

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 yagn 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. Menurunya media percetakan
3. Tantangan dalam menarik pembaca
4. Sebagai benda koleksi *tangible*

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. Mengingatn lagi masa keemasan 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 kerelevanan 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.

