerita-cerita inspiratif tentang perjalanan karier musisi, buku majalah ini dapat menjadi sumber motivasi bagi para generasi muda yang tertarik mengembangkan bakat musikal mereka. Selain memberikan informasi, buku majalah yang berlayout 90s juga berfungsi sebagai medium yang mengangkat nilai-nilai estetika dan apresiasi terhadap seni musik sebagai bagian integral dari budaya kontemporer. Dengan demikian, melalui perancangan yang teliti dan penuh semangat ini, buku majalah diharapkan dapat menjadi jendela yang mengaitkan masa lalu, masa kini, dan masa depan dalam dunia musik. Sebagai media hiburan yang memadukan kekayaan sejarah dengan kekinian, buku majalah ini berupaya memberikan pengalaman mendalam dan memuaskan bagi pembaca yang mencari wawasan baru sekaligus menjelajahi kenangan manis dan menginspirasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang umumnya terjadi pada anak muda dan orang dewasa yang ingin membaca majalah :

1. Belum ada

penerbit yang memenuhi trend retro 2. Menurunkan media percetakan 3. Tantangan dalam menarik pembaca 4. Sebagai benda koleksi tangible 1.1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana mendesain visual majalah cetak 90an sebagai barang koleksi 2. Bagaimana merancang majalah yang dapat menarik pembaca 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan membuat ulang atau merancang majalah 90s musik sebagai media hiburan: 1. Meningkatkan media percetakan terutama majalah. 2. Mengingat lagi masa keemasaan atau bernostalgia jaman 90an. 3. Memperkenalkan majalah pada anak masa sekarang. 4. Upaya melestarikan majalah cetak 1.5 Manfaat Penelitian Diharapkan bermanfaat untuk yang ingin tahu tentang majalah dan juga berita musik terkini dan juga hasil penelitian ini juga diharapkan berguna bagi peneliti untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan di perkuliahan dalam menjalani laporan hingga membuat majalah. 1.6 Sistematika Penulisan - BAB I Menjelaskan tentang korelevan tentang Inti dari paragraf ini adalah bahwa media cetak seperti buku majalah tetap relevan dalam era digital karena memberikan pengalaman tangibel dan interaktif yang sulit disaingi oleh platform digital. Paragraf tersebut membahas tentang popularitas majalah era 90an dan bagaimana desain visual serta kontennya menciptakan pengalaman yang membangkitkan nostalgia. Selain itu, pembahasan juga melibatkan pengaruh majalah remaja

terhadap gaya hidup anak muda, tujuan perancangan buku majalah untuk merangsang kreativitas dan minat pembaca terhadap seni musik, serta peran buku majalah sebagai jendela yang menjembatani masa lalu dengan masa kini dan juga masa depan dalam dunia musik. - BAB II

Menjelaskan tentang rangkuman dan analisis literatur yang berkaitan dengan topik penelitian merupakan fokus dari yang mengaitkan masa lalu dengan masa kini dan juga masa depan dalam menyediakan landasan teoretis dan konseptual bagi penelitian yang akan dilakukan, sekaligus menggambarkan pemahaman penulis terhadap kerangka konsep yang sudah ada. - BAB III

Menguraikan suatu karya ilmiah yang membicarakan mengenai cara pendekatan dan tahapan yang akan diambil dalam pelaksanaan penelitian atau proyek desain. Metodologi desain digunakan untuk memberikan rincian tentang bagaimana penelitian atau desain akan dilaksanakan, meliputi prosedur, perangkat, dan teknik yang akan dipakai untuk menghimpun serta menganalisis data atau informasi yang diperlukan. - BAB IV Membicarakan bagian dari karya ilmiah atau proyek desain yang membahas cara atau strategi yang diterapkan untuk menghasilkan ide-ide kreatif atau solusi inovatif yang terkait dengan tujuan spesifik dari penelitian atau desain tersebut. - BAB V Mendiskusikan tentang bagian terakhir dalam suatu karya ilmiah, yaitu Kesimpulan. Tujuan utama dari bab ini adalah merangkum temuan-temuan utama, menarik kesimpulan, dan menyampaikan implikasi

serta saran terkait penelitian atau tindakan yang mungkin dilakukan selanjutnya. 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” yan

g 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. 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

