



**PERANCANGAN DESIGN LAYOUT MAJALAH POTENSI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI AKTIVITAS MASYARAKAT JAWA TIMUR**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

Oleh:

Fildzah Hawadah N. H.

15420100022

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

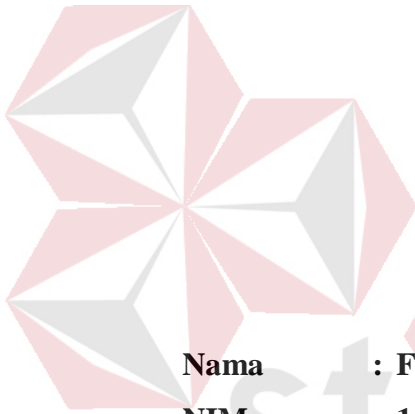
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**PERANCANGAN DESIGN LAYOUT MAJALAH POTENSI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI AKTIVITAS MASYARAKAT JAWA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program : Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : FILDZAH HAWADAH N.H.

NIM : 15420100022

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

LEMBAR MOTTO



“DIBALIK SEBUAH USAHA SELALU ADA HASIL ”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada kedua Orang tua, Dosen Pembimbing, Ahmad Balya ,
Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini.*

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESIGN LAYOUT MAJALAH POTENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI AKTIVITAS MASYARAKAT JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh
Fildzah Hawadah Nur Husnina
NIM : 15.42010.0022
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Desember 2018

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Florens Debora Patricia, M.Pd
NIDN.07200489505



Marheny Matheus Yani
NIP. 196607071991031013

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Fildzah Hawadah Nur Husnina

NIM : 15420100022

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : PERANCANGAN DESIGN LAYOUT MAJALAH

POTENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI AKTIVITAS MASYARAKAT JAWA TIMUR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Desember 2018



Yang menyatakan

Fildzah Hawadah
NIM : 15420100022

ABSTRAK

Media merupakan alat jalur komunikasi (masa), atau perantara yang mempertemukan seseorang dengan orang lain sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi (komunikasi masa). Salah satunya adalah media cetak seperti buku, surat kabar dan majalah. Sedangkan media cetak itu sendiri juga harus memiliki penampilan menarik yang dapat menarik minat pembacanya. Mulai dari konten, design dan tata letak atau layout harus diperhatikan.

Begitu juga dengan Majalah Potensi yang berisikan mengenai informasi – informasi mengenai aktivitas pemerintah maupun masyarakat yang ada di Jawa Timur ini diterbitkan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Design layout sangat mempengaruhi minat pembaca terhadap majalah tersebut. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah design layout yang modern dan simple, yang diterapkan pada Majalah Potensi agar dapat lebih menarik minat pembaca.

Kata kunci : *Media, Design, Layout, Majalah, Modern & Simple*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul perancangan design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.

Laporan ini merupakan bukti tanggung jawab peneliti terhadap lembaga karena telah melaksanakan kegiatan perkuliahan di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Dalam penyusunannya laporan ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
2. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran dalam mengerjakan laporan kerja praktik ini.
3. Yang terhormat **Florens Debora Patricia, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
4. Kedua orang tua tercinta peneliti yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil serta doanya. Tidak lupa juga kepada kakak dan adik kandung peneliti yang memberi semangat dan memberikan doa dikala peneliti mengerjakan laporan.

5. Semua Karyawan DISKOMINFO JATIM terutama **Pak Hendrik** sebagai pembimbing selama kerja praktik dan **Pak Audi** yang juga sudah membantu selama kerja praktik.
6. Untuk Ahmad Balya yang sudah memberi semangat batin dalam pengerjaan laporan kerja praktik.

Surabaya, 20 Desember 2018

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksanaan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Sejarah Perusahaan	7
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	10

2.4 Tugas Dan Fungsi	11
2.5 Struktur Perusahaan	12
2.6 Alamat dan Kontak Perusahaan	13
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....	14
3.1 Media.....	14
3.1.1 Cetak	14
3.2 Majalah	14
3.2.1 Fungsi Majalah	15
3.2.2 Kriteria Majalah yang Baik	16
3.3 Majalah Potensi	18
3.4 Layout.....	19
3.4.1 Prinsip-Prinsip Layout.....	19
3.4.2 Jenis – Jenis Layout	20
3.5 Elemen Desain	22
3.5.1 Elemen Dasar Desain	22
3.5.2 Prinsip Dasar Desain.....	26
3.6 Ilustrasi.....	27
3.7 Tipografi.....	28
3.8 Warna.....	30
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	34
4.1 Brieff.....	34

4.2 Perancangan Karya	34
4.2.1 Sketch Layout	34
4.2.2 Computerize	38
4.2.3 Final Artwork	39
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ruang kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jatim.....	6
Gambar 2.2 Suasana Pengerjaan saat kerja praktik.....	7
Gambar 2.3 Tampak Depan Gedung DISKOMINFO Jatim.....	10
Gambar 2.4 Struktur Organisasi DISKOMINFO Jatim.....	12
Gambar 4.1 Sketch Cover depan majalah.....	35
Gambar 4.2 Sketch Daftar isi majalah.....	36
Gambar 4.3 Sketch halaman majalah 1.....	37
Gambar 4.4 Sketch halaman majalah 2.....	37
Gambar 4.5 Proses computerize cover depan.....	38
Gambar 4.6 Proses computerize daftar isi.....	38
Gambar 4.7 Proses computerize halaman majalah 1.....	39
Gambar 4.8 Proses computerize halaman majalah 2.....	39
Gambar 4.9 Final artwork cover depan.....	40
Gambar 4.10 Final artwork daftar isi.....	41
Gambar 4.11 Final artwork halaman majalah 2.....	42
Gambar 4.12 Final artwork halaman majalah 1.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Kerja Praktik.....	47
Lampiran 2 Form KP – 5 (halaman 1).....	48
Lampiran 3 Form KP – 5 (halaman 2).....	49
Lampiran 4 Form KP – 6	50
Lampiran 5 Form KP – 7.....	51
Lampiran 6 Kartu Bimbingan.....	52
Lampiran 7 Biodata Penulis.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Komunikasi dan Informatika adalah Dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta melaksanakan tugas pembantuan yang diberikan oleh pemerintah dan pemerintah provinsi dimana dalam setiap kegiatannya selalu berhubungan dengan pembangunan dan pengembangan system informasi, pengembangan dan pemeliharaan jaringan computer antar bidang, pengelolaan produksi informasi dan publikasi, pengelolaan dan pengembangan komunikasi publik, Dinas Komunikasi dan Informatika merupakan unsur pelaksanaan otonomi daerah, dipimpin oleh seorang kepala dinas, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.

Majalah adalah kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, dan sebagainya, yang dicetak dalam lembaran kertas ukuran kuarto atau folio dan dijilid dalam bentuk buku, serta diterbitkan secara berkala, seperti seminggu sekali, dua minggu sekali, atau sebulan sekali. Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi Jawa Timur terdapat majalah Potensi. Majalah Potensi adalah merupakan sarana/media untuk penyebarluasan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan seputar pemerintahan maupun masyarakat yang berada di Jawa Timur.

