

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Majalah Warta Flobamora

Majalah Warta Flobamora sebagai sebuah majalah punya keistimewaan yaitu memiliki rubrik yang diproduksi sendiri, serta memiliki banyak peminat di daerah Surabaya dan sekitarnya, khususnya wilayah NTT. Salah satu rubrik yang diproduksi adalah Ulasan Tematis yang dihadirkan bagi semua kalangan.

Menurut Bill Halan, Ulasan Tematis adalah rubrik yang secara khusus mengulas kebudayaan-kebudayaan di NTT, seperti tarian-tarian daerah, rumah adat, perlengkapan-perengkapan adat, dan ritual-ritual adat di NTT. Warta Flobamora secara teratur (tiap bulan) mengangkat keunikan-keunikan lokal di NTT ini dengan mempertimbangkan momentum yang tepat, yang menjadi alasan untuk memilih ulasan tertentu. Biasanya sesudah menentukan tema ulasan tematis tiap bulan, dewan redaksi menghubungi para penulis untuk menggali informasi berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan kemudian menyajikannya dalam tulisan.

Menariknya program acara Majalah Warta Flobamora Juga memiliki beberapa rubrik lain yang bermanfaat bagi pembaca. Seperti kabar flobamora, NTT diaspora, rubrik cerpen dan puisi, reportase pelajar, rubrik inspirasi, rubrik konsultasi keluarga, rubrik hukum, rubrik idea flobamora, rubrik *travel guide*, dan dapur redaksi. Semuanya disajikan dengan tema yang menarik, beragam, dan ringan untuk pembaca.

2.2 Rubrik Warta Flobamora

Majalah Warta Flobamora memiliki 11 rubrik atau topik dalam isi majalah, dimana setiap rubrik memiliki bacaan yang menarik dan bermanfaat yaitu:

1. Ulasan tematis, Rubrik ini secara khusus mengulas kebudayaan-kebudayaan di NTT, seperti tarian-tarian daerah, rumah adat, perlengkapan-perengkapan adat, dan ritual-ritual adat di NTT. Warta Flobamora secara teratur (tiap bulan) mengangkat keunikan-keunikan lokal di NTT ini dengan mempertimbangkan momentum yang tepat, yang menjadi alasan untuk memilih ulasan tertentu. Biasanya sesudah menentukan tema untuk ulasan tematis tiap bulan, dewan redaksi menghubungi para penulis untuk menggali informasi berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan kemudian menyajikannya dalam tulisan.
2. Kabar Flobamora, Rubrik ini secara khusus mengangkat berita-berita berkaitan dengan kehidupan orang-orang NTT di NTT. Berita-berita yang ditulis berkaitan dengan orang-orang NTT berprestasi, terobosan-terobosan baru di NTT dalam berbagai bidang, potensi alam, kegiatan-kegiatan budaya, atau kegiatan-kegiatan penting yang secara umum dikemas dalam kemasan berita untuk media bulanan.
3. NTT Diaspora Rubrik ini secara khusus mengangkat berita-berita berkaitan dengan kehidupan orang-orang NTT di luar NTT. Berita-berita yang ditulis berkaitan dengan orang-orang NTT berprestasi, terobosan-terobosan baru yang dilakukan orang NTT di luar NTT, cerita suka duka di tempat perantauan,

kegiatan-kegiatan budaya, atau kegiatan-kegiatan penting yang berkaitan dengan orang NTT dan berita-berita ini secara umum dikemas dalam kemasan berita untuk media bulanan.