2 Kamu

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 menyebarkan 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. 1

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. 6 Memahami teori warna dapat membantu desainer dalam memilih kombinasi warna yang harmonis dan menarik. Contohnya, warna komplementer adalah warna yang berlawanan pada roda warna. 8 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** 2. 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. **4** Pemahaman mendalam tentang teori warna memungkinkan desainer untuk memilih kombinasi warna yang harmonis dan menarik. **2** 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 i 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 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Design Thinking adalah metode yang berfokus pada pemecahan masalah dan inovasi dengan menempatkan pengguna sebagai prioritas utama. Metode ini memiliki berbagai keunggulan, seperti merangsang kreativitas, memahami kebutuhan pengguna lebih mendalam, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dalam penelitian tugas akhir ini, lima tahap Design Thinking yang diterapkan adalah: a. Emphatize Majalah tetap relevan di era digital karena memberikan pengalaman fisik yang tidak dapat ditiru oleh platform digital. Artikel dari IDN Times dan Fimela.com membahas nostalgia majalah era 90-an, yang memicu permintaan majalah dengan gaya tersebut, termasuk desain visual khas, foto band saat tampil, dan liputan musik terkini. Desain buku ini menggabungkan layout 90-an dengan berita musik terkini, menanggapi kebutuhan informasi yang menghibur dan mendidik. b. Define Pada tahap ini, peneliti mengeksplorasi majalah keluaran tahun 90-an untuk memahami karakter desainnya dan meneliti gaya hidup yang sedang tren saat ini. c. prototype Peneliti merancang konsep karya dengan mereplikasi majalah bergaya retro 90-an dengan merek ternama dalam dunia majalah musik, yaitu Rolling Stone. Karena Rolling Stone belum ada pada tahun 90-an, peneliti membuat edisi khusus Rolling Stone tahun 90-an. a. Test Pada tahap ini, peneliti merangkum temuan terkait uji coba prototipe dan mengevaluasi apakah prototipe tersebut memenuhi persyaratan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Penilaian komprehensif terhadap keberhasilan dan kinerja prototipe diperoleh setelah serangkaian pengujian menyeluruh. 3.2 Jenis Penelitian Penelitian ini menerapkan

pendekatan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi., yang kemudian diinterpretasikan dan dijelaskan secara deskriptif tanpa menggunakan angka atau statistik. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami fenomena atau peristiwa secara mendalam, memperoleh wawasan kontekstual, dan menggambarkan karakteristik kualitatif dari data yang terkumpul. 3.3 Lokasi Penelitian Penelitian dilakukan di toko majalah di Blok M, tepatnya di Jl. Melawai 5, RT.3/RW.1, Melawai, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12160. 5 3.4 Teknik Pengumpulan Data Pendekatan pengumpulan

data yang diambil oleh peneliti menggunakan. cara wawancara dan literatur 3.4 1 Wawancara Wawancara dilakukan dengan Om Pangap, seorang penjual majalah dan penikmat musik di Blok M Jakarta. Tujuannya adalah untuk memperkuat data terkait majalah dan gaya hidup 90-an. Beberapa poin penting dari wawancara ini adalah: 1. Peningkatan permintaan majalah musik saat ini, meski sulit ditemukan. 2. Pengaruh besar majalah pada era 90-an dalam berbagai aspek seperti otomotif, gaya hidup, dan musik. 7 3. Daya tarik majalah musik terletak pada poster dan berita terbaru. 3.4.2 Observasi

Observasi dilakukan di Blok M, Jl. Melawai 5, untuk melihat perkiraan rentang usia pengunjung toko majalah. 3.4.3 Literatur Literatur digunakan untuk mendukung penelitian terkait industri media cetak yang mengalami penurunan akibat kemajuan teknologi informasi. Fokus penelitian adalah pada pengaruh majalah remaja terhadap gaya hidup anak muda dan karakteristik desain majalah remaja era 90-an di Indonesia. 3.5 Teknik Analisa Data Laporan ini menyoroti kelompok remaja berusia 18-28 tahun yang tertarik dengan berita musik terkini dan gaya hidup 90-an.