Pada tahun 2017 beralih menjadi majalah *Digital*, Hal ini menyesuaikan dengan perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini kian

maju dengan cepat. Dengan berubahnya menjadi majalah digital maka masyarakat langsung bisa mengakses sendiri melalui *website* dinas kominfo atau subdomain : *potensi.kominfo.jatimprov.go.id.*, majalah Potensi memiliki beberapa sub bab yang sudah pasti ada di setiap edisinya seperti Gubernur, Technology, Plesir, disini penulis akan membahas tentang bagaimana merancang design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan pada laporan kerja praktik ini dapat dirumuskan sebagai berikut “*merancang design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.*”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam laporan kerja praktik ini dapat terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan-batasan mengenai permasalahan yang ada yaitu:

Merancang design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan laporan kerja praktik ini adalah untuk merancang *design layout* majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan majalah Potensi ini adalah

- a. Sebagai menambah pengetahuan umum dan bermanfaat kedepannya.
- b. Sebagai Referensi dan penambahan wawasan masyarakat dalam membuat *design layout* majalah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat dimuat dalam edisi majalah terbaru. Dan juga diharapkan dapat memberikan informasi mengenai Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi Jawa Timur.

1.6 Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan

Nama perusahaan : Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah
Provinsi Jawa Timur

Nama Penyelia : Marhaenry Matheus Yani

Jasa : Pemerintahan

Alamat : Jl. A Yani 242-244 Surabaya

Telepon : (031) 8294608

Fax : (031) 8294517

E-mail : koinfo@jatimprov.go.id

Website : <http://koinfo.jatimprov.go.id>

b. Periode

Tanggal pelaksanaan : 16 Juli 2018 – 15 Agustus 2018

Waktu : 07.00 – 16.00 WIB

Bagian : Design Grafis

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, dan kontribusi serta sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisikan mengenai penjelasan secara singkat sejarah atau struktur organisasi, lokasi perusahaan, fungsi, visi dan misi, tugas, tanggung jawab dan wewenang dari Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi Jawa Timur.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang segala sesuatu teori penunjang yang diharapkan menjelaskan secara singkat mengenai landasan yang digunakan untuk mendukung pembuatan laporan kerja praktek dan segala keterkaitan.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini akan membahas karya yang dimana hasil selama perancangan pada masa kerja praktek di Dinas Komunikasi dan

Informatika Pemerintah Provinsi Jawa Timur berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya nantinya akan di implementasikan ke perusahaan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan selama pembuatan design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika adalah Dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta melaksanakan tugas pembantuan yang diberikan oleh pemerintah dan pemerintah provinsi dimana dalam setiap kegiatannya selalu berhubungan dengan pembangunan dan pengembangan system informasi, pengembangan dan pemeliharaan jaringan computer antar bidang, pengelolaan produksi informasi dan publikasi, pengelolaan dan pengembangan komunikasi publik, Dinas Komunikasi dan Informatika merupakan unsur pelaksanaan otonomi daerah, dipimpin oleh seorang kepala dinas, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.



Gambar 2.1

Tampak ruang kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur



Gambar 2.2

Suasana pengerjaan saat kerja praktik

2.2 Sejarah Perusahaan

Sebelum reformasi, Kantor Wilayah Departemen Penerangan Provinsi Jawa Timur dengan Kakanwil Drs A. Sudiono memiliki kewenangan pengawasan, pembinaan, penindakan, pembreidelan, sensor dan opstib radio, televisi dan film serta penerbitan, percetakan pers dan grafika, SIUPP pers, SIT, izin radio televisi dan peredaran film bioskop serta operasi peredaran ilegal jenis seluloid, PH, betamax, compact disk tatkala Menpen dijabat Ali Murtopo dan Harmoko sampai demokrasi kebebasan pers saat Letjen TNI Yunus Yosfiah sebagai Menteri Penerangan.

Pasca reformasi 1999 seiring dengan likuidasi Deppen, Depsos dan K/L lain oleh Presiden Gus Dur memasuki era otoda dengan terbitnya UU Pemda No 22 tahun 1999 maka dilimpahkannya sebagian kewenangan urusan Konkuren ke daerah. Kecuali untuk 5 urusan absolut (Luar Negeri, Fiskal Keuangan, Hankam, Agama dan Peradilan yang tetap urusan pusat).

Pada era otonomi daerah itu terbentuklah perangkat daerah termasuk Dinas Informasi dan Komunikasi (Infokom) Provinsi Jawa Timur dengan Perda Jatim No 11 tahun 2000 saat Gubernur Imam Utomo dan Direktur Publikasi Deppen RI Drs. Ahkmad Syah Naina MSc sebagai Kepala Dinas Infokom pertama selang Jatim sebagai tuan rumah PON XV/2000. Tak lama kemudian Akhmad Syah Naina ke ArNas RI digantikan Drs Hari Sisworo hingga purnatugas. (Drs. Suprawoto, SH., MSi Kabid Pers dan sukses dengan Media Center PON 2000) sehingga Gub Imam Utomo melantiknya sebagai Kadis Infokom 2002-2006 dengan membangun Website www.din-infokom.go.id sebagai ikon layanan utama. Seiring terbitnya UU Pemda No 32 tahun 2004 sebagai perubahan UU Pemda No 22/1999 Dinas Infokom (belum mengakomodasi TIK, Drs. Suprawoto diminta Menteri Komunikasi dan Informasi Sofyan Djalil sebagai Kepala Badan Informasi Publik (ess I) dan mewujudkan Newsroom RI dan memberi anggaran APBN non dekon ke daerah hingga Menkominfo dijabat Muhamad Nuh seiring dengan reorganisasi Departemen Kominfo menjadi Kementerian.

Pelayanan publik berbasis teknologi informasi di era keterbukaan (transparansi) yang semakin meningkat perlu didukung dengan sarana dan prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam rangka mewujudkan Good Governance, sehingga diperlukan infrastruktur TIK yang memadai sebagai pendukung terwujudnya pelaksanaan e-government di lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Timur dalam rangka menuju Jawa Timur Smart Province, sehingga dapat memberikan kemudahan akses publik. Pemerintah Prov Jatim melalui Dinas Kominfo dalam mewujudkan hal tersebut terus melakukan upaya upaya antara lain melalui 9 (sembilan) Program antara lain:

1. Program Pelayanan Administrasi Perkantoran,
2. Program Peningkatan Sarana dan Prasarana Aparatur,
3. Program Peningkatan Kapasitas Kelembagaan Perangkat Daerah,
4. Program Penyusunan, Pengendalian dan Evaluasi Dokumen Penyelenggaraan Pemerintahan,
5. Program Informasi Publik,
6. Program Komunikasi Publik,
7. Program Aplikasi Informatika,
8. Program infrastruktur TIK, dan
9. Program Pengelolaan Data Statistik

Sesuai Prioritas Pembangunan Provinsi Jawa Timur dan Program Prioritas Tahun 2018 Dinas Kominfo berpedoman pada RKPD Prov Jatim Tahun 2018 pada prioritas ke 7 yakni Infrastruktur, Konektivitas dan Kemaritiman dalam rangka Pengembangan e-New Budgeting yang bertujuan untuk transparansi dalam pengelolaan keuangan Pemerintah daerah Provinsi Jawa Timur sesuai tuntutan era keterbukaan informasi publik sebagai amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik (ITE).



Gambar 2.3

Tampak gedung Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

VISI

Terwujudnya Penyebarluasan Informasi dan Pelayanan Publik melalui TIK di Jawa Timur

MISI

1. Meningkatkan kapasitas layanan penyebaran informasi, memberdayakan potensi masyarakat serta kerjasama lembaga komunikasi dan informatika.
2. Mengembangkan aplikasi, muatan layanan publik, standarisasi penyelenggaraan pos dan telekomunikasi serta pemanfaatan jaringan TIK dalam rangka peningkatan pelayanan publik.