4. Rubrik Cerpen dan puisi: Publikasi karya sastra anak-anak NTT.
5. Reportase Pelajar: Rubrik ini berisi liputan-liputan yang dilakukan para siswa SMP dan SMA di sekolah mereka masing-masing. Mereka boleh membuat laporan berupa berita tentang kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di sekolah, atau ada siswa berprestasi atau guru berprestasi.
6. Rubrik Inspirasi: rubrik ini berisi ulasan-ulasan inspiratif dari penulis rubrik, biasanya ulasan-ulasan ini penulis rubrik menyesuaikan dengan momentum atau hari-hari penting. Di luar momentum-momentum ini, penulis rubrik inspirasi mempunyai ruang untuk menguraikan ulasannya secara otonom.
7. Rubrik konsultasi keluarga: menjadi tempat untuk konsultasi berkaitan dengan kehidupan berkeluarga. Penulis rubrik akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, kemudian mengulasnya secara detail.
8. Rubrik Hukum: mengangkat kasus-kasus yang berhubungan dengan masalah hukum, kemudian penulis rubrik menjelaskannya dari perspektif hukum. Tema yang diangkat biasanya kasus-kasus berskala lokal dan nasional, yang cukup menyedot perhatian publik.
9. Rubrik *Idea* Flobamora: Berisi catatan kritis terhadap fenomena-fenomena sosial yang muncul dan sering menyedot perhatian, entah itu untuk skala nasional atau lokal.
10. Rubrik *Travel guide*: ulasan tentang potensi/keindahan alam di NTT.

11. Dapur redaksi: Ulasan umum tentang kerja Warta Flobamora selama sebulan.

2.3 Desain Grafis

Kata grafis mengacu pada pengertian suatu gambar. Dalam *Encyclopedia of Graphic Design + Designers* (Livingstone, 1994: 90) kata “desain grafis” diartikan sebagai “*generic term for the activity of combining typography, illustration, photography and printing for purposes of persuasion, information, or instruction*” (Livingstone, 1994: 90). Desain grafis adalah proses merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentingan poses komunikasi yang fungsional dan efektif.

Tiga fungsi utama desain grafis menurut Livingstone adalah pertama fungsi persuasi, fungsi informasi, dan fungsi instruksi. Secara garis besar ada empat elemen dasar dalam desain grafis yaitu ilustrasi, fotografi, simbol, dan tipografi. (Adityawan, 2010 : 25-26)

Endratman dalam website www.scribd.com mengatakan grafis berkaitan erat dengan visual, sesuatu yang tampak dilihat oleh mata (Endratman. 2008. *Tips & Trick Graphic Design*). Didalam proses untuk membuat sebuah desain grafis dipengaruhi oleh elmen-elemen penting dalam desain grafis yaitu:

1. Garis (Line)

Dalam desain grafis unsur garis begitu penting, karena garis adalah elemen yang mudah dipahami oleh khalayak. “Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Alat yang dipakai untuk menggambar tersebut antara lain pensil, ballpoint, pointed brush, keyboard, mouse, dan sebagainya. Garis dapat juga merupakan potongan di permukaan

yang keras yang biasa disebut juga grafir. Garis juga didefinisikan sebagai titik-titik yang bergerak. Selain itu, garis juga disebut sebagai jalur terbuka. Anda mungkin telah menggambar garis bertahun-tahun, tidak pernah berhenti, dan tak pernah menganalisisnya” (Suyanto, 2004 : 37).

Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah, dan kualitasnya. Tipe garis atau atribut garis merujuk pada gerakan garis awal hingga akhir. Tipe garis ini dapat berupa garis lurus, lengkung, atau siku-siku. Inilah yang paling mudah untuk membedakan tipe garis.

Kategori kedua adalah arah garis. Arah garis menggambarkan hubungan antar garis terhadap halaman. Arah garis ini dibedakan menjadi tiga, yaitu garis horizontal, garis vertikal, dan garis diagonal. Garis horizontal bergerak melintasi halaman dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri; dari barat ke timur atau timur ke barat. Garis vertikal bergerak dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas; dari utara ke selatan atau selatan ke utara. Garis diagonal adalah garis yang bergerak sudut menyudut, dari sudut kiri atas menuju sudut kanan bawah, atau dari kanan bawah menuju sudut kiri atas; dari sudut kanan atas menuju sudut kiri bawah atau dari sudut kiri bawah menuju sudut kanan atas.