Penelitian ini ditujukan pada mereka yang memiliki ketertarikan terhadap musik Indonesia dan unsur-unsur retro, mencakup gaya berpakaian, hobi, dan benda-benda dari era tersebut.tahun. 3.5.1 Analisa Segmentation , Targeting , dan Positioning - Segmentasi Remaja berumur 18-28 tahun yang tertarik dengan berita musik terkini dan gaya hidup 90-an. - Targeting Konten majalah ini dirancang untuk menarik remaja yang

tertarik dengan gaya hidup era 90-an dan dunia musik. - Positioning Majalah ini memiliki halaman yang bisa dijadikan poster, chord lagu, dan sebagai barang koleksi, serta menyediakan platform untuk memahami tentang musik. 3.5.2 SWOT 3.5.3 Data Analisis Kompas Gramedia Group memulai penerbitan majalah Intisari pada 19 Juni 1963. Pada 5 Januari 1977, mereka meluncurkan majalah HAI, yang ditargetkan untuk remaja pria berusia 15-25 tahun. Majalah ini terkenal dengan nuansa nakal dan jahilnya, cocok dengan karakter target pembacanya. HAI berisi komik, informasi teknologi, dan lainnya, dengan komik sebagai konten utama.

Tabel 3. 1 Perbandingan Faktor Majalah Hai Rolling Stone Target Audiens Remaja dan juga dewasa muda di Indonesia Dewasa muda dan pecinta musik di seluruh dunia Konten Fashion, musik, budaya pop, gaya hidup, dan hiburan Musik, politik, budaya, dan berita Gaya Bahasa Santai, informal, dan mudah dipahami Formal, informatif, dan kritis Frekuensi Terbit Mingguan Dua mingguan Saluran Distribusi Warung, toko buku, dan supermarket Langganan, toko buku, dan bandara Kekuatan Merek yang kuat, konten yang relevan, jaringan distribusi yang luas Merek global, jurnalisme berkualitas tinggi, pengaruh budaya Kelemahan Penurunan minat pada media cetak, persaingan ketat Harga yang mahal, distribusi terbatas di luar Amerika Serikat Peluang Pertumbuhan pasar online, diversifikasi sumber pendapatan, Ekspansi global, kolaborasi dengan musisi, pengembangan platform ekspansi ke pasar baru digital Ancaman Perubahan perilaku konsumen, gangguan teknologi, persaingan dari platform media sosial Perubahan selera musik, krisis ekonomi, regulasi media yang ketat

Tabel 3. 2 Perbandingan Elemen Layout Majalah Hai 1990 Majalah Hai 2000 Majalah Hai 2013 Cover Foto penuh halaman dengan judul besar dan mencolok Foto penuh halaman dengan judul besar dan mencolok Foto penuh halaman dengan judul besar dan mencolok, ditambah elemen grafis yang lebih modern Warna Palet warna yang cerah dan berani Palet warna yang lebih muted dengan beberapa warna cerah Palet warna yang lebih modern dengan kombinasi warna yang lebih berani Gambar Fotografi

realistik dengan fokus pada orang dan gaya hidup Fotografi realistik dan digital dengan fokus pada orang, gaya hidup, dan fashion Fotografi digital dengan fokus pada fashion, selebriti, dan tren terkini Iklan Iklan yang lebih tradisional dengan teks dan gambar yang lebih banyak Iklan yang lebih modern dengan kombinasi teks, gambar, dan video Iklan yang lebih terintegrasi dengan konten editorial

3.5.4 Hasil dan Analisis Data Majalah Rolling Stone

berfokus pada musik, budaya pop, dan politik. Didirikan pada tahun 1967, majalah ini awalnya dikenal karena liputannya tentang musik rock dan ulasan album. Seiring waktu, Rolling Stone memperluas jangkauannya untuk mencakup berbagai genre musik, selebriti, film, televisi, dan berita politik. Rolling Stone terkenal dengan artikel fitur mendalam, wawancara eksklusif, dan foto-foto ikonik. Majalah ini tetap menjadi salah satu publikasi paling berpengaruh dalam budaya pop dan jurnalisme musik.

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya Konsep dari tugas akhir perancangan majalah dengan gaya 90s

adalah menciptakan pengalaman yang mendalam dengan menggabungkan informasi terkini tentang dunia musik dengan nuansa dan gaya layout yang khas dari era 90an. Kami akan memperhatikan secara khusus pemilihan font, memastikan bahwa setiap elemen desain menghidupkan kembali nostalgia era tersebut. Selain itu, kami juga akan menyertakan beberapa poster yang secara visual memperkaya konten majalah, memberikan pengalaman membaca yang lebih berwarna dan mengesankan bagi pembaca.

4.1.1 Strategi Komunikasi Dalam merancang majalah musik dengan gaya 90s diperlukan strategi komunikasi berikut langkah-langkah untuk merancang majalah 90s a. Pemahaman tentang majalah 90-an

Dalam membuat majalah bergaya retro penulis meneliti beberapa majalah pada tahun itu, lalu mencari ciri khas desain majalah pada tahun 90-an dan menerapkannya ke dalam desain majalah retro yang penulis buat dengan mempertahankan ciri khas dari majalah yang penulis recreate dan juga menggabungkan dengan desain majalah tahun 90-an.

b. Pemahaman target Audiens Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, memiliki ketertarikan yang unik

terhadap gaya hidup tahun 90-an. Mereka sering kali menikmati berbagai aspek dari dekade tersebut, mulai dari fashion, film, dll. Selain itu, mereka juga menunjukkan minat yang besar terhadap musik. Kombinasi ini menciptakan identitas budaya yang khas dan menarik di kalangan Gen Z.

c. Isi berita. Walaupun dengan gaya layout 90an namun berita tetap mengambil berita musik yang update, selain itu juga menghadirkan beberapa cord musik dan juga poster di dalamnya.

d. Pemanfaatan toko online . Menggunakan toko online dalam penjualan majalah dengan gaya 90an untuk mencakup lebih banyak pembeli.

4.1.2 Strategi Media Pra event melakukan promosi di berbagai media social untuk menarik lebih banyak audiens, melakukan upload story dan feeds di beberapa sosial media dan juga membuka pre order di beberapa market place. Saat event akan mengeluarkan majalah musik dengan gaya 90an yang didukung beberapa komponen pendukung seperti poster, kalender, vidio dan juga x banner. Ketika pasca event majalah akan diumumkan melalui berbagai media social untuk menarik lebih banyak audiens, melakukan upload story dan feeds di beberapa sosial media dan juga di beberapa market place.

4.1.3 Konsep Kreatif majalah musik dengan sentuhan nostalgia dari era 90-an namun tetap terhubung dengan berita dan tren musik terkini, kita akan mempersembahkan kombinasi yang unik antara gaya layout yang klasik dari era 90-an dengan berita dari dunia musik saat ini. Dan juga menghadirkan beberapa chord music dan juga poster.

4.1.4 Konsep Visual

Majalah musik ini mengusung konsep visual yang terinspirasi dari era 90-an dengan gaya layout yang klasik namun tetap segar dan modern. Halaman-halamannya dipenuhi dengan warna-warna cerah dan grafis yang mencolok, serta tipografi yang khas dari era tersebut. Namun, meskipun tampilan luarnya memancarkan nostalgia, isi beritanya tetap relevan dengan zaman sekarang. Berbagai artikel mengulas tentang perkembangan terbaru dalam dunia musik, seperti rilis album, tur konser, dan peristiwa terkini yang melibatkan para musisi terkenal. Rubrik-rubrik spesial juga membahas tentang tren musik terbaru, ulasan konser. Dengan kombinasi

antara estetika retro, majalah ini menjadi pilihan utama bagi para penggemar musik yang ingin tetap terhubung dengan perkembangan terkini di dunia industri musik. 4.1.5 Konsep Verbal Penggunaan Penggunaan kata-kata yang tidak terlalu kaku atau formal, melainkan lebih cenderung santai dan akrab, memainkan peran penting dalam membangun kedekatan antara penulis dan pembaca. Dengan memilih kata-kata yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, tulisan menjadi lebih mudah dicerna oleh berbagai kalangan pembaca, dari yang awam hingga yang terampil dalam bidang yang dibahas. Dengan demikian, penggunaan bahasa yang santai namun tetap jelas dan terstruktur membuka pintu bagi lebih banyak orang untuk mengakses dan memahami informasi yang disampaikan, menjadikan komunikasi lebih inklusif dan efektif. 4.2 Final Art Majalah ini akan mempersembahkan pengalaman visual yang menarik dengan ukuran yang berkelas, yaitu 21,5 X 30 cm. Dengan konten yang melimpah, majalah ini akan terdiri dari sekitar 40 halaman atau mungkin lebih, memastikan tersedianya ruang yang cukup untuk eksplorasi dan penemuan bagi para pembaca. Untuk memperindah tampilan dan meningkatkan keterbacaan, kami akan mengatur layout dengan hati-hati, termasuk penggunaan margin kolom yang tepat. Tak hanya itu, kami juga akan menggunakan jilid staples untuk mempermudah akses, sehingga pembaca dapat dengan nyaman membuka dan menutup buku, menikmati setiap halaman dengan lancar. Ini adalah langkah-langkah yang kami ambil untuk memastikan bahwa majalah ini tidak hanya sesuai dengan kebutuhan, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang memuaskan dan memikat bagi para pembaca setia kami. 4.2.1 Sampul depan Cover menggunakan foto dari band legend god bless dengan logo hai pada masa 90an dengan warna merah, berisi tulisan edisi khusus nostalgia dan juga 1 rubrik yang membahas tentang 50 tahun god bless with tohpati orchestra dalam rangka acara 50 tahun god bless berkarya. 4.2.2 Bagian isi Majalah ini akan mempersembahkan pengalaman visual yang menarik dengan ukuran yang berkelas, yaitu 21,5 X 30 cm. Dengan konten yang melimpah, majalah

ini akan terdiri dari sekitar 40 halaman atau mungkin lebih, memastikan tersedianya ruang yang cukup untuk eksplorasi dan penemuan bagi para pembaca. Untuk memperindah tampilan dan meningkatkan keterbacaan, kami akan mengatur layout dengan hati-hati, termasuk penggunaan margin kolom 3 baris yang berisi paragraph yang menggunakan font Bahnschrift Regular. Judul akan tampil lebih mencolok dengan menggunakan Bahnschrift Bold, menciptakan kontras yang menarik dan memudahkan pembaca untuk menemukan informasi utama. Selain itu, desain warna yang mencolok, menciptakan kesan yang menggugah dan memperkaya pengalaman membaca. Kami juga akan memasukkan foto-foto dengan efek kertas lawas, menambahkan nuansa retro yang khas era 90-an, sehingga menghadirkan nostalgia yang menyenangkan bagi pembaca. Dengan kombinasi elemen-elemen desain yang cermat ini, kami bertujuan untuk menciptakan majalah yang tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi dan menghibur, menjadi teman setia dalam setiap perjalanan membaca.

4.2.3 Iklan majalah

Iklan di majalah ini mengadopsi desain retro, yang memanfaatkan elemen- elemen visual dari masa lalu untuk menciptakan nuansa nostalgia. Desain ini sering kali mencakup palet warna yang khas, dan ilustrasi atau foto-foto bergaya vintage. Dengan pendekatan ini, iklan tidak hanya menarik perhatian pembaca, tetapi juga menghidupkan kembali kenangan akan era sebelumnya, memberikan daya tarik emosional yang kuat. Penggunaan desain retro dalam iklan juga mencerminkan tren saat ini yang mengapresiasi estetika dan budaya dari masa lalu, serta menciptakan hubungan yang lebih dalam dengan audiens yang menyukai gaya dan suasana tersebut.

4.2.4 Artikel utama

Artikel utama yang berada di majalah ini berisikan tentang godbles yang berkolaborasi dengan Tohpati orchestra yang bertulis “50 Tahun Berkarya, Godbless gandeng Tohpati luncurkan album ‘Anthology’

4.2.5 Rubrik Tetap

Rubrik Tetap adalah bagian majalah yang secara konsisten muncul di setiap edisi dengan format dan konten yang serupa. Rubrik tetap yang muncul ada terpampang halaman yang berisi tentang daftar isi dan juga ada hai

star yang berisi tentang profil artis indonesia 4.2.1 Jilid majalah

Jilid Proses penjilidan yang digunakan di sini melibatkan penggunaan lem panas pada majalah. Teknik ini memastikan bahwa jilidan menjadi lebih kuat dan tahan lama, sehingga halaman-halaman majalah tetap terjaga dengan baik dan tidak mudah terlepas. Lem panas memberikan daya rekat yang superior, menjadikannya pilihan ideal untuk menjaga kualitas dan ketahanan majalah dari waktu ke waktu, bahkan dengan penggunaan yang sering dan berulang.

4.2.2 Bahan kertas Bahan yang digunakan dalam membuat majalah ini menggunakan kertas yang berkualitas, dengan menggunakan kertas Art Paper untuk dibagian isi, untuk cover menggunakan Soft Cover

4.3 Desain Media Pendukung Media pendukung dibagi menjadi dua kategori utama: cetak dan digital. Media cetak mencakup berbagai jenis seperti poster, banner, fole banner, selebaran, leaflet, dan booth tenant. Di sisi lain, media digital seringkali menggunakan platform seperti Facebook, Instagram, dan Youtube untuk menyebarkan informasi tentang kemahasiswaan dan alumni. Selain itu, TV display dan situs web juga dimanfaatkan sebagai media untuk mengkomunikasikan informasi. Penggunaan peralatan kantor dan merchandise juga bertujuan untuk memperkuat identitas BKAL agar lebih mudah diingat.

4.3.1 Poster Poster ini menggunakan cetak raster dengan gambar beberapa band nantinya ada band dewa, Kelompok Penerbang Roket, NTRL, The Sigit dan juga God Bless dengan 4 warna dari setiap poster band, ada warna Pink, Kuning Biru dan juga putih

4.3.2 Media Sosial Berikut adalah salah satu dari beberapa konten media sosial yang akan kami sajikan dengan konsep kolase yang menarik. Dalam konten ini, kami akan menggunakan kombinasi warna-warna terang yang ceria untuk menarik perhatian pembaca. Tulisan-tulisan yang kami sisipkan akan diletakkan di atas potongan kertas, menciptakan tampilan yang unik dan estetis. Melalui konsep kolase ini, kami bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang segar dan menghibur bagi para pengikut media sosial kami. Dengan penggunaan warna yang cerah dan gaya desain yang kreatif, konten ini akan

menjadi daya tarik yang dalam aliran berita digital mereka. 4.3.3

Keychain Keychain memiliki 3 warna dengan desain logo majalah HAI

yaitu ada warna kuning dengan logo HAI berwarna hitam, ada warna

hitam dengan logo HAI berwarna putih dan juga ada warna putih dengan

logo HAI berwarna merah. 4.3.4 Totebag Totebag berwarna putih dengan

desain yang sama dengan poster memberikan nuansa retro dengan desain

warna biru yang mirip dengan cover majalah yang akan keluar yang

berisi foto dari band legend Godbless. 4.3.5 T-shirt t-shirt yang kami

tawarkan memiliki desain logo "hai" yang menarik perhatian, dengan latar

belakang warna-warna yang mencolok, seperti biru, oranye, dan pink.

Kombinasi warna-warna cerah ini tidak hanya memberikan kesan yang segar

dan enerjik, tetapi juga menambahkan sentuhan gaya yang menyenangkan

pada pakaian Anda. 4.3.6 X Banner X banner yang kami persiapkan akan

menampilkan cover majalah dengan pendekatan kolase yang kreatif. Kami

akan menggunakan kombinasi warna-warna cerah yang mencolok untuk menarik

perhatian pengunjung. Selain itu, kami menyertakan elemen robekan kertas

untuk menambah dimensi visual yang menarik dan dinamis pada desain.

Dengan menggunakan konsep ini, kami bertujuan untuk menciptakan sebuah

tampilan yang menarik dan mengundang minat bagi pengunjung, serta

memberikan gambaran yang menarik tentang isi dan gaya majalah kami.

BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Merancang majalah musik dengan gaya

desain ala tahun 90an merupakan sebuah proyek yang penuh dengan

tantangan namun juga memberikan banyak kepuasan. Proses kreatif ini

dimulai dengan riset tentang era 90an, musik, dan estetika yang

menjadi ciri khasnya. Langkah selanjutnya adalah menerapkan elemen-elemen

desain khas tahun 90an dengan cermat. Penggunaan warna-warna berani,

tipografi, kolase foto, dan ilustrasi grafis yang dinamis menjadi elemen

penting dalam menciptakan nuansa nostalgia yang menarik. Namun,

keseimbangan antara nostalgia dan modernitas juga perlu diperhatikan.

Elemen desain modern harus diaplikasikan dengan tepat untuk memastikan

majalah tetap relevan dan mudah dibaca oleh para pembaca di era

digital ini. Gambar 2.1 2 Totebag Gambar 2.1 3 X banner Hirarki visual dan tata letak yang efektif menjadi kunci untuk mengarahkan pembaca melalui konten majalah dengan mudah dan enjoyable. Desainer harus mampu menciptakan keseimbangan antara teks, gambar, dan elemen desain lainnya agar informasi tersampaikan dengan jelas dan menarik. Hasil akhir dari proyek ini adalah majalah musik yang menarik, informatif, dan membawa nuansa nostalgia bagi para pembacanya. Majalah ini tidak hanya menghadirkan informasi tentang musik, tetapi juga membangkitkan kenangan dan emosi para pembacanya melalui desainnya yang autentik dan penuh gaya. Kesimpulannya, merancang majalah musik dengan gaya desain ala tahun 90an merupakan sebuah proyek kreatif yang menantang namun rewarding. Dengan kombinasi riset yang mendalam, penerapan elemen desain yang tepat, keseimbangan antara nostalgia dan modernitas, serta kerja sama tim yang solid, dapat dihasilkan majalah yang unik dan berkesan bagi para pembacanya.

1 5.2 Saran Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Salah satu saran utama dari peneliti adalah untuk meningkatkan minat baca di kalangan penduduk Indonesia. Minat baca yang tinggi tidak hanya akan membuka akses terhadap berbagai sumber ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi kunci untuk meningkatkan tingkat literasi di masyarakat. Namun, pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan minat baca haruslah menarik dan relevan dengan kebutuhan dan minat pembaca. Strategi seperti penyediaan akses yang lebih mudah terhadap bahan bacaan, pengembangan konten yang menarik dan beragam, serta promosi budaya literasi dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam menggerakkan minat baca di Indonesia. Dengan demikian, diharapkan bahwa upaya-upaya ini dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif, dinamis, dan berkualitas bagi seluruh masyarakat Indonesia.



REPORT #22006307

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE

1. **0.36%** media.neliti.com

<https://media.neliti.com/media/publications/54479-ID-analisis-segmenting-targ...>

INTERNET SOURCE

2. **0.19%** library.umy.ac.id

<https://library.umy.ac.id/keunggulan-buku-cetak-vs-e-book-selera-membaca-ge..>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.29%** metamorphosys.co.id

<https://metamorphosys.co.id/penggunaan-warna-dalam-branding-membangun...>

INTERNET SOURCE

2. **0.28%** buildwithangga.com

<https://buildwithangga.com/tips/langkah-awal-jadi-seorang-ui-designer>

INTERNET SOURCE

3. **0.23%** rumahproduksiindonesia.com

<https://rumahproduksiindonesia.com/metode-dan-teknik-desain-grafis-yang-ha..>

INTERNET SOURCE

4. **0.22%** idseducation.com

<https://idseducation.com/teori-warna-dalam-desain-grafis/>

INTERNET SOURCE

5. **0.22%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4271/11/BAB%20III.pdf>

INTERNET SOURCE

6. **0.2%** gitkreatif.com

<https://gitkreatif.com/blog/menggunakan-kontras-warna-dalam-desain-grafis/>



REPORT #22006307

INTERNET SOURCE

7. **0.12%** www.sekolah-aljannah.com

<https://www.sekolah-aljannah.com/news/daya-tarik-artikel-dan-poster/>

INTERNET SOURCE

8. **0.1%** gitkreatif.com

<https://gitkreatif.com/blog/7-tips-menggunakan-kontras-untuk-meningkatkan-k..>