2.4 Tugas Dan Fungsi

Tugas

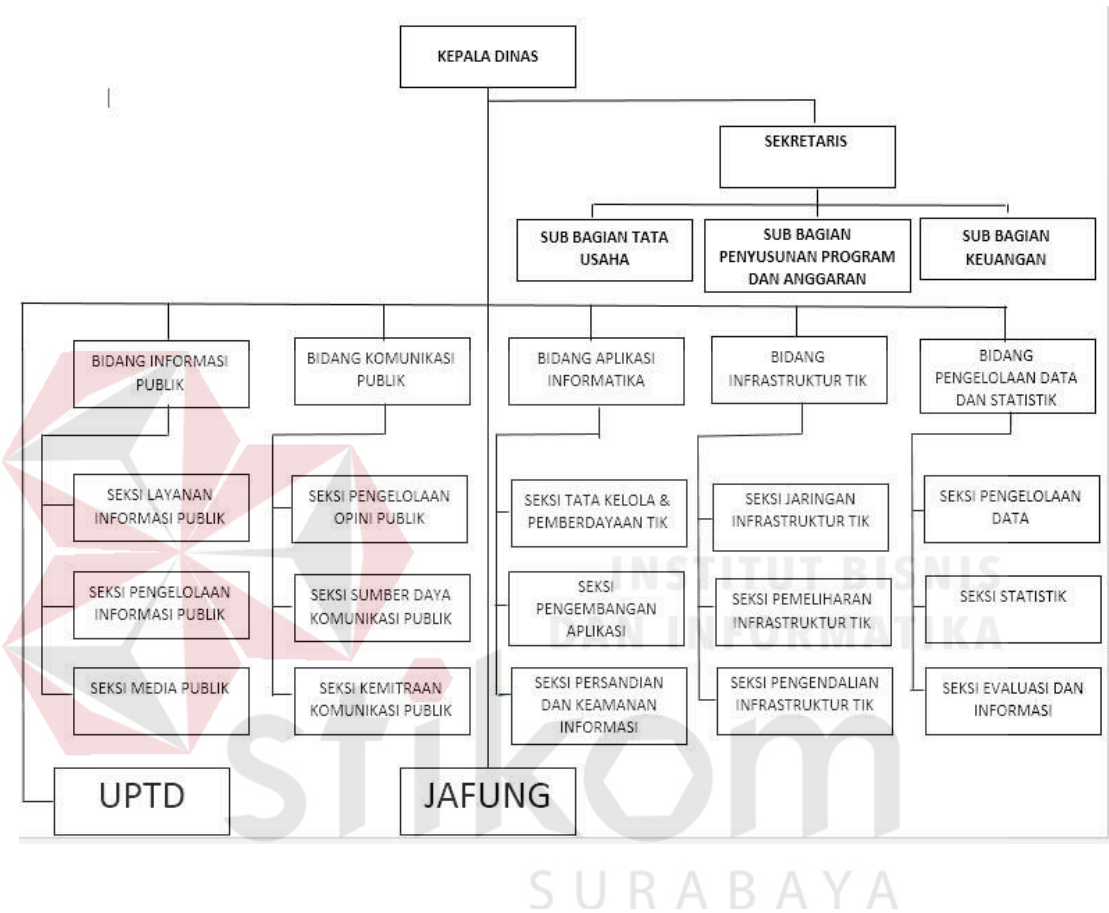
Membantu Gubernur menyiapkan bahan pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintahan Provinsi di bidang komunikasi dan informasi serta tugas pembantuan.

Fungsi

1. Perumusan kebijakan di bidang komunikasi dan informasi
2. Pelaksanaan kebijakan di bidang komunikasi dan informasi
3. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang komunikasi dan informasi
4. Pelaksanaan administrasi dinas di bidang komunikasi dan informasi
5. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan Gubernur terkait dengan tugas dan fungsinya

2.5 Struktur Perusahaan

Struktur perusahaan di Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur adalah sebagai berikut:



Gambar 2.4

Struktur Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur

2.6 Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi
Jawa Timur

Alamat : Jl. A Yani 242-244 Surabaya

Buka : Senin – Jumat, 08.00 – 17.00

Phone / Fax / Hp : (031) 8294608 / (031) 8294517

Website / Email : <http://kominfo.jatimprov.go.id> / kominfo@jatimprov.go.id



BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Media

Dalam buku yang berjudul Media Cetak (R. Masri Sareb Putra, 2007: 4) Kata media disini berarti: alat jalur komunikasi (masa), atau perantara yang mempertemukan seseorang dengan orang lain sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi (komunikasi masa).

3.1.1 Cetak

Kata Cetak dalam arti harfiah bahasa Indonesia “cetak” ialah cap, acuan. Makna harfiah ini belum cukup memuaskan, karena itu kita masih perlu mengacu kepada kosa kata Inggrisnya. Dalam bahasa Inggris, cetak yang berkaitan dengan produksi media cetak ialah *press*. *Press* berarti: mesin untuk mencetak buku, media, surat kabar. Adapun the press ialah surat kabar, media, dan juga di dalamnya para wartawan, termasuk wartawan dan jurnalis (editor) media elektronika baik radio maupun televisi. Sementara kata “pers” sendiri berarti:

1. Usaha percetakan dan penerbitan
2. Usaha pengumpulan dan penyiaran berita
3. Penyiaran berita melalui surat kabar, media, dan radio.

3.2 Majalah

Beberapa ahli mendefinisikan majalah sebagai kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, dan sebagainya, yang dicetak dalam lembaran kertas ukuran kuarto

atau folio dan dijilid dalam bentuk buku, serta diterbitkan secara berkala, seperti seminggu sekali, dua minggu sekali, atau sebulan sekali. Ada pula yang membatasi pengertian majalah sebagai media cetak yang terbit secara berkala, tapi bukan terbit setiap hari. Selain itu, media cetak itu dijilid atau sekurang-kurangnya memiliki sejumlah halaman tertentu. Menurut Djafar H. Assegaff dalam bukunya *Jurnalistik Masa Kini*, majalah diartikan sebagai publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis (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.

3.2.1 Fungsi Majalah

Majalah yang baik adalah majalah yang memiliki fungsi atau manfaat. Entah itu manfaat untuk para pembaca maupun manfaat bagi penerbitnya sendiri. Setiap majalah memiliki manfaat yang berbeda-beda, karena setiap majalah memiliki target segmentasi yang berbeda pula. Namun disini penulis ingin berbagi informasi tentang fungsi majalah secara umum, yang dimana penulis membagi 2 macam fungsi, diantaranya:

1. Fungsi Majalah Untuk Penerbit

- a. Majalah sebagai media belajar organisasi
- b. Majalah sebagai media komunikasi
- c. Majalah sebagai media promosi
- d. Majalah sebagai media penyaluran bakat dalam bidang penulisan

- e. Majalah sebagai sarana investasi

2. Fungsi Majalah Untuk Pembaca

- a. Majalah sebagai sumber informasi
- b. Majalah sebagai media komunikasi
- c. Majalah sebagai penyalur aspirasi setiap orang
- d. Majalah sebagai penyemai demokrasi
- e. Majalah sebagai media promosi
- f. Majalah sebagai media pembelajaran berbasis baca-tulis
- g. Majalah sebagai media penyaluran bakat dalam bidang penulisan
- h. Majalah sebagai peningkatan kreatifitas
- i. Majalah sebagai penghibur

3.2.2 Kriteria Majalah yang Baik

Pada saat ini, banyak majalah yang beredar yang tidak mengantongkan ijin terbit dari pemerintah. Karena menurut mereka, majalah yang mereka terbitkan, tidak mengandung timbal balik materi. Oleh karena itu juga, banyak beberapa majalah yang beredar tidak memikirkan atau mengkonsepkan majalahnya dengan baik dan benar. Dengan hal ini, banyak orang awam atau para pemula, tidak mengetahui seperti apakah majalah yang baik dalam segi konten maupun desain yang disuguhkannya. Dengan permasalahan ini, penulis ingin mencoba berbagi informasi kepada teman-teman seperti apakah kriteria majalah yang baik dan sesuai dengan target segmentasinya, yang diantaranya:

1. Segmentasi

- a. Misi target pasar majalah sesuai dengan pembacanya
- b. Keberadaan majalah sesuai dengan target misi segmentasi majalah
- c. Nama majalah sesuai dengan target segmentasinya
- d. Isi rubrik majalah sesuai dengan segmentasi majalah

2. Fungsi

- a. Ketika pembaca membaca artikel yang didalamnya, pembaca mudah membacanya dan mendapatkan manfaat serta inspirasi yang bias direalisasikan dikehidupannya
- b. Pembaca merasakan manfaat setelah membaca majalah tersebut
- c. Manfaat yang dirasakan pembaca sesuai dengan nama serta target segmentasi majalah

3. Cover

- a. Menunjukkan identitas majalah sesuai dengan misi yang telah ditetapkan
- b. Dapat menarik perhatian calon pembaca untuk membacanya
- c. Komunikatif dan Informatif
- d. Ilustrasi atau gambar yang dipakai sesuai tema edisi majalah

4. Layout

- a. Layout tidak monoton
- b. Layout beralur
- c. Layoutan mudah dibaca dan dimengerti

5. Warna

- a. Tidak menyakiti mata
- b. Tidak membuat mata cepat lelah ketika membaca

- c. Pemakaian warna sesuai segmentasi majalah dan tema serta judul rubrik

6. Font

- a. Font yang dipakai mudah dibaca (memiliki readability dan legability)
- b. Pemakaian jenis font sesuai tema atau judul rubrik

7. Pemilihan Rubrik

- a. Isi rubrik sesuai nama majalah
- b. Rubrik yang ada dapat menarik perhatian
- c. Setiap rubrik minimal terdapat 1 ilustrasi atau gambar

8. Ilustrasi atau Gambar

- a. Ilustrasi yang ada pada cover, sesuai dengan tema edisi majalah
- b. Ilustrasi atau gambar yang ada pada rubrik sesuai dengan isi artikel rubric
- c. Ilustrasi mudah dimengerti
- d. Gambar memiliki resolusi tinggi, sehingga gambar terlihat jelas

9. Ukuran

- a. Ukuran majalah tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil
- b. Ukuran umum majalah A4, Letter dan B5 atau F4
- c. Mudah dibawa dan tidak rentan rusak

3.3 Majalah Potensi

Majalah Potensi adalah merupakan sarana/media untuk penyebarluasan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan seputar pemerintahan maupun masyarakat yang berada di Jawa Timur.

Pada tahun 2017 beralih menjadi majalah *Digital*, Hal ini menyesuaikan dengan perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini kian maju dengan cepat. Dengan berubahnya menjadi majalah digital maka masyarakat

langsung bisa mengakses sendiri melalui *website* dinas kominfo atau subdomain : *potensi.kominfo.jatimprov.go.id.*, majalah Potensi memiliki beberapa sub bab yang sudah pasti ada di setiap edisinya seperti Gubernuran, Technology, Plesir.

3.4 Layout

Layout dapat dikatakan sebagai hal yang penting terhadap tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa melayout itu sama dengan mendesain. Proses membuat layout adalah merengkaikan unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang baik dan dapat mencapai tujuan tertentu (Surianto Rustan, 2014: 1).

3.4.1 Prinsip-Prinsip Layout

Dari waktu ke waktu, desain Layout perlu dipertimbangkan sebagai sesuatu yang dinamis dan punya fleksibilitas. Dalam sebuah layout, terdapat beberapa prinsip – prinsip yang biasa diterapkan agar menjadikan layout yang baik (Surianto Rustan, 2014 :76). Berikut prinsip – prinsip layout yaitu:

1. Sequence

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark di wilayah-wilayah pengguna Bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2. Emphasis

Emphasis digunakan untuk memberi penekanan, atau menjadikan sebuah elemen sebagai pusat perhatian. Emphasis juga untuk membangun sequence. Di emphasis tersebut juga ada macam-macam cara menciptakan emphasis, salah satunya dengan kontras (bias lewat kontras ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan lain-lain). Selain kontras, emphasis bias diciptakan lewat elemen layout yang mengandung pesan kontroversial, unik, atau emosional, efeknya akan lebih kuat dan bias menarik orang untuk membacanya.

3. Balance

Balance/keseimbangan adalah sebuah pencerminan, keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan yang asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau “kelihatannya seimbang”. Keseimbangan yang dicapai lewat simetris sebagai contoh dapat dijumpai pada makhluk hidup dan benda-benda, contohnya kupu-kupu dan jam pasir.

4. Unity

Unity tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

3.4.2 Jenis – Jenis Layout

Sebelum memulai membuat desain layout, diperlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis layout. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun buku :

1. *Mondrian Layout*

Menurut Piet Mondrian seorang pelukis Belanda, iklan merupakan gabungan bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *portrait*, yang dimana sejajar dengan bidang

penyajian dan terdapat gambar yang saling menyatu sehingga membentuk sebuah komposisi.

2. *Multi Panel Layout*

Sebuah iklan dalam satu bidang penyajian yang memiliki beberapa tema visual dalam satu bentuk.

3. *Picture Window Layout*

Penempatan produk di dalam iklan yang ditampilkan secara *close up*, bisa menggunakan produk atau bisa menggunakan model.

4. *Copy Heavy Layout*

Penempatan yang lebih mengutamakan *copy writing* atau lebih mendominasi penyajian teks dalam komposisi layout-nya.

5. *Frame Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan border/bingkai/frame-nya sehingga dapat membentuk suatu narasi.

6. *Shihlouette Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan gambar ilustrasi atau teknik fotografi namun hanya menonjolkan bayangan saja.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak yang lebih mengutamakan pada penampilan jenis huruf dengan size yang besar.

8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang komposisi visual dengan teks tidak beraturan dan penempatannya tidak mengarah pada ketentuan yang baku.

9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang penataannya ditata secara teratur. Jumble layout ini merupakan kebalikan dari circus layout.

10. *Grid Layout*

Penyusunan sebuah iklan yang menggunakan konsep grid. Desainnya seperti menjadi bagian per-bagian yang berada dalam skala grid.

11. *Bleed Layout*

Tampilan iklan yang menggunakan frame atau bingkai disetiap sisi bidangnya.

12. *Vertical Panel Layout*

Penyusunan yang menggunakan garis pemisah vertical dan membagi layout iklan.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Penataan iklan yang menggunakan susunan huruf atau angka yang berurutan sehingga menimbulkan kesan narasi.

14. *Angular Layout*

Tampilan iklan dengan menggunakan susunan elemen visual yang perbandingannya tidak seimbang.

15. *Informal Balance Layout*

Ketidak seimbangan dari perbandingan penampilan visual pada penataan suatu iklan.

3.5 Elemen Desain

3.5.1 Elemen Dasar Desain

Menurut Arsad 1984:20, desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena

itulah, seni rupa dalam bahasa Inggris disebut *visual art*. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata).

Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia desain disebut dengan elemen desain. Dalam sebuah buku karangan Atisah Sipahelut yang berjudul *Seni Rupa dan Desain* menjelaskan unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus, garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

2. Bidang / Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam, yakni; bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna.

3. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan-kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

4. Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, artikel ini membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna.

Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya; 1) .Warna Primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, 2). Warna Sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu, oranye (jingga) , dan hijau, 3). Warna Tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder, 4). Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain, 5). Warna komplementer, yakni

warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.

5. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

6. Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya.

Oleh karena itu dalam karya dua dimensi kesan ruang atau kedalaman dapat ditempuh melalui beberapa cara, diantaranya: 1). Melalui penggambaran gempal, 2). Penggunaan perspektif, 3) Peralihan warna, gelap terang dan tekstur, 4). Pergantian ukuran, 5). Penggambaran bidang bertindih, 6) Pergantian tampak bidang, 7). Pelengkungan atau pembelokan bidang, dan 8). Penambahan bayang – bayang.

3.5.2 Prinsip Dasar Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Drs. Arfial Arsad Hakin, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:

1. Keseimbangan

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya.

Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs website. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

2. Irama atau ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

3. Penekanan atau Fokus

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

4. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan focus yang dituju.

3.6 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, fungsi ilustrasi seiring perkembangannya tidak hanya sebagai pendukung cerita namun juga dapat menghiasi ruang kosong. (Adi Kusrianto, 2007: 2).

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik, selain itu juga untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan (Supriyono, 2010: 51).

Ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan
4. Punya daya pukai (*eye-catcher*) yang kuat
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

3.7 Tipografi

Menurut Danton dalam bukunya yang berjudul *Tipografi dalam Desain Grafis Tipografi*, tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. Tipografi berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan tipografi merupakan visual language atau bahasa yang dapat dilihat. Dianggap sebagai elemen pelengkap karena tipografi berfungsi untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep dan ilustrasi dalam desain. Tipografi terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian kata. Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam tipografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu Blackletter, Serif dan Sans Serif.

Blackletter, dikenal juga sebagai naskah Gothic, adalah jenis typeface dalam naskah yang digunakan di penjuru Eropa Barat, dari sekitar tahun 1150 sampai akhir abad ke-17. Blackletter terus digunakan dalam bahasa Jerman sampai dengan abad ke-20. Fraktur adalah salah satu jenis naskah yang terkenal dalam jenis ini, dan kadang-kadang seluruh keluarga blackletter disebut Fraktur. Kadang blackletter disebut Old English, tapi istilah ini bukan berarti blackletter adalah huruf yang digunakan dalam naskah literatur Inggris Kuno. Bahasa Inggris Kuno atau Anglo-Saxon yang jauh lebih tua beberapa abad dari naskah-naskah blackletter.

Serif, Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks meskipun dalam komposisi teks yang panjang. Sangat cocok digunakan

untuk teks content atau isi. Font Serif cenderung digunakan untuk hal-hal yang bersifat formal. Font Serif sering sekali digunakan sebagai body text dan headline. Hal ini yang menyebabkan koran-koran memakai Font Serif untuk setiap artikelnnya. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, dan lain-lain.

Sans Serif, Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Pada masa Revolusi Industri huruf ini hanya digunakan sebagai display type (huruf yang bentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk headline). Huruf ini merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama Blackletter ataupun Serif yang dianggap tidak lagi mewakili semangat modernisme. Melihat dari pertimbangan fungsional. Huruf Sans Serif dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca.

Dalam dunia desain, typography terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari jenis-jenis huruf yang berbeda dan memiliki karakter masing-masing memiliki potensi dalam merefleksikan sebuah kesan. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter dari sebuah desain. Adapula huruf-huruf yang khusus diciptakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis, huruf ini di sebut dengan custom typefaces. (Tipografi dalam Desain Grafis. 2001:53-71)

3.8 Warna

Warna-warni tercipta karena adanya cahaya. Tanpa adanya cahaya, manusia tidak akan dapat membedakan warna. Seperti halnya jika kita memasuki sebuah ruangan yang gelap dan tertutup tanpa adanya cahaya, maka mata kita tidak akan dapat membedakan warna-warni yang ada di dinding tersebut. Pada tahun 1666 pengetahuan tentang warna didefinisikan oleh Sir Isaac Newton. Dimana ketika itu Newton secara tidak sengaja melihat spectrum warna yang dihasilkan oleh cahaya yang terpancar melalui sebuah gelas prisma. (Nuryawan:101)

Perasaan nyaman dan tidak nyaman akan timbul saat kita dihadapkan pada beberapa karya desain baik poster, lukisan, flyer, ataupun karya desain dan media promosi lainnya. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan warna yang terdapat dalam desain tersebut tidak tepat. Penerapan warna pada sebuah desain akan menimbulkan kesan dan perasaan tertentu. Dalam dunia desain grafis, warna menjadi hal yang sangat penting dan juga sangat berpengaruh terhadap sebuah karya desain.

Oleh karena itu, seorang desainer juga harus mengerti tentang kaitan-kaitan warna dalam desain grafis sebagai berikut :

1. Color Wheel (Roda Warna)

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan Color Wheel (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder

akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan Color Wheel. Adapun beberapa aturan dasar yang terkait dengan Color Wheel :

a. Monochromatic color

Merupakan perpaduan warna dari beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

b. Warna Analog

Merupakan kombinasi dari warna – warna terdekat

c. Warna Pelengkap

Digunakan saat dimana beberapa desain membutuhkan sebuah nilai kontras yang cukup untuk menarik perhatian lebih dari pembaca visual. Misal:biru dan orange, merah dan hijau.

d. Warna Triad

Teori roda warna menjelaskan bagaimana warna-warna dasar mampu melahirkan berbagai warna baru disekitarnya. Terdapat sangat banyak sekali kombinasi warna selain dari warna-warna dasar untuk dapat membuat sebuah desain tampak unik dan berbeda.

2. Ruang pada Warna

Selain dapat mempengaruhi ruang dan bentuk, warna juga dapat mempengaruhi kesan yang disampaikan pada warna. Atau dapat juga disebut sebagai respon naluriah pada mata dalam menyikapi suatu kesan pada sebuah visual.

3 Kontras Warna

Kontras warna dapat dipengaruhi oleh warna-warna yang ada disekitarnya.

Teorinya sangat sederhana : Kontras = Gelap VS Terang.

4. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan kesan serta mewakili karakter dan perasaan-perasaan tertentu. Oleh sebab itu psikologi warna memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia desain. Dimana dapat membantu seorang desainer untuk memilih dan visual yang efektif, dan dapat membangun kesatuan rasa kepada pembaca visual.

5. Bidang Warna

Garis Outline pada sebuah bidang berfungsi sebagai pembatas warna agar tidak terlihat menyebar keselilingnya. Semakin tipis garis outline yang diberikan, maka semakin tersebar warna ke area luar bidang. Begitu pula sebaliknya.

6. Skema Warna

Skema warna adalah beberapa warna yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan nuansa tertentu. Istilah skema warna ini biasanya digunakan dalam dunia desain interior. Skema Warna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

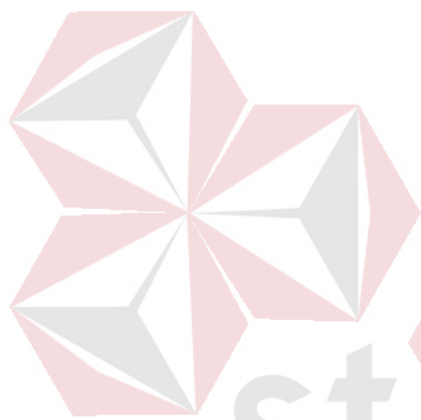
a. Skema Warna komplementer

Skema warna komplementer atau kontras adalah suatu skema warna yang merupakan perpaduan antara dua warna yang terletak bersebrangan satu sama lain pada lingkaran warna. Skema warna komplementer atau kontras yang umum adalah perpaduan antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang terletak bersebrangan.

b. Skema Warna Split Komplementer

Skema warna split komplementer adalah satu jenis skema warna yang didasari oleh skema warna komplementer yang sudah baku namun memiliki variasi yang berbeda. Split Komplementer adalah suatu skema warna yang menggunakan kombinasi dari satu warna yang dipadukan dengan dua warna lain yang letaknya berdekatan atau bersebelahan atau mengapit warna yang letaknya tepat bersebrangan dengan warna tersebut. Jadi pada skema warna split komplementer terdapat tiga warna yang dipadukan.





INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Brief

Client menginginkan sebuah layout majalah yang simple namun dengan *style* modern dan tetap dapat menyuguhkan sebuah tulisan yang menarik pembacanya. Design layout ini diterapkan dari mulai cover depan, cover belakang dan isi yang berjumlah 25 halaman.

4.2 Perancangan Karya

Setelah mengetahui brief yang akan dipakai untuk perancangan karya, maka dilakukanlah tahap perancangan karya. Dimulai dari Sketch layout, Computerize, Final Artwork setelah jadi majalah siap di cetak dan di sebarakan kepada masyarakat.

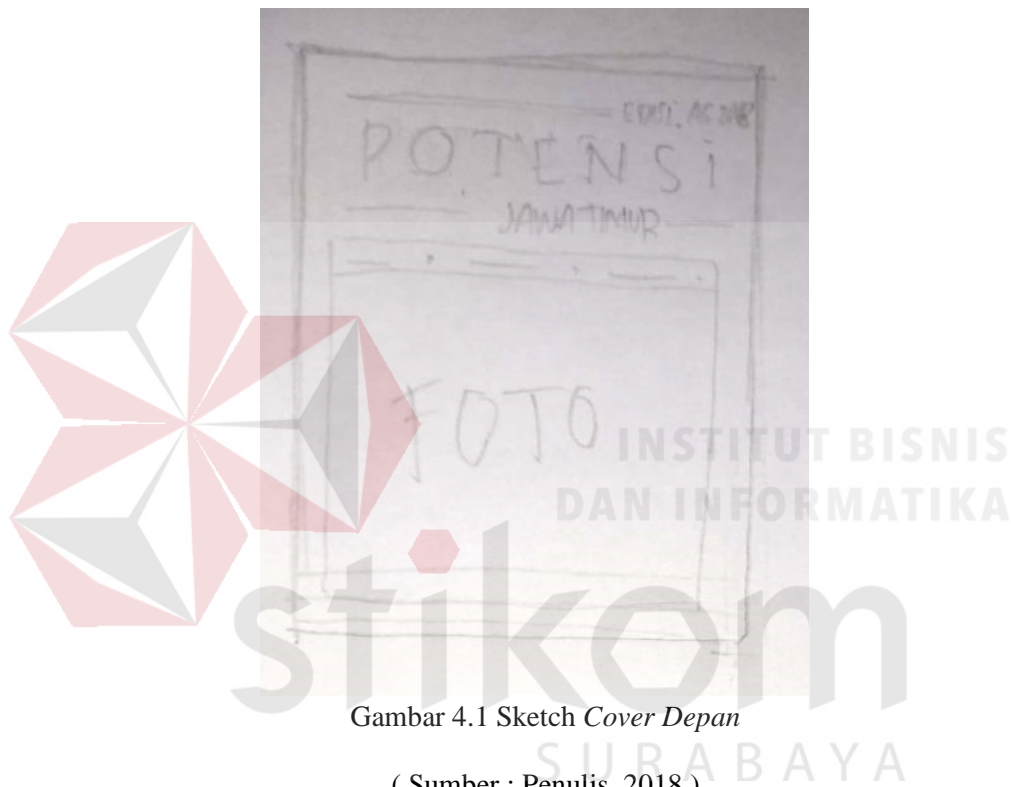
4.2.1 Sketch Layout

Dalam pembuatan majalah diawal berupa sketch, yang dimulai dari cover depan, cover belakang, daftar isi, dan isi majalah Potensi tersebut. menggunakan konsep *tegas, simple dan modern* yang telah dibuat.

a. Sketch Cover Depan

Design cover depan dibuat sama seperti halnya design majalah lainnya, dengan menampilkan foto dari laporan utama yang diangkat majalah pada edisi tersebut, namun tata letaknya foto berada di tengah dan tidak dibuat full. Lalu

dibagian atas foto, terdapat nama majalah Potensi beserta edisi dan bulannya. Pada bagian bawah foto terdapat kotak kecil memanjang yang dibuat transparan, digunakan sebagai tambahan aksent design saja.

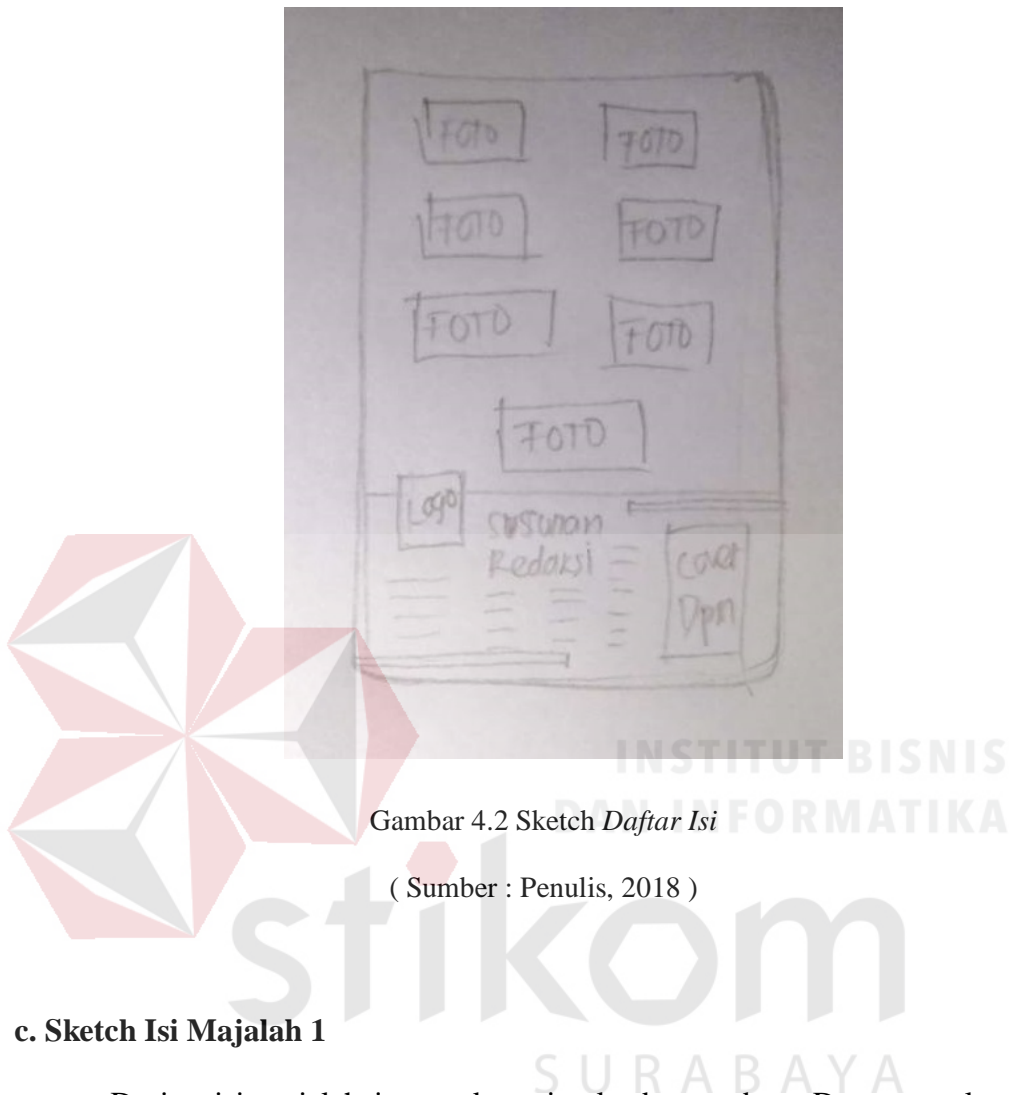


Gambar 4.1 Sketch Cover Depan

(Sumber : Penulis, 2018)

b. Sketch Daftar Isi

design pada bagian atas halaman daftar isi dengan menampilkan beberapa foto yang mewakili pada setiap ulasan yang berbeda-beda di majalah tersebut. Lalu pada bagian bawah terdapat kotak berwarna yang didalamnya terdapat logo Provinsi Jawa Timur, susunan redaksi majalah dan cover depan majalah yang diletakkan pojok kanan bawah sebagai gambaran umum majalah tersebut.



Gambar 4.2 Sketch Daftar Isi

(Sumber : Penulis, 2018)

c. Sketch Isi Majalah 1

Design isi majalah juga cukup simple dan modern. Dengan meletakkan foto ulasan memenuhi setengah halaman, lalu menambahkan garis berwarna yang membentuk kotak memanjang kebawah yang digunakan sebagai aksan design. Lalu dibawah foto terdapat judul tulisan dan dibawahnya lagi berisikan isi ulasan yang diletakkan ditengah hanya dengan satu kolom saja.



Gambar 4.3 Sketch *Isi Majalah 1*

(Sumber : Penulis, 2018)

d. Sketch Isi Majalah 2

Sama halnya dengan design isi lainnya, dengan menampilkan foto ulasan yang diletakkan memenuhi setengah halaman. Lalu pada bagian kiri bawah terdapat kotak berwarna kecil yang digunakan sebagai aksent design

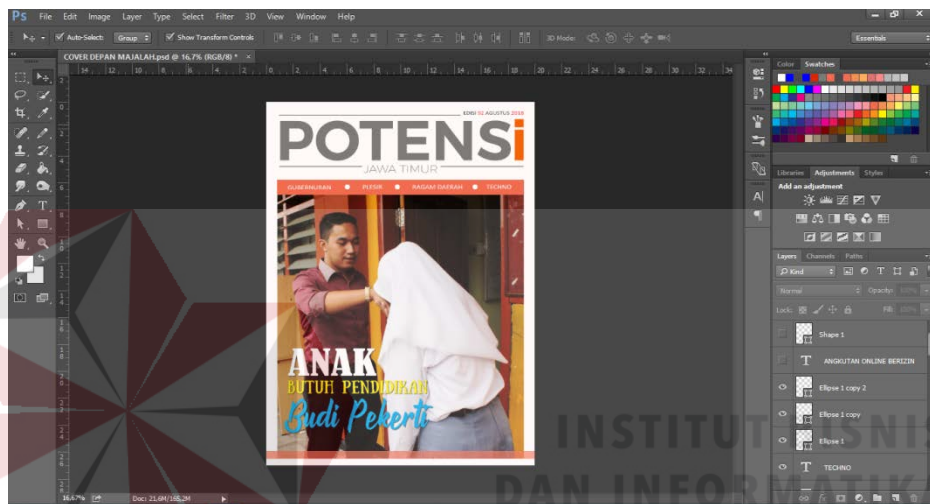


Gambar 4.4 Sketch *Isi Majalah 2*

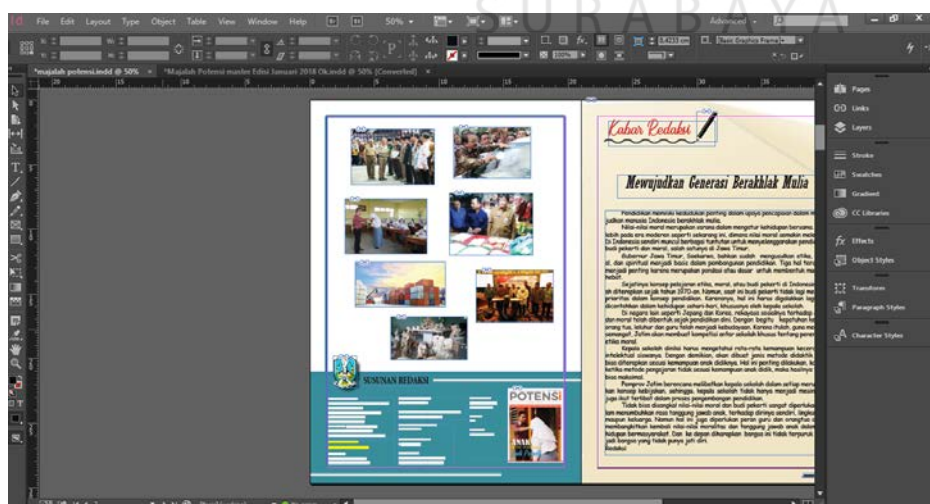
(Sumber : Penulis, 2018)

4.2.2 Computerize

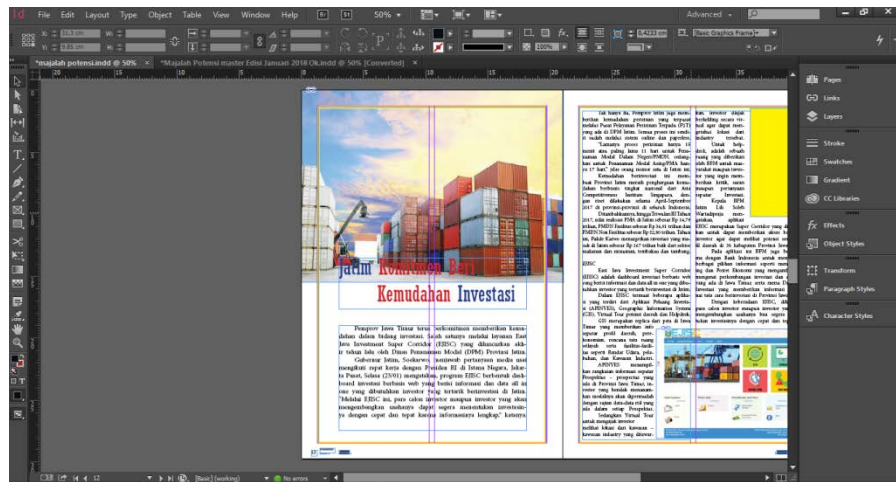
Computerize adalah tahapan dimana sketch yang di proses secara digital dengan menggunakan Software, pada kali ini menggunakan software Adobe In Design digunakan untuk menata tata letak design yang sudah disketch.



Gambar 4.5 Proses *Computerize Cover Depan*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.6 Proses *Computerize Daftar Isi*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.7 Proses *Computerize Isi Majalah 1*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.8 Proses *Computerize Isi Majalah 2*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)

4.2.3 Final Artwork

Final Artwork (FA) adalah materi final design yang sudah approved (disetujui) oleh klien untuk digunakan dan siap dicetak. Pada tahapan ini layout majalah sudah di approve dan sudah siap cetak untuk disebarakan kepada masyarakat.



Gambar 4.9 Final Artwork Cover Depan

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.10 Final Artwork *Daftar Isi*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Bantuan Pangan Lewat E-Voucher

rastra (raskin) harus membayar harga tebus Rp1.600 per kilogram, mulai Januari 2018 tidak ada kewajiban membayar karena sudah bansos,” katanya.

Berdasar data 2017, jumlah Keluarga Penerima Manfaat (KPM) di Jawa Timur sebanyak 2.742.633 KPM yang tersebar di 29 Kabupaten dan 147.296 KPM di 9 Kota di Jawa Timur. Masing-masing KPM akan menerima bantuan Rp110 ribu/KPM/bulan dengan durasi 12 bulan (setahun).

Sebelumnya, rencana pembagian Bansos Rastra dengan menggunakan e-voucher BPNT menjadi pembahasan Rencana Kerja Pemerintah (RKP) kabupaten/kota. “Kendalanya selama ini, data KPM yang sering berubah-ubah. Pemerintah tak ingin KPM yang dulu menerima dan kini sudah sejahtera, masih mendapatkan jatah pangan bersubsidi ini,” katanya.

Dikatakannya, Gubernur telah berkirim surat kepada seluruh Bupati dan Walikota untuk melakukan pendataan ulang masyarakat miskin melalui tingkat Desa. “Kami telah memberikan waktu hing-

Pemerintah Provinsi Jawa Timur mulai Januari 2018 mengimplementasikan Bantuan Sosial Rastra (Bansos Rastra) dan Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) bagi warga miskin. Dua program tersebut merupakan pengganti Program Subsidi Beras (Rastra) yang telah berakhir dan berhijrah setelah 19 tahun menjadi program pemerintah bagi warga miskin.

Kepala Dinas Sosial Provinsi Jawa Timur, Sukesi, mengatakan, dalam program ini, Pemprov melakukan e-voucher dalam penyaluran Bansos Rastra dan BPNT di seluruh Kabupaten/Kota di Jawa Timur. “Jika sebelumnya penerima

POTENSI
18
JULI 2018

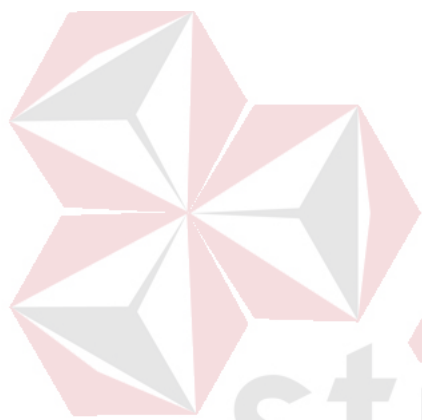
EDISI 85
AGUSTUS 2018

Gambar 4.11 Final Artwork *Majalah 2*
(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.12 Final Artwork *Majalah 1*

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini penulis akan menjelaskan beberapa teknik dalam perancangan pembuatan design layout majalah, seperti yang telah terencana pada analisis data dan konsep desain yang tertulis pada bab sebelumnya. Berikut ini perancangan design layout majalah Potensi sebagai media informasi aktivitas masyarakat Jawa Timur.

5.1 Kesimpulan

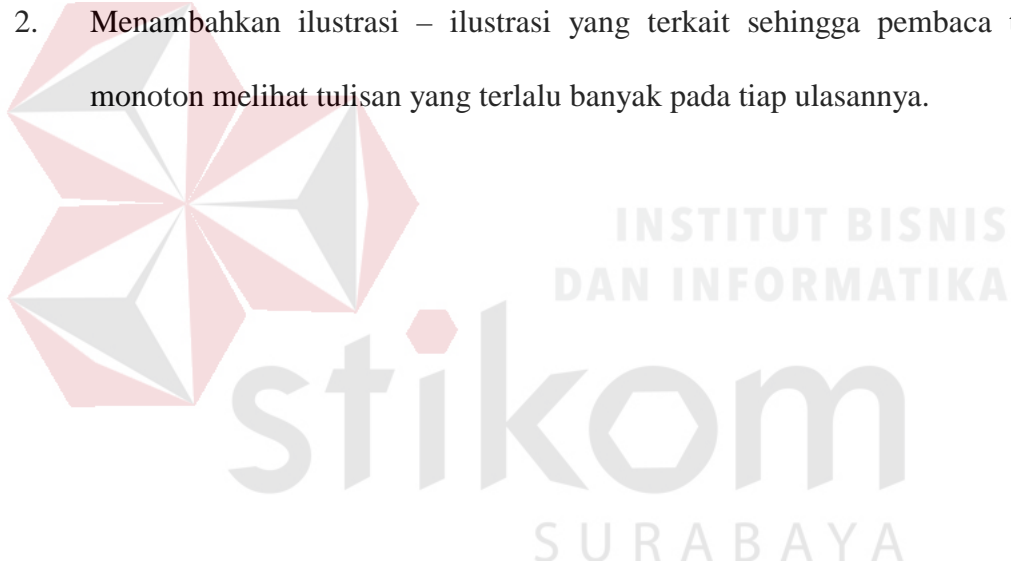
Beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil dari Merancang Design Layout majalah Potensi di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah :

1. Untuk merancang design layout majalah tersebut sangat diperlukannya konsep yang jelas agar design yang ditampilkan mempunyai karakter dan sesuai dengan isinya. Konsep yang digunakan disini adalah simple dan modern. Simple memiliki arti sebagai sesuatu yang tidak rumit, tidak berbelit dan mudah dipahami oleh orang awam, sedangkan modern memiliki arti sesuatu yang terbaru dan mengikuti perkembangan.
2. Perancangan Design Layout Majalah Potensi ini diharapkan dapat mencerminkan seperti apa gambaran agar lebih jelas, dan dapat memberikan informasi terhadap masyarakat mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui ulasan – ulasan yang ada didalamnya.

5.2 Saran

Adapun saran penulis setelah melakukan kerja praktik dengan Perancangan Design Layout Majalah Potensi di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah :

1. Dalam proses perancangan Design Layout Majalah diperlukan konsep yang jelas agar majalah memiliki karakteristiknya sendiri, sehingga dapat memudahkan proses perancangan.
2. Menambahkan ilustrasi – ilustrasi yang terkait sehingga pembaca tidak monoton melihat tulisan yang terlalu banyak pada tiap ulasannya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V

ANDI OFFSET

Rustan, Surianto, Ssn. 2014. Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta. PT.

Gramedia Pustaka Utama

Danton Sihombing, MFA ,WagionoSunarto, Msc 2001.*Tipografi dalam Desain*

Grafis.Jakarta: PT Gramedia Pustaka

Rustan, Surianto, Ssn. 2014. Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta. PT.

Gramedia Pustaka Utama

Sipahelut, Atisah. 1991. Dasar-Dasar Desain. Jakarta. CV. Gravik Indah

Supriyono, Rachmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.