Kategori ketiga adalah kualitas garis. Kualitas garis merujuk pada bagaimana garis itu digambar. Kualitas garis dapat diserupakan dengan kualitas suara atau kualitas musik. Menilai kualitas garis lebih banyak menggunakan perasaan. Mungkin kualitas garis itu dapat berupa garis yang takut-takut atau tegas, halus atau patah-patah, tebal atau tipis, tetap atau berubah-ubah (Suyanto, 2004 : 38).

2. Bentuk (Shape)

Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk dibagi menjadi bentuk dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra), masing-masing bentuk mempunyai arti tersendiri, juga tergantung kepada budaya yang membentuknya. Suyanto pada bukunya “Desain Grafis untuk Periklanan” juga menjelaskan bahwa “Bentuk merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi yang tertutup jalur atau jalur yang tertutup. Banyak cara melukiskan bentuk pada permukaan dua dimensi. Salah satu cara melukiskan bentuk adalah dengan garis. Garis dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk yang datar, misalnya lingkaran (bola), elip, silinder, pyramid, atau kubus” (Suyanto, 2004 : 39).

Dalam desain, bentuk tidak hanya mendefinisikan sebuah objek tetapi juga bisa mengkomunikasikan sebuah gagasan. Secara umum bentuk dua dimensi dibagi tiga (3) macam. Pertama, bentuk geometris adalah bentuk yang sangat umum dan terstruktur (kotak, segitiga, lingkaran, dan banyak lainnya), kedua bentuk natural, yaitu bentuk hewan, tumbuhan dan manusia yang merupakan bentuk-bentuk yang tidak beraturan dan mudah berubah, ketiga bentuk abstrak yaitu bentuk natural yang disederhanakan, misalkan simbol pada fasilitas orang cacat, dan sebagainya.

3. Fotografi

Fotografi terlahir dari keinginan manusia untuk mengabadikan sesuatu yang mereka alami. Fotografi merupakan usaha untuk mengenang kembali apa yang pernah diabadikan. Bagaimana foto lahir? Fotografi lahir melalui tahap

panjang hingga dapat dinikmati sekarang. Meski tidak pernah menyaksikan kita dapat menikmatinya. Fotografi lahir ketika Nicephore Niepce membuat foto pertama tahun 1826. Sejarah fotografi lalu berkembang mengikuti perkembangan ilmu fisika, kimia dan teknologi informasi (Abdi, 2011 : 1).

Yuyung dalam bukunya "*Photography From My Eyes*" Hingga saat ini, fotografi terspesialisasi lebih dari 20 kategori. Antara lain, *still life photography*, *fine art photography*, *art photography*, *abstract photography*, *street photography*, *fashion photography*, *model photography*, *architectural photography*, *landscape photography*, *travel photography*, dan *documentary photography*. Selain itu, ada *wedding photography*, *photojournalism*, *aerial photography*, *ethnophotography*, *macro photography*, *micro photography*, *pinhole photography*, *underwater photography*, *painting photography*, *digital painting photography*, *nudes photography*, *infrared photography*, dan *astrophotography*.

Dalam bidang desain, penemuan fotografi kemudian berkembang dalam teknologi cetak. Langkah pengembangan berikut adalah bagaimana mencetak foto *full-color*. Ilustrasi berwarna pertama yang dicetak secara foto mekanis dilakukan oleh sebuah majalah di perancis tahun 1881 (Adityawan, 2010 : 53).

Meggs juga menuliskan bahwa "Oleh kedatangan abad kedua puluh, fotografi menjadi alat yang semakin penting dalam reproduksi desain grafis. Sebagai reproduksi mekanik foto diganti piring buatan tangan, ilustrator memperoleh kebebasan baru ekspresi. fotografi secara bertahap dimonopoli dokumen faktual dan mendorong ilustrator pergi ke arah fantasi dan fiksi" (Meggs, 1992: 150-153)

Gambar yang dihasilkan dari fotografi tersebut memiliki peranan yang dapat memberikan kesan dan pendalaman makna dalam sebuah karya grafis. Sebab gambar dalam foto adalah gambar diam (*still image*), dimana dari gambar tersebut harus mampu mengkomunikasikan maksud dari gambar tersebut dengan mata orang yang melihat.

4. Warna

Setiap warna mempunyai karakteristik tersendiri. Dengan warna kita dapat mengkomunikasikan desain kita kepada audience secara efektif. Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya.

Bahasa warna telah berkembang dari penelitian dalam teori, teknologi, dan praktek desain. Kadang-kadang istilah berbicara tentang aspek-aspek tertentu dari warna, dan kadang-kadang warna berbicara bahasa sendiri dengan makna simbolis, budaya, dan psikologis. Bagian ini akan mengeksplorasi dan mendefinisikan terminologi warna dalam kata-kata dan gambar dengan menawarkan analisis warna desain professional (Evans, 2004 : 82).

Endratman menjelaskan warna ada terbagi beberapa jenis warna yang sudah banyak dikenal didunia desain. Jenis Warna pertama adalah warna primer tidak bisa dibuat dengan mencampur warna lain. Merupakan warna yang berdiri sendiri. Warna primer terdiri atas: merah, kuning, dan biru. Kedua adalah warna sekunder dibuat dengan kombinasi warna dua warna primer. Warna sekunder atas: orange (jingga), hijau dan ungu. Ketiga adalah warna tersier dibuat dengan kombinasi warna primer dengan perbatasan warna sekunder. Warna tersier terdiri

atas: kuning kehijauan, kuning kejinggaan, merah kejinggaan, merah keunguan, biru keunguan, dan biru kehijauan (<http://www.scribd.com>).

Wijanarko menyebutkan, lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Untuk warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat, dimana warna dingin justru sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang (<http://www.ahlidesain.com>)

Warna berperan dominan dalam pembuatan sebuah karya grafis. Dalam kebutuhan cetak dan printing, warna yang dipakai adalah system/model CMYK, Sedangkan untuk tampilah dilayar monitor saja (misalkan web, wallpaper, game, video) warna yang bisa digunakan adalah RGB. Dilayar monitor mungkin terlihat warna yang menarik, saat dicetak/print mungkin warna tidak sesuai dengan tampilan dilayar. Karena untuk aplikasi cetak hanya warna CMYK, sedangkan di layar monitor menggunakan RGB, HSL, Hexadesimal dan lain-lain.

Di dunia komputer grafis, banyak system/model warna antara lain RGB (Red, Green, Blue), CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black), HLS (Hue, Lightness, Saturation), dan LAB color (Lightness, A (Green-red axis) B (Blue-yellow axis)). Karena banyaknya warna, menyebabkan sulit mendapatkan warna sesuai dan sepakati banyak pihak. Oleh karena itu muncullah standar warna

seperti Pantone, DIC, Toyo, Trimatch, dll. Untuk menyamakan perspektif warna dengan menggunakan kode angka (<http://www.scribd.com>).

Pengkodean warna RGB dapat ditulis dalam angka hexadesimal (basis 16) untuk masing-masing komponen R, G atau B (<http://camex.wen.ru>).

Misalkan:

- a. Untuk hitam murni akan ditulis dengan kode #000000 (R=00, G=00, B=00)
- b. Untuk putih sempurna akan ditulis dengan kode #FFFFFF (R=FF, G=FF, B=FF)
- c. Untuk biru Murni akan ditulis dengan kode #0000FF (R=00, G=00, B=FF), dst.

Warna sulit dikendalikan ketika menciptakan pekerjaan desain grafis yang orisinal dan ketika menampilkannya pada layar multimedia, baik di televisi maupun di web. Suyanto dalam bukunya “*Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*” mengatakan ada beberapa saran dalam merancang warna yang efektif adalah sebagai berikut

- a. Pilihan warna yang sesuai konsep yang anda desain.
- b. Pilihan warna yang akan mengkomunikasikan semangat dan kepribadian pemesan iklan.
- c. Buatlah keyakinan bahwa warna menyempurnakan kemampuan baca pada pesan yang disampaikan.
- d. Periksa di antara warna yang kontras dalam desain anda untuk memberikan dampak visual.
- e. Ciptakan sketsa dengan banyak warna (paling sedikit dua puluh warna)

- f. Cobalah mendesain dengan satu warna, kemudia dengan dua warna, dan akhrynya dengan warna penuh.
- g. Analisislah penggunaan warna kontemporer yang sukses dalam solusi desain master.
- h. Ketika anda mendesain dengan komputer, ingatlah anda melihat layar elektronik, dan warna dapat berbeda apabila dicetak.
- i. Pelajarilah penggunaan warna dalam sejarah desain grafis.
- j. Pelajarilah simbol warna pada budaya yang berbeda. Simbol warna tidak universal. Orang Cina, Korea, Jepang menyukai warna kuning emas dan merah, orang eropa menyukai warna hitam dan abu-abu.
- k. Lihatlah warna tren melalui warna sampul CD, sampul buku, sampul majalah, iklan TV, dan sebagainya.
- l. Kunjungi perpustakaan, percetakan, penerbitan, studio desain, dan web, berbicaralah dengan pemesan iklan, dengan pemasok, dan dengan para professional desain tentang warna yang disukai pelanggan. (Suyanto, 2004 : 43)

Warna memegang peranan penting dalam desain grafis, oleh karena itu kita harus pandai dalam memahami warna dan jeli dalam memilih warna. Jangan sampai kita salah warna misalnya, membuat website untuk perusahaan perbankan anda justru menggunakan warna dominan hitam. Hal itu dapat membuat pelanggan bank tersebut ragu dan tidak percaya karena menggunakan warna yang kurang tepat. Tema hitam cocok untuk website game, website photo gallery, photo slide, dan lain-lain. Jadi hindari kesalahan dalam pemilihan warna.

5. Huruf/Teks/Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca secara maksimal mungkin. Tipografi (*typography*) adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf.

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna-maknanya semakin meluas.

Menurut Rustan dalam bukunya “Font dan Tipografi”, “Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk, dan lain-lain (Rustan, 2011 : 16)”.

Rustan menegaskan jelas bahwa, memilih jenis huruf yang tepat berhubungan erat dengan efektifitas komunikasi, dan komunikasi yang efektif menghasilkan citra media yang konsisten di benak audience. Desain dan tipografi adalah kendaraan yang *powerfull* untuk menyampaikan konsep dan pemikiran (Rustan, 2010 : 124).

Bahkan *stroke* pada karakter bisa digunakan sebagai garis/kontur sebuah objek. Banyak karakter, baik huruf, angka maupun tanda baca yang bentuknya unik dan menarik sehingga bisa digunakan untuk menggambarkan sebuah objek, tinggal bagaimana kreatifitas seorang desainer dalam memanfaatkan bentuk-bentuk tersebut (Rustan, 2010 : 129).

Dalam sebuah desain perlu penekanan dan urutan/hirarki dalam pembacaan teks. Tidak semua teks menonjol, sehingga dalam teks ada yang disebut Judul (*Headline*), Subjudul (*Subhead*) dan naskah (*Bodytext*), dan lain-lain. Selain itu, dalam pengaturan tipografi perlu diperhatikan jarak antar huruf yang dikenal dengan istilah *kerning* atau *tracking*, sehingga akan menghasilkan tulisan rapat atau renggang. Juga perlu diperhatikan jarak antar kata (spasi) dan jarak antar baris yang dikenal dengan istilah *leading* (<http://www.scribd.com>).

Huruf memiliki karakteristik masing-masing. Berikut karakteristik huruf:

1. Huruf miring (*italic*), teks italic akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Teks italic yang terlalu panjang akan sulit dibaca.
2. Huruf tebal (*bold*), teks tebal juga mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Pengguna yang terlalu banyak akan mengaburkan focus pada makna
3. Huruf bergaris bawah (*underline*) garis bawah menandakan adanya sesuatu yang penting.
4. Huruf berwarna cara membedakan teks dapat menggunakan warna, meskipun tidak sekuat bold. Penggunaan teks warna harus memperhatikan ilmu tentang warna.
5. Huruf kapital dapat diartikan sebagai perintah atau amarah.

Meski begitu dalam pemilihan huruf/font, harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan juga karakter segmen pasarnya. Huruf untuk judul film horror tidak mungkin menggunakan jenis huruf untuk komik. Dari penjelasan

tersebut pemahaman tentang tipografi seorang desainer itu berpengaruh terhadap hasil karya grafis .

6. Ruang Kosong (Space)

Endratman menjelaskan dengan ruang, kita dapat merasakan jauh-dekat, tinggi-rendah, panjang-pendek, kosong-padat, besar-kecil dan lain-lain. Ukuran tersebut sifatnya relatif. “Besar” menurut anda belum tentu “besar” menurut orang lain. Ukuran-ukuran tersebut muncul karena ada pembandingan (Endratman 2008 : *Tips & Trick Graphic Design*).

Jika kamar penuh dengan barang, tentu kita akan sulit bergerak karena perlu ruang sirkulasi. Begitu pula dalam desain grafis, kita memerlukan ruang untuk menempatkan komponen grafis seperti gambar, teks, dan lain-lain, tetapi jangan sampai menghabiskan ruang desain.

Demikian ruang kosong bukan berarti ruang yang tidak bermanfaat atau ruang yang harus diisi, justru ruang kosong adalah komponen desain grafis. Dengan memanfaatkan ruang tersebut desain kita terlihat lebih mudah dicerna. Fokus sehingga lebih komunikatif dan menarik.

Ruang disini akan dibagi lagi ke dalam aplikasi karya 2D atau 3D. untuk karya grafis 2D maka hanya akan melihat aspek axis x dan y, sedangkan dalam karya grafis 3D akan melihat aspek axis x, y, dan z. Berarti ruang dalam grafis 3D akan melihat aspek “kedalaman” media ruangnya (<http://www.scribd.com>).

Semua unsur tersebut antara lain garis, bentuk, fotografi, warna, tipografi, dan ruang kosong (*space*) diibaratkan sebagai bumbu dan material

dalam membuat masakan. Adalah menjadi pilihan bagi seorang disainer untuk memilih dan mengolahnya. Tidak mesti kesemua unsur harus selalu masuk kedalam sebuah desain grafis, sehingga tidak terkesan berlebihan.

2.4 Software Grafis

Keperluan desain grafis sudah masuk kedalam bagian dari proses editing dan memiliki peranan penting untuk dapat menunjang sebuah kebutuhan visual. Menurut Slamet Riyanto dalam websitenya *slametriyanto.net* mengatakan

“Definisi desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu media dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.”

Dari kutipan tersebut, kategori desain grafis sendiri secara garis besar, dibedakan menjadi beberapa kategori. Pertama *printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis. Kedua web desain untuk halaman web. Ketiga film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi. Keempat identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman. Kelima desain Produk, Kemasan dan sejenisnya.

Slamet mengatakan program pengolah grafis untuk saat ini sangat beragam. Oleh karena desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori, maka sarana untuk mengolah menjadi berbeda-beda pula, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya (*slametriyanto.net*).

Program pengolah tata letak (layout), program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan text dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah Adobe Framemaker, Adibe In Design, Corel Ventura, Microsoft Publisher dan Quark Xpress.

Program pengolah vektor/garis, dimana program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Program yang termasuk dalam kelompok ini adalah Adobe Illustrator, Beneba Canvas, CorelDraw, Macromedia Freehand, Metacreations Expression dan Micrografx Designer

Program pengolah pixel/gambar, dimana program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto. Semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu.

Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik. Yang termasuk dalam program ini adalah Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Metacreation Painter, Metacreation Live Picture, Microsoft Photo Editor, QFX, Wright Image

Program pengolah film/video. Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat menggunakan program ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah Adobe After Effect, Power Director, Show Biz DVD, Ulead Video Studio, Element Premier, Easy Media Creator, Pinnacle Studio Plus, WinDVD Creator, Nero Ultra Edition

Program pengolah multimedia program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah Macromedia Authorware, Macromedia Director, Macromedia Flash, Multimedia Builder, Ezedia, Hyper Studio, Ovation Studio Pro (*slametriyanto.net*).

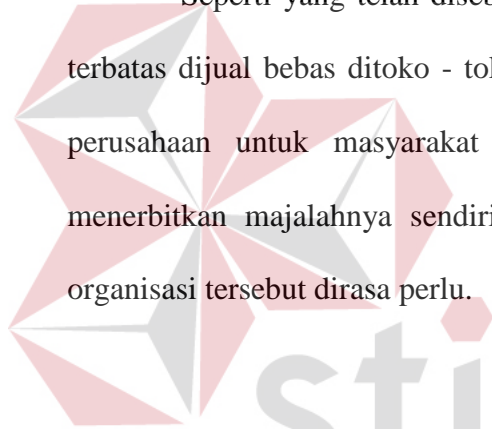
2.5 Majalah

Majalah adalah sebuah media publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel – artikel dari berbagai penulis (Assegaff, 1983 : 127). Selain memuat artikel, Majalah juga merupakan publikasi yang berisi cerita pendek, gambar, review, ilustrasi atau fitur lainnya yang mewarnai isi dari majalah. Oleh karena itu, majalah dijadikan salah satu pusat informasi bacaan yang sering dijadikan bahan rujukan oleh para pembaca dalam mencari sesuatu hal yang diinginkannya.

Eksistensi majalah muncul karena kebutuhan masyarakat akan informasi beragam yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat saat ini. Maka tak heran banyak berbagai ragam majalah beredar saat ini, yang disesuaikan dengan segmentasinya. Majalah dapat dibedakan menurut pembaca pada umumnya atau kelompok pembaca yang menjadi target pasarnya, yakni majalah dapat diklasifikasikan menurut segmen demografis (usia atau jenis kelamin), ataupun pembedaan secara psikografis, dan geografis atau dapat dilihat dari segi kebijakan editorialnya (Kasali, 1992:111). Sebagai contoh untuk majalah yang terbitnya berdasarkan keadaan demografis, misalnya Majalah Gadis, majalah yang diperuntukkan untuk wanita. Sedangkan majalah yang berdasarkan pengelompokan geografis (wilayah), misalnya: majalah sekolah. Berbagai bahasan artikel informasi yang diulas dalam majalah - majalah tersebut tentunya disesuaikan dengan karakter dan gaya bahasa target *audiencenya*, begitu pula dengan gaya pendekatan dalam hal tampilan atau desain majalahnya.

Didalam suatu majalah terkandung banyak elemen – elemen grafis seperti gambar, tipografi, warna, ilustrasi dan elemen lainnya yang dimana hal itu untuk memperindah isi majalah dan untuk menarik perhatian masyarakat untuk membacanya. Majalah juga harus memiliki konsep atau target segmentasi yang jelas dan sesuatu hal yang berbeda dengan majalah lainnya. Agar dapat terlihat oleh masyarakat memiliki ciri khas serta keunggulan dari majalah – majalah pesaing.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, saat ini majalah tidak hanya terbatas dijual bebas ditoko - toko atau kios - kios buku yang dibuat oleh suatu perusahaan untuk masyarakat umum, namun suatu organisasi juga dapat menerbitkan majalahnya sendiri apabila kebutuhan informasi tentang lingkup organisasi tersebut dirasa perlu.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA