



**PENCIPTAAN MEDIA INFORMASI TABLOID DAN *WEBSITE*  
KEPEMUDAAN GEREJA GPdI MARANATHA PURI INDAH**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**DANIEL KURNIAWAN**

**11420100014**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2015**

**PENCIPTAAN MEDIA INFORMASI TABLOID DAN *WEBSITE*  
KEPEMUDAAN GEREJA GPdI MARANATHA PURI INDAH**

**Tugas Akhir**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Desain**

**Oleh :**

**Nama : Daniel Kurniawan**

**NIM : 11.42010.0014**

**Program Studi : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFOMATIKA STIKOM SURABAYA**

**Tugas Akhir**

**PENCIPTAAN MEDIA INFORMASI TABLOID DAN *WEBSITE*  
KEPEMUDAAN GEREJA GPdI MARANATHA PURI INDAH**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Daniel Kurniawan**  
**NIM : 11.42010.0014**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 27 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing

**I. Dr. Achmad Yanu Alif Fianto S.T.,MBA.** \_\_\_\_\_

**II. Sutikno, S.Kom.** \_\_\_\_\_

Penguji

**I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom., MOS.** \_\_\_\_\_

**II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

**Dr. Jusak**

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Daniel Kurniawan

NIM : 11.42010.0014

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **Penciptaan Media Informasi Tabloid dan Website Kepemudaan Gereja GPdI Maranatha Puri Indah** yang dibuat pada bulan Maret 2015 hingga Juli 2015, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juli 2015

**Daniel Kurniawan**  
NIM : 11.42010.0014

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Daniel Kurniawan

NIM : 11.42010.0014

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Media Informasi Tabloid dan Website Kepemudaan Gereja GPdI Maranatha Puri Indah** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Fakultas Teknologi Dan Informatika Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 September 2015

**Daniel Kurniawan**  
NIM : 11.42010.0014

## LEMBAR MOTTO



*“Lakukanlah Apa Yang Kamu Cintai  
Konsistenlah Dengan Itu ,  
Maka Kesuksesan Akan Menyertaimu”*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Karya ini peneliti persembahkan untuk  
Kedua Orang Tua, Orang yang terkasih, Para Dosen  
Dan Sahabat-sahabat yang tercinta.*

UNIVERSITAS  
Dindamika

## ABSTRAK

GPdI Maranatha adalah merupakan sebuah gereja yang berkembang. Maranatha sendiri organisasi untuk memberkati orang yang ada di sekitarnya. Amanat Agung Sudah menjadi tugas dari setiap gereja untuk menjalankan. Dalam menjalankan Amanat Agung media menjadi salah satu alat untuk melaksanakannya. Tabloid adalah media informasi yang cocok dalam menyampaikan serta merangkul kaum muda. Tujuan dari pembuatan media informasi ini, agar Kepemudaan Gereja GPdI yang ada di Puri Indah dapat lebih dikenal oleh masyarakat luar Sidoarjo. Serta dapat menginformasikan kepada kepemudaan gereja GPdI agar jemaat dapat mengetahui kegiatan Maranatha Puri Indah. Pembuatan media informasi ini berdasar dari pengambilan data dan *survei* secara langsung di Gereja GPdI Maranatha Puri Indah. Hasil dari pembuatan media informasi ini diharapkan dapat memberi informasi kepada seluruh jemaat dan mengenalkan Gereja GPdI Maranatha kepada masyarakat.

Kata kunci: Maranatha, Amanat Agung, Media informasi



UNIVERSITAS  
Dinamika



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Penciptaan Penciptaan Media Informasi Tabloid Dan Website Kepemudaan Gereja GPDI Maranatha Puri Indah.

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 terima kasih kepada:

1. Yang terhormat Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd, selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
2. Yang terhormat Bapak Muh. Bahrudin S.Sos.,M.Med.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Yang terhormat Bapak Sutikno, S.Kom., selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam pengerjaan karya Tugas Akhir peneliti.

4. Yang terhormat Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.Kom.,MOS selaku penguji I dan Bapak Darwin Yuwono Riyanto. S.T.,M.Med.Kom., selaku penguji II yang telah meluangkan waktunya.
5. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual dan D4 Multimedia Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah membimbing peneliti selama menempuh studi di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
6. Keluarga besar S1 Desain Komunikasi Visual, sahabat-sahabat, serta orang yang terkasih yang telah turut mendukung peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari sempurna, baik secara tertulis maupun teknisnya. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini.

Surabaya, 9 September 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	ix
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	8
2.1 Gereja .....	8
2.1.1 GPdI Maranatha Puri Indah .....	9
2.2 Pemuda.....	9
2.2.1 Minat Rekreasi Remaja .....	10
2.2.2 Kepemudaan Gereja .....	12
2.3 Media .....	13
2.3.1 Media Cetak .....	14

2.3.2 Tabloid .....	15
2.4 Multi Media .....	17
2.4.1 Website .....	18
2.4.2 Unsur Website .....	19
2.5 Layout .....	20
2.5.1 Layout Majalah .....	21
2.5.2 Layout Website .....	24
2.6 Portal Berita Online .....	28
2.6.1 Definisi Berita .....	28
2.6.2 Jenis-Jenis Berita .....	29
2.6.3 Bagian Berita .....	30
2.6.4 Unsur-Unsur Berita .....	31
2.6.5 Media Online .....	31
2.7 Artikel .....	32
2.8 Desain .....	32
2.8.1 Unsur Desain .....	34
2.8.2 Desain Komunikasi Visual .....	34
2.8.3 Tipografi .....	35
2.8.4 Jenis-Jenis Huruf .....	36
2.8.5 Legibility Dan Keterbacaan .....	39
2.9 Ilustrasi .....	40
2.9.1 Gaya Ilustrasi .....	41
2.10 Warna .....	44

2.11 <i>Study</i> Terdahulu .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	52
3.1 Jenis Penelitian .....	52
3.2 Perancangan Penelitian .....	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.4 Teknik Analisa Data .....	55
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN</b> .....	56
4.1 Hasil Dan Analisa Data .....	56
4.1.1 Hasil Wawancara .....	56
4.1.2. Analisa Studi Eksiting.....	57
4.1.3. Analisa Stp .....	58
4.2 <i>Keyword</i> .....	60
4.3 Metode Perancangan Karya .....	62
.4.3.1. Perencanaan Kreatif .....	63
.4.3.2. Tujuan Kreatif .....	63
.4.3.3. Strategi Kreatif .....	63
.4.3.4. Program Kreatif.....	66
4.3.5. Perencanaan Media .....	67
4.3.6. Strategi Media .....	67
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA</b> .....	71
5.1 Implementasi Desain .....	71
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	100
6.1 Kesimpulan .....	100

6.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>105</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Layout Top Index</i> .....	25
Gambar 2.2 Model <i>Layout Bottom Index</i> .....	25
Gambar 2.3 Model <i>Layout Left Index</i> .....	26
Gambar 2.4 Model <i>Layout Right Index</i> .....	26
Gambar 2.5 Model <i>Layout Split Left-Right</i> .....	27
Gambar 2.6 Model <i>Layout Split Top-Bottom</i> .....	27
Gambar 2.7 Model <i>Layout Alternating Index</i> .....	28
Gambar 2.8 Contoh Huruf Times New Roman.....	36
Gambar 2.9 Contoh Huruf Serif .....	37
Gambar 2.10 Contoh Huruf Egyptian .....	37
Gambar 2.11 Contoh Sans Serif .....	38
Gambar 2.12 Contoh Script .....	38
Gambar 2.13 Contoh Huruf Yang <i>Legability</i> Dan <i>Redable</i> .....	39
Gambar 2.14 Cover Majalah Bahtera.....	50

Gambar 2.15	<i>Editorial</i> Bahtera .....	50
Gambar 2.16	Artikel Utama Bahtera.....	51
Gambar 2.17	Kesaksian.....	51
Gambar 2.18	Refleksi.....	51
Gambar 2.19	Berita Gereja.....	51
Gambar 4.1	<i>Cover</i> Bahtera .....	57
Gambar 4.2	Bagan <i>Keyword</i> .....	61
Gambar 4.3	Bagan Perancangan Karya.....	62
Gambar 4.4	Jenis <i>Casual</i> .....	65
Gambar 4.5	Kode CYMK .....	66
Gambar 4.6	Dominasi Warna.....	66
Gambar 4.7	Sketsa Majalah.....	68
Gambar 4.8	Sketsa <i>Website</i> .....	70
Gambar 5.1	Implementasi Desain <i>Cover</i> .....	72
Gambar 5.2	Implementasi Desain Daftar Isi .....	73
Gambar 5.3	Implementasi Desain Halaman <i>Editorial &amp; Contributor</i> .....	74
Gambar 5.4	Implementasi Desain <i>Cover Story</i> ).....	75



Gambar 5.5	Implementasi <i>Christmast Carol</i> .....	76
Gambar 5.6	Implementasi <i>Christmast Carol In World</i> ).....	76
Gambar 5.7	Implementasi Desain Diakonia.....	77
Gambar 5.8	Implementasi Desain Berbuah Lebat.....	78
Gambar 5.9	Implementasi Desain <i>Leaf Artist</i> .....	79
Gambar 5.10	Implementasi Desain Dunia Hewan .....	80
Gambar 5.11	Implementasi Desain Kekuatan Mulut .....	80
Gambar 5.12	Implementasi Desain <i>Riddle Puzzle</i> .....	81
Gambar 5.13	Implementasi Desain <i>Joke</i> .....	82
Gambar 5.14	Implementasi Desain Musik .....	83
Gambar 5.15	Implementasi Drama Korea.....	83
Gambar 5.16	Implementasi Rumah Kehidupan .....	84
Gambar 5.17	Implementasi Desain Portal Berita (Home) .....	86
Gambar 5.18	Implementasi Desain Portal Berita (Wisata) .....	88
Gambar 5.19	Contoh Implementasi Berita (Wisata) .....	89
Gambar 5.20	Implementasi Desain Portal Berita (Umum) .....	89
Gambar 5.21	Contoh Implementasi Berita (Umum) .....	90

Gambar 5.22 Implementasi Desain Portal Berita (Fakta Unik) .....	91
Gambar 5.23 Contoh Implementasi Berita (Fakta Unik) .....	92
Gambar 5.24 Implementasi Desain Portal Berita ( <i>Health</i> ) .....	93
Gambar 5.25 Contoh Implementasi Berita ( <i>Health</i> ) .....	94
Gambar 5.26 Implementasi Desain Portal Berita ( <i>Artis</i> ) .....	95
Gambar 5.27 Contoh Implementasi Berita ( <i>Artis</i> ) .....	96
Gambar 5.28 Implementasi Desain Portal Berita ( <i>World</i> ) .....	97
Gambar 5.29 Contoh Implementasi Berita ( <i>Artis</i> ) .....	96



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1      Karakteristik dan Sifat Warna .....	45



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
BIODATA PENULIS .....	99
Lampiran 1 Implementasi Iklan Desain <i>Website</i> (Home) .....	101
Lampiran 2 Implementasi Iklan Desain <i>Website</i> (Gallery) .....	101
Lampiran 3 Implementasi Iklan Desain <i>Website</i> (saat foto sudah di klik).....	102
Lampiran 4 Implementasi Iklan Desain <i>Website</i> (Maps) .....	102
Lampiran 5 Implementasi Iklan Desain <i>Website</i> (Untuk <i>Admin</i> ).....	103
Lampiran 6 Implementasi Desain Kaos .....	103
Lampiran 7 Implementasi Desain Topi .....	104
Lampiran 8 Implementasi Desain <i>Beanie</i> .....	104
Lampiran 9 Implementasi Desain <i>Mug</i> .....	104
Lampiran 10 Implementasi Desain <i>Banner</i> .....	105
Lampiran 11 Implementasi Desain <i>X-Banner</i> .....	105
Lampiran 12 Implementasi Desain Katalog ( <i>Cover Depan</i> ) .....	106
Lampiran 13 Implementasi Desain Katalog ( <i>Back Cover Depan</i> ) .....	106
Lampiran 14 Implementasi Desain Katalog (Halaman Pertama).....	106
Lampiran 15 Implementasi Desain Katalog (Halaman Kedua) .....	107
Lampiran 16 Implementasi Desain Katalog (Halaman Ketiga) .....	107
Lampiran 17 Implementasi Desain Katalog (Halaman Keempat) .....	107
Lampiran 18 Implementasi Desain Katalog (Halaman Kelima) .....	108
Lampiran 19 Implementasi Desain Katalog (Halaman Keenam).....	108
Lampiran 20 Implementasi Desain Katalog (Halaman Ketujuh) .....	108

Lampiran 21	Implementasi Desain Katalog (Halaman Kedelapan).....	109
Lampiran 22	Implementasi Desain Katalog ( <i>Back Cover</i> Belakang) .....	109
Lampiran 23	Implementasi Desain Katalog ( <i>Cover</i> Belakang) .....	109



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan gereja pada umumnya dari zaman ke zaman. Secara etimologi, Gereja berasal dari bahasa Portugis: *igreja*, yang berasal dari bahasa Yunani: *ἐκκλησία* (*ekklêsia*) yang berarti dipanggil keluar (*ek*= keluar; *klesia* dari kata *kaleo*= memanggil); kumpulan orang yang dipanggil ke luar dari dunia. Kedua kata ini tidak asing lagi dalam pengidentifikasian sebagai orang kristen dan masih lazim digunakan di Indonesia sampai saat ini.

Gereja ialah tempat umat Allah berkumpul,ewartakan dan mengikuti ajaran Kristus. Kaum muda menjadi bagian dari gereja dan menjadi tulang punggung dari gereja, karena lewat kaum muda itulah gereja nantinya terus berkarya dalam Kristus. kita tahu bahwa kaum muda adalah komunitas yang bersemangat, dan berenergi dan penuh dengan aspirasi melaksanakan tugas gereja merupakan panggilan kaum muda.

Tugas Gereja ialah melaksanakan Amanat Agung Kristus “Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa dan murid-ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu, Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai kepada akhir zaman” (Matius 28 : 19-20)

Agar kaum muda mampu melaksanakan tugas gereja, pemuda juga harus menjadi “Garam dan terang dunia” (Matius 5 : 13-16). Sehingga generasi muda yang kini mayoritas mengidentitaskan dirinya. Di sini karakter dan integritas yang didasarkan iman Kristus berperan menentukan. Generasi kaum muda menjadi dirinya yang idealis, dinamis, berpengharapan, penuh semangat dan cita-cita. Mereka berani tampil beda tanpa takut menjadi batu sandungan. Sehingga pemuda tidak enggan untuk mengambil bagian di dalam memberitakan injil dunia. Kaum muda tidak luput dari perkembangan zaman akan media-media.

Media merupakan alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan secara massal atau serentak. Seiring dengan perkembangan zaman, Media semakin dibutuhkan oleh masyarakat ,dan semakin lama semakin bertambah canggih dengan kemajuan zaman itu sendiri. Kebutuhan manusia akan informasi juga semakin meningkat dan keadaan ekonomipun mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan informasi. Salah satu perkembangan teknologi adalah mesin cetak, Johanes Gensfleisch Gutenberg memelopori lahirnya mesin cetak pertama kali. Berkat Gutenberg media cetak semakin mudah. Pengertian media cetak di mata masyarakat masih sempit. Banyak dari mereka beranggapan bahwa media cetak sama dengan pengertian surat kabar atau majalah. Padahal, jika diurai maknanya secara mendalam, media cetak tidak terbatas pada dua jenis media itu saja.

Secara harafiah pengertian media cetak bisa diartikan sebagai sebuah media yang penyampaian informasinya memiliki manfaat dan terkait dengan kepentingan masyarakat secara luas, yang disampaikan secara tertulis. Dari pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa media cetak adalah sebuah media yang didalamnya berisi informasi yang terkait dengan kepentingan masyarakat secara umum dan bukan terbatas pada kelompok tertentu saja.

Media cetak ini merupakan bagian dari saluran informasi di samping media elektronik dan juga media *digital* di tengah dinamika masyarakat yang demikian pesat berkembang, media cetak terkadang sudah dianggap tertinggal dibanding dengan dua pesaingnya yakni media elektronik dan media *digital*. Meski demikian media cetak bukan berarti tidak mampu meraih konsumen.

Tabloid merupakan salah satu contoh bentuk media cetak yang dikenal oleh masyarakat. Keunggulan media cetak ini dibanding dua pesaingnya, elektronik dan *digital* keunggulannya adalah dapat menyampaikan sebuah informasi secara detail dan terperinci. Hal ini terutama berhubungan dengan kebiasaan membaca masyarakat yang sering kali ingin membaca kembali dikesempatan lain. Dengan kebiasaan ini maka media cetak juga masih bisa dianggap sebagai kebutuhan bagi sebagian kalangan masyarakat.

Tak dapat dipungkiri bahwa banyak pula orang-orang yang terjun ke dalam dunia teknologi informasi karena dalam segi kehidupan masyarakat pasti akan terlibat akan adanya komunikasi dan informasi. Misalnya saja dalam informasi berita. Masyarakat



yang haus akan informasi tentunya setiap saat membutuhkan media untuk bisa mengakses berita yang diinginkan.

Kebutuhan informasi semakin mudah didapatkan dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu atas dasar itulah yang mendorong pembuatan *website* portal berita ini. Media informasi tidak hanya tampil melalui media cetak, media informasi yang juga berkembang menjadi luas dan mudah ditemui. Salah satunya adalah media informasi berbasis multimedia yaitu *web* portal berita. *Web* portal berita merupakan salah satu media informasi yang mudah ditemui dan dibuka dimanapun kita mau. Dengan adanya media informasi yang secara *online* menyebarkan informasi, media *online* memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dengan mudah, cepat, di mana saja, kapan saja, dan informasi yang dimiliki lebih *update*.

Kepemudaan gereja GPdI Maranatha Puri Indah, dilihat dari kebutuhannya membutuhkan Tabloid Tribulan, tabloid ini terbit sekali dalam tiga bulan. Informasi yang disampaikan dalam majalah ini biasanya terkait dengan laporan dari hasil aktivitas sesuatu. Misalnya laporan neraca gereja, tips dan trik kesehatan, menjaga iman, serta *event event* yang dapat diikuti.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dijabarkan sebuah rumusan masalah “Bagaimana menciptakan tabloid dan *website* kepemudaan Gereja GPdI Maranatha Puri Indah?”

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penciptaan media informasi GPdI Maranatha Puri Indah ini sebatas : pembuatan media informasi berupa tabloid dan *website* untuk gereja GPdI Maranatha Puri Indah.

### 1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan media informasi berupa tabloid dan *website* gereja ini agar para jemaat dapat mengerti akan perkembangan seputar gereja GPdI Maranatha Puri Indah, serta dapat memperkuat iman jemaat

### 1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### 1.5.1 Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penulisan ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi gereja GPdI Maranatha Puri Indah dan menambah kajian ilmu yang diterapkan.

#### 1.5.2 Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak kepemudaan GPdI Maranatha Puri Indah dalam merangkul kaum muda didalam GPdI Maranatha Puri Indah. Dan bagi pihak lain penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pihak lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar para pembaca dapat memahami dengan mudah persoalan dan pembahasannya, maka penulisan dari tugas akhir ini dibuat dengan sistematika yang terdiri dari beberapa bab yang didalamnya terdapat penjabaran masalah, yakni :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang perumusan dan penjelasan masalah umum, sehingga nantinya akan memperoleh suatu gambaran umum mengenai seluruh penelitian yang dilakukan oleh penulis. Di dalam bab ini akan menyangkut beberapa masalah yang nantinya akan meliputi tentang : Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan dilanjutkan oleh sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas tentang teori penunjang yang diharapkan menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan membahas metode yang digunakan dalam pembuatan media cetak.

#### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum tentang pembuatan media cetak meliputi proses awal sampai selesai pembuatan media cetak.

#### **BAB V IMPLEMENTASI DESAIN**

Pada bab ini akan membahas pembuatan secara detail mulai awal sampai akhir meliputi produk jadi dan implementasi akhir.

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Gereja

Untuk dari awal tentang perjalanan gereja, tersebut secara etimologi, Gereja berasal dari bahasa Portugis: *igreja*, yang berasal dari bahasa Yunani: *ἐκκλησία* (*ekklêsia*) yang berarti dipanggil keluar (*ek*= keluar; *klesia* dari kata *kaleo*= memanggil); kumpulan orang yang dipanggil ke luar dari dunia. Kedua kata ini tidak asing lagi dalam pengidentifikasian sebagai orang Kristen dan masih lazim digunakan di Indonesia sampai saat ini.

Banyak orang yang memandang gereja sebagai gedung. Namun bukan itu arti gereja didalam Alkitab. Kata gereja berasal dari kata bahasa Yunani "*Ekklesia*" yang didefinisikan sebagai "perkumpulan" atau "orang-orang yang dipanggil keluar." Akar kata dari "gereja" bukan berhubungan dengan gedung, namun dengan orang. Ironis bahwa ketika saat anda bertanya kepada mereka pergi ke gereja apa, biasanya mereka akan mengatakan Baptis, Methodis, atau denominasi lainnya. Banyak kali mereka menunjuk pada denominasi atau pada bangunan. Baca Roma 16:5: "Salam juga kepada jemaat di rumah mereka..." Paulus menunjuk pada gereja di rumah mereka, bukan pada gedung gereja, namun kumpulan orang-orang yang percaya.

### **2.1.1 GPdI Maranatha Puri Indah**

Diawali dari persekutuan doa di rumah-rumah pada bulan Oktober 1997. Persekutuan yang berkembang dan semakin kuatnya kerinduan anggota persekutuan untuk memiliki sebuah tempat beribadah-gereja, sehingga oleh kehendak Tuhan Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Maranatha diresmikan berdiri pada tahun 1998.

Mulanya GPdI Maranatha Puri Indah menggunakan rumah tinggal kontrak di sebuah perumahan di tengah kota Sidoarjo. Jemaat yang aktif kurang lebih sekitar lima kepala keluarga. Seiring berjalannya waktu, gereja mengalami pertumbuhan baik secara kualitas dan kuantitas jemaat. Pada tahun 1999 gereja pindah ke sebuah rumah tinggal milik gereja yang berada selisih beberapa rumah dari rumah kontrak awal. Rumah tersebut kemudian direnovasi diperluas perlahan dari waktu ke waktu. Hingga saat ini kurang lebih terdapat 38 kepala keluarga yang aktif bergereja. Visi dan Misi Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Maranatha yaitu: “Menjadi jemaat sehat, dinamis dan misioner”.

### **2.2 Pemuda**

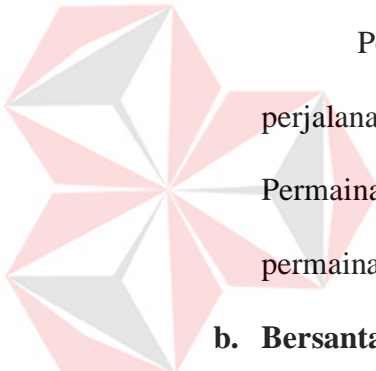
Lazimnya masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum, namun penelitian tentang perubahan perilaku, sikap menunjukkan bahwa setiap perubahan terjadi lebih cepat pada awal masa remaja dari pada tahap akhir masa remaja, tetapi juga menunjukkan bahwa perilaku, sikap dan nilai nilai pada awal masa remaja demikian

secara umum masa remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu awal masa dan akhir masa remaja.

Awal masa remaja berlangsung kira-kira tiga belas tahun sampai enam belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai kedelapan belas, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Remaja akhir ini biasanya disebut dengan sebutan “pemuda” atau “pemudi”, atau malahan disebut “kawula muda”.

### **2.2.1 Minat rekreasi remaja**

#### **a. Permainan dan olah raga**



Permainan dan olah raga yang terorganisasi tidak menarik lagi dalam perjalanan masa remaja dan remaja mulai menyukai olah raga tontonan. Permainan-permainan yang menuntut keterampilan intelektual seperti permainan kartu, bertambah populer.

#### **b. Bersantai**

Remaja gemar bersantai-santai dan mengobrol dengan teman-teman. Mereka makan sambil membicarakan orang lain dan bergurau. Remaja yang lebih besar merokok, minum-minum keras atau minum obat-obat terlarang.

#### **c. Berpergian**

Remaja senang berpergian selama libur dan ingin pergi jauh jauh dari rumah. Bagi banyak remaja hal ini dimungkinkan karena orang tua yang kaya dan adanya rumah rumah penginapan untuk kawula muda.

#### **D. Dansa**

Meskipun banyak anak laki-laki tidak menyenangi dansa. Tetapi mereka seperti halnya anak perempuan, berusaha menjadi pedansa yang baik karena dansa merupakan bagian yang penting dari berkencan.

#### **E. Membaca**

Karena remaja telah membatasi waktunya untuk membaca sebagai rekreasi, mereka cenderung lebih menyukai majalah dari pada buku buku, lama kelamaan buku-buku komik tidak lagi menarik dan surat kabar semakin menjadi populer.

#### **F. Menonton**

Menonton film merupakan kegiatan yang klik digemari dan selanjutnya menjadi kegiatan berkencan yang populer. Anak perempuan lebih menyukai film *romantic* sedangkan ank laki laki lebih menyukai film petualangan.

#### **G. Radio dan kaset**

Remaja gemar mendengarkan radio sambil belajar atau mengikuti bentuk-bentuk hiburan untuk seorang diri. Yang paling digemari adalah program program *music* populer. Mereka juga mendengarkan tape recoorder atau kaset.



## H. Televisi

Menonton televisi lama kelamaan tidak menarik. Sebagian karena remaja semakin kritis pada acara acara televisi dan sebagian lagi karena mereka tidak dapat belajar atau membaca sambil menonton televisi

## I. Melamun

Dalam lamunan remaja yang khas, remaja membayangkan dirinya sebagai pahlawan yang dielu-elukan oleh kelompok sebaya karena prestasinya kurang tinggi. Melamun merupakan bentuk rekreasi yang populer di antara remaja apabila mereka merasa bosan atau kesepian

### 2.2.2 Kepemudaan Gereja

Diawali dari bertambahnya usia anak-anak sekolah minggu membuat GPdI Maranatha Puri Indah membuat persekutuan pemuda, yang merujuk pada periode masa transisi antara masa remaja dan dewasa. Pada tahun 2004 kepemudaan ini terbentuk. Dibentuknya kepemudaan karena adanya kerinduan hati untuk mendidik pemuda agar lebih dekat dengan Kristus, serta kelak dapat memimpin gereja dengan kelengkapan hati yang sungguh-sungguh mencintai pribadi Kristus.

Hubungan pemuda berkaitan erat dengan gereja. Kaum muda menjadi bagian dari gereja dan menjadi tulang punggung dari gereja, karena lewat kaum muda itulah gereja nantinya terus berkarya dalam Kristus. Kaum muda adalah komunitas yang bersemangat, berenergi dan penuh dengan aspirasi merupakan panggilan bagi kaum muda untuk melaksanakan tugas gereja.

Pemuda merupakan kelompok yang penting karena mereka adalah bagian *integral* dari tubuh Kristus. Jika mereka tidak mendapatkan peran yang aktif dalam tubuh Kristus, maka seluruh tubuh akan merasakan penderitaannya. Pemuda tidak hanya merupakan masa depan gereja, tetapi mereka juga adalah bagian *integral* dari gereja. Saat ini pelayanan pemuda tidaklah mudah dan sangat kompleks. Pelayanan yang efektif sangat diperlukan, kerinduan hati serta pengertian akan Kristus yang akan mempengaruhi kehidupan pemuda saat ini. Zaman yang terus bergerak membuat pelayanan pemuda juga terus bergerak secara dinamis sehingga menuntut adanya kerinduan sungguh-sungguh serta membayar harga. Hal ini harus disadari oleh para pimpinan gereja agar dapat mendukung dengan penuh pengertian akan pelayanan pemuda, sehingga gereja dapat memenangkan hati pemuda dan memiliki persiapan pemuda yang akan memimpin gereja kelak dengan perlengkapan rohani yang benar dalam menghadapi tantangan perubahan dan pergerakan zaman dengan ketaatan dan iman kepada Tuhan.

### 2.3 Media

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya tengah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat

diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian suatu informasi

Secara harafiah pengertian media cetak bisa diartikan sebagai sebuah media yang penyampaian informasinya memiliki manfaat dan terkait dengan kepentingan masyarakat secara luas, yang disampaikan secara tertulis. Namun dalam perspektif perencanaan promosi, tujuan digunakannya suatu media adalah *to provide an environment for the firm's marketing communications message* ( menyediakan suatu “lingkungan” bagi pesan komunikasi pemasaran organisasi) (George & Michael 2001: 69)

### **2.3.1 Media Cetak**

Media cetak merupakan bagian dari saluran informasi di samping media elektronik dan media *digital*. Di tengah dinamika masyarakat yang demikian pesat berkembang, media cetak terkadang sudah dianggap tertinggal di banding dengan dua pesaingnya yakni media elektronik dan media *digital*. Meski demikian media cetak bukan berarti tidak mampu meraih konsumen. Lebih jauh lagi media cetak dapat diseleksi oleh pembacanya secara mudah dibandingkan dengan berita melalui radio dan televisi. Dari pengertian ini, kita bisa menyimpulkan bahwa media cetak adalah sebuah media yang di dalamnya berisi informasi yang didalamnya terkait dengan kepentingan masyarakat secara umum dan bukan terbatas pada kelompok tertentu saja.

### 2.3.2 Tabloid

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tabloid merupakan surat kabar ukuran kecil (setengah dari ukuran surat kabar biasa) yang banyak membuat berita secara singkat, padat dan bergambar, mudah dibaca umum, selain itu tabloid merupakan tulisan dalam bentuk ringkas dan padat (tentang kritik, paparan dan sebagainya) (KBBI,1995: 987).

Vivian (2008:73) mengatakan bahwa kata tabloid mengandung konotasi rendahan untuk koran yang menampilkan judul-judul yang mentereng dan menarik, tetapi orang-orang koran menggunakan kata itu dalam pengertian netral untuk menyebut koran separuh ukuran yang nyaman untuk dipegang.

Tabloid disini dikategorikan sebagai majalah, karena tipe suatu majalah ditentukan oleh khalayak yang dituju. Tabloid saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Banyak orang mencari informasi dengan membaca tabloid atau bahkan sekedar mencari hiburan semata, hampir setiap bulannya banyak orang yang membaca lebih dari satu tabloid. Tabloid merupakan media terspesialisasi dibanding pada media lainnya hampir setiap tabloid memenuhi segala tipe dan keinginan *audience*. Berdasarkan segmentasi tertentu, seperti minat, dan ketertarikan tertentu. Tabloid dapat menyampaikan sebuah informasi lebih banyak, dapat disimpan dan dibaca kembali oleh *audiencenya*.

Tabloid memiliki karakter yang kuat, kedalaman isi dari tabloid jauh berbeda dengan surat kabar dan lebih terperinci, lebih mendetail karena tidak hanya

menyajikan berita-berita saja seperti surat kabar, namun juga menyajikan cerita atas berbagai kejadian dengan tekanan pada unsur menghibur dan mendidik.

Ada beberapa hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah majalah (Yunus, 2008:7) yaitu :

1. Menentukan jumlah halaman majalah yang akan di buat, mengatur jumlah halaman dengan cara dibagi menjadi kelipatan 4 misalnya : 12 halaman, 16 halaman, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48, 52, 56 dan seterusnya. Hal penting yang harus di ingat adalah berapapun jumlah halaman yang di inginkan, jumlah halaman harus genap jika dibagi menjadi 4, hal ini dikarenakan untuk menghindari kelebihan atau kekurangan beberapa halaman kosong.
2. Ukuran *font* standar untuk isi majalah adalah 9 - 10 *point*, jenis *font* arial, times new roman, georgia, garamound, cgtimes dll bisa menyesuaikan.
3. Ukuran *font* standar untuk judul bervariasi dimulai minimal 16 *point* ke atas
4. Menghindari *copy paste* gambar secara langsung, menggunakan fungsi file impor atau file place. yang tersedia pada *coreldraw*, *photoshop*, *adobeindesign*, *freehand* dan *pagemaker* (perangkat lunak yang digunakan)
5. Pengaturan margin akan lebih dinamis dan teratur bila menggunakan standar margin yang umumnya telah digunakan oleh media-media cetak

ternama. Minimal *margin left, right, top dan bottomnya* dibuat 1,5 cm.

6. Menggunakan resolusi 300 dpi pada pengaturan gambar berwarna maupun *grayscale* (hitam putih), hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya gambar pecah saat akan dicetak.
7. Menggunakan komposisi warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*) dan sangat dihindari menggunakan proses *RGB color (red, green, blue)* karena pada saat mencetak khusus warna mesin offset selalu menggunakan proses CMYK.
8. Format penyimpanan file gambar yang dipakai adalah PSD, TIFF, EPS, WMF.
9. Menghindari penggunaan *font-font* ukuran kecil dibawah 5 *point* karena akan mempengaruhi proses ketajaman pencetakan.
10. Dianjurkan isi halaman memuat minimal 1 gambar per halamannya

## 2.4 Multimedia

Multimedia memiliki banyak arti tergantung sudut pandang seseorang. Secara umum multi media berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi menggunakan *audio* dan *video*. Secara etimologi, multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu “*nouns*” yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu “*medium*” yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia interaktif dan multimedia linier. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

#### **2.4.1 Website**

*Website* adalah sebutan bagi sekelompok halaman (*web page*), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* (*domain name*) atau *sub domain* dalam *world wide web* (WWW) di internet (madcoms,2011: 1).

Menurut Dewanto (2006 : 4) *Word Wide Web* adalah merupakan server pada internet yang didukung oleh bahasa *script* pemograman yang disebut HTML ( *Hyper Text Mark-up Language* )yang dapat mendukung dokumen grafik, *audio*, *video*.

Penggunaan *hypertext* pada *web* juga telah dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *hypermedia*, sehingga tidak hanya teks yang dapat dikaitkan, melainkan juga gambar (*visual*), suara (*audio*), bahkan *video*.

Sebuah situs *web* ditempatkan pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet melalui alamat yang dikenali sebagai URL (*Uniform Resource Locator*). Situs *web* dinamis merupakan sebuah situs *web* yang secara spesifik didisain agar isi yang terdapat di dalam situs *web*, dapat diperbarui secara sewaktu-waktu dengan mudah.

Secara umum, sebuah *website* merupakan suatu system informasi, dimana terdapat 5 komponen didalamnya, antara lain :

1. *Hardware*

2. *Software*

3. Sumberdaya manusia.

Sumberdaya manusia dan data informasi saling berkaitan erat, karena pengelola *website* adalah sumber daya manusia

4. Data/informasi

5. *Networking* dan infrastruktur

Kelima aspek ini menyangkut dukungan keamanan, kecepatan akses serta keragaman fasilitas yang ditampilkan. Dalam pengelolaan *website* diperlukan pilar berupa legalitas/peraturan pelaksanaan yang komprehensif sebagai dasar pelaksanaan setiap unit/intitusi.

#### **2.4.2 Unsur Website**

Unsur-unsur *website* terbagi sebagai berikut:

a. Nama Domain

Merupakan nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti *web* server atau email server di jaringan komputer ataupun internet.

b. *Web Hosting*

Merupakan jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya serverserver untuk disewakan.



c. Bahasa Program (*Script Program*) Bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses.

d. Desain *Website*

Desain *website* sangat menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

e. Publikasi *Website*

Merupakan tindakan untuk mengenalkan situs atau *website* kepada masyarakat luas.

## 2.5 LayOut

Menurut Georg Scheder” *Layout* adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar, dan sebagainya.”

*Layout* biasa dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan. *Layout* harus menampilkan yang sesuai dengan cetakan, gaya huruf dan ukurannya, bentuk komposisi, warna ukuran dan macam kertasnya harus dengan jelas ditampilkan pada sebuah *layout*. *Layout* yang baik seharusnya menampilkan komposisi yang baik, serta pilihan bentuk, jenis huruf, warna dan memiliki kesatuan yang harmonis.

Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007: 277), prinsip *layout* yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam penciptaan media informasi

berbasis cetak ini desain *layout* menjadi landasan untuk dijadikan acuan dasar dalam memberikan panduan dalam membuat desain *layout*. Untuk mengatur *layout*, di perlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*.

### 2.5.1 LayOut Majalah

Berikut adalah jenis-jenis *layout* pada media cetak, baik brosur, majalah, iklan maupun pada buku.

#### 1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square/landscape/portait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/*copywriting* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

#### 2. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square/double square* semuanya).

#### 3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*).

#### 4. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi *layout* nya didominasi oleh penyajian teks (*copy*).

#### 5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana *border*/bingkai/*frame* nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

#### 6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap* atau warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

#### 7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

#### 8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.

#### 9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sircus layout*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

### **10. Grid Layout**

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian perbagian (gambar atau teks) berada di dalam *skala grid*.

### **11. Bleed Layout**

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: *Bleed* artinya belum dipotong menurut pas *cruis* (utuh) kalau *Trim* sudah dipotong.

### **12. Vertical Panel Layout**

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *layout* iklan tersebut.

### **13. Alphabet Inspired Layout**

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

### **14. Angular Layout**

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

### **15. Informal Balance Layout**

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

### **16. *Brace Layout***

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk *letter L (L-Shape)*. Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

### **17. *Two Mortises Layout***

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua insert yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan /detail dari produk yang ditawarkan.

### **18. *Quadran Layout***

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan *volume* /isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38%. (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

### **19. *Comic Script Layout***

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions* nya.

### **20. *Rebus Layout***

Susunan *layout* iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

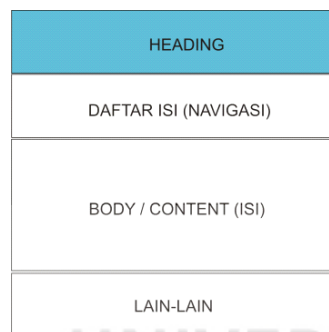
## **2.5.2 *Layout Website***

Untuk bentuk, *layout web* bisa memakai berbagai jenis. *Layout* di bawah berpatokan pada penempatan indeks atau navigasi, sementara bagian lain bisa

dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bentuk *layout* bisa dikelompokkan kedalam model berikut ini.

### 1. *Model Layout Top Index*

Biasanya *layout* ini cocok diterapkan pada situs-situs portal dengan banyak menu atau fasilitas yang ditawarkan, atau digunakan untuk menampilkan lirik yang banyak ke situs lain seperti pada *search engine*.

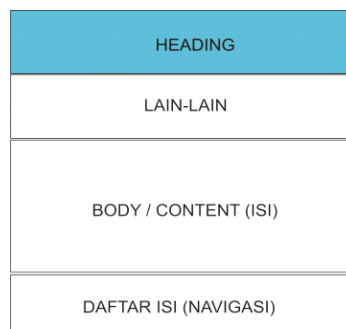


Gambar 2.1 *Model Layout Top Index*

Sumber : Asep Herman (2009)

### 2. *Model Layout Bottom Index*

Biasanya digunakan apabila isi dari halaman banyak berhubungan dengan topik tunggal.

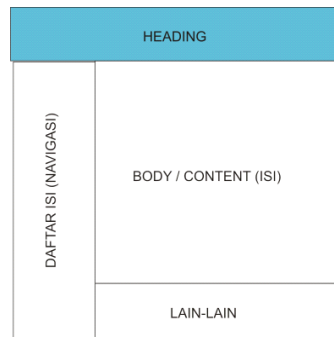


Gambar 2.2 *Model Layout Bottom Index*

Sumber : Asep Herman (2009)

### 3. *Model Layout Left Index*

Pengunjung terbiasa dengan tampilan menu dibagian kiri karena mereka akrab dengan tampilan menu sistem operasi.

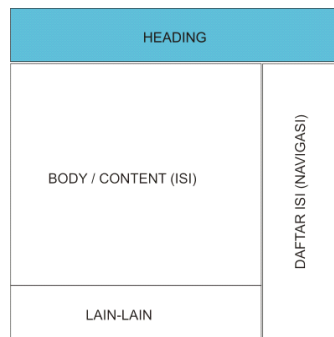


Gambar 2.3 *Model Layout Left Index*

Sumber : Asep Herman (2009)

### 4. *Model Layout Rightindex*

Kebalikan *model layout left index*, tetapi bagian kanannya jarang dipergunakan untuk menu utama. Bagian itu lebih sering dipergunakan untuk menampilkan filter atau konten dari menu utama.

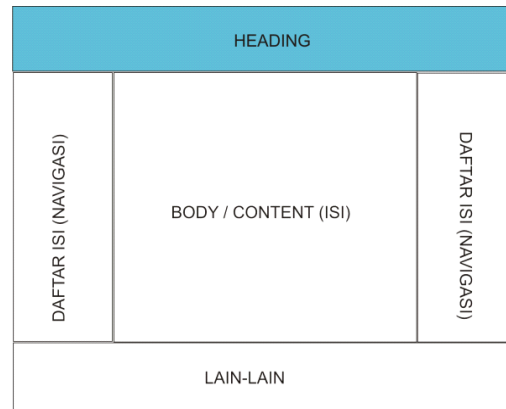


Gambar 2.4 *Model Layout Right Index*

Sumber : Asep Herman (2009)

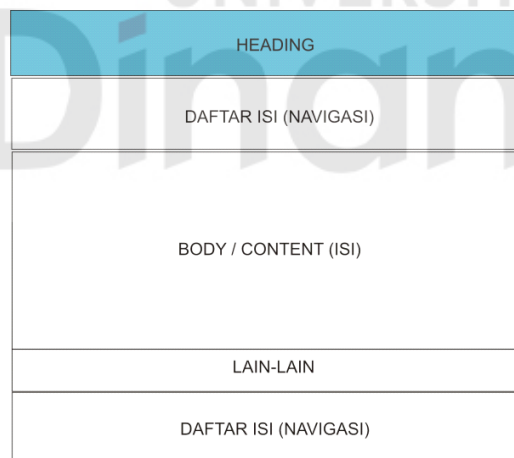
### 5. Model Layout Split Index

Model *layout* ini ada dua jenis, yaitu model *layout split left-right* dan model *layout split top-bottom*.



Gambar 2.5 Model Layout Split Left-Right

Sumber : Asep Herman (2009)



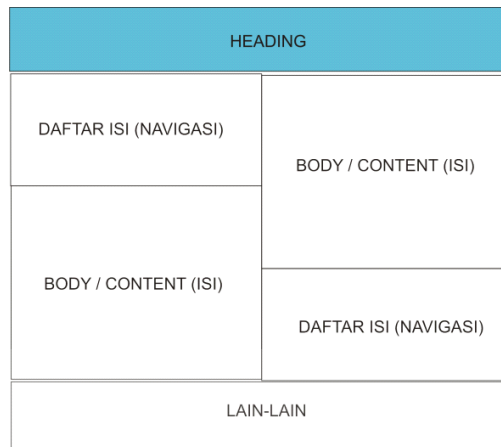
Gambar 2.6 Model Layout Split Top-Bottom.

Sumber : Asep Herman (2009)



## 6. *Model Layout Alternating Index*

Biasanya digunakan untuk halaman yang banyak menampilkan grafik , foto, dan produk yang disertai dengan teks keterangan, harga, jumlah, dan lain lain. Navigasinya terletak pada bagian-bagian lain situs.



Gambar 2.7 *Model layout alternating index*

Sumber : Asep Herman (2009)

### 2.6 Portal Berita *Online*

#### 2.6.1 Definisi Berita

Menurut wikipedia, Berita adalah informasi baru atau informasi mengenai sesuatu yang sedang terjadi, disajikan lewat bentuk cetak, siaran, Internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang ketiga atau orang banyak. Laporan berita merupakan tugas profesi wartawan, saat berita dilaporkan oleh wartawan laporan tersebut menjadi fakta/ide terkini yang dipilih secara sengaja oleh redaksi pemberitaan/media untuk disiarkan dengan anggapan bahwa berita yang terpilih dapat menarik khalayak banyak karena mengandung unsur-unsur berita.

Berita bagi seseorang adalah keterangan mengenai suatu peristiwa atau isi pernyataan seseorang yang menurutnya perlu diketahui untuk mewujudkan filsafat hidupnya. Jadi dapat di simpulkan bahwa berita merupakan sebuah pemberitahuan yang mengungkap tentang sebuah kejadian atau hal yang terjadi pada waktu tertentu.

Menurut Jakob Oetama, dalam bukunya perpektif pers Indonesia : Berita itu bukan fakta, tapi laporan tentang fakta itu sendiri. Suatu peristiwa menjadi berita hanya apabila ditemukan dan dilaporkan oleh wartawan atau membuatnya masuk dalam kesadaran *public* dan dengan demikian menjadi pengetahuan publik.

### 2.6.2 Jenis-jenis Berita

#### 1. *Straight News*

Berita langsung, apa adanya, ditulis secara singkat dan lugas. Sebagian besar halaman depan surat kabar berisi berita jenis ini. Jenis berita *Straight News* dipilih lagi menjadi dua macam :

- a. *Hard News*, yakni berita yang memiliki nilai lebih dari segi aktualitas dan kepentingan
- b. *Soft News*, nilai beritanya di bawah *Hard News* dan lebih merupakan berita pendukung.

#### 2. *Depth News*

Berita mendalam, dikembangkan dengan pendalaman hal-hal yang ada di bawah suatu permukaan.

### 3. *Investigation News*

Berita yang dikembangkan berdasarkan penelitian atau penyelidikan dari berbagai sumber.

### 4. *Interpretative News*

Berita yang dikembangkan dengan pendapat atau penelitian penulisnya/reporter.

### 5. *Opinion News*

Berita mengenai pendapat seseorang, biasanya pendapat para cendekiawan, sarjana, ahli, atau pejabat, mengenai suatu hal, peristiwa dan sebagainya.

## 2.6.3 Bagian Berita

### 1. *Headline*

*Headline* atau biasa disebut judul. Sering juga dilengkapi dengan anak judul. Ia berguna untuk: menolong pembaca agar segera mengetahui peristiwa yang akan diberitakan; menonjolkan satu berita dengan dukungan teknik grafika.

### 2. *Deadline*

Ada yang terdiri atas nama media massa, tempat kejadian dan tanggal kejadian. Ada pula yang terdiri atas nama media massa, tempat kejadian dan tanggal kejadian. Tujuannya adalah untuk menunjukkan tempat kejadian dan inisial media.

### 3. *Lead*

Lazim disebut teras berita. Biasanya ditulis pada paragraph pertama sebuah berita. Ia merupakan unsur yang paling penting dari sebuah berita, yang menentukan apakah isi

berita akan dibaca atau tidak. Ia merupakan sari pati sebuah berita, yang melukiskan seluruh berita secara singkat.

#### 4. *Body*

*Body* atau tubuh berita. Isinya menceritakan peristiwa yang dilaporkan dengan bahasa yang singkat, padat, dan jelas. Dengan demikian *body* merupakan perkembangan berita.

### 2.6.4 Unsur-unsur Berita

Dalam Berita Harus terdapat unsur-unsur 5W 1H yaitu :

- (a) *What* - apa yang terjadi di dalam suatu peristiwa?
- (b) *Who* - siapa yang terlibat di dalamnya?
- (c) *Where* - di mana terjadinya peristiwa itu?
- (d) *When* - kapan terjadinya?
- (e) *Why* - mengapa peristiwa itu terjadi?
- (f) *How* - bagaimana terjadinya?
- (g) *What next* - terus bagaimana?

### 2.6.5 Media Online

Media dapat diartikan dengan saluran atau alat, sedangkan *online* istilah bahasa dalam internet yang artinya sebuah informasi yang dapat diakses dimana saja selama ada jaringan internet. Sudiana (2000) dalam Nurliati (2001) yang dikutip oleh Vini Winarti Halim dalam skripsinya (2006:26), mendefinisikan media *online* sebagai media pemberitaan yang terbit secara *online* di internet.

Menurut buku *Jurnalistik Terapan* yang ditulis oleh Syarifudin Yunus (2010: 27) mengatakan, Media *online* yaitu media internet, seperti *website*, blog, dan lainnya yang terbit/tayang di dunia maya, dapat dibaca dan dilihat di internet. Media *online* merupakan pemain baru dalam kancah pers Indonesia, menurut beberapa sumber media *online* di Indonesia telah tumbuh sejak tahun 1994.

## 2.7 Artikel

Artikel merupakan sebuah karangan *factual* (nonfiksi) tentang suatu masalah secara lengkap dan jelas yang panjangnya tak tentu, artikel dimuat disurat kabar, majalah, dan sejenisnya. Tujuan artikel dibuat untuk menyampaikan gagasan dan fakta guna meyakinkan, mendidik, menawarkan pemecahan suatu masalah atau menghibur pembacanya.

Dari penulisannya artikel dibagi dua macam. Ada yang sesuai dengan keinginan sipenulis tersebut, biasanya setelah judul langsung menuliskan isi sampai selesai. Namun ada juga cara yang kedua dengan menggunakan kerangka karangan. Penulisan artikel ini menjadi lebih sistematis karena poin-poin yang akan ditulis kedalam sebuah artikel telah dikumpulkan dan dipilih sehingga urutan penulisannya menjadi rapi dan tersusun sistematis.

## 2.8 Desain

Desain adalah sebuah proses atau rancangan kegiatan kreatif dalam upaya membuat dan menciptakan obyek baru. Sebuah desain merupakan bentuk perumusan

dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan didalamnya. Bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan.

Jefkind (1997:245) mengelompokan prinsip-prinsip desain menjadi kesatuan, keberagaman, keseimbangan, *ritme*, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan. Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan.

### 2.8.1 Unsur desain

Dalam sebuah desain terdapat beberapa unsur atau elemen yang diperlukan, diantaranya:

#### - Titik

Titik merupakan salah satu unsur visual yang dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik merupakan bagian kecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

#### - Garis

Garis dikenal sebagai goresan atau coretan, dan batas limitsuatu bidang atau warna. Ciri khas dari garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis memiliki fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan gerakan mata. Garis terdiri dari empat macam, yakni garis *vertical*, *horizontal*, *diagonal*, dan garis yang berbentuk gelombang.

#### - Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, serta dengan mempertemukan potongan hasil goresan serta garis.

#### - Ruang

Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu.

#### - Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh terhadap desain, karena akan membuat suatu komposisi desain tampak lebih menarik.

#### - Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Pengertian lain menyebutkan bahwa tekstur merupakan gambaran dari suatu permukaan benda. Dalam penerapannya tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

### 2.8.2 Desain komunikasi Visual

Desain grafis lebih sering disebut “Desain Komunikasi Visual” (DKV), karena memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, Seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout* dan sebagainya dengan kekuatan visual.

Istilah Desain Grafis (*Graphic Design*) masi sering digunakan. Dkv dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Seorang desainer dituntut mampu memunculkan gagasan besar, ide-ide segar yang tidak terduga.

### 2.8.3 Tipografi

Tipografi adalah seni huruf, meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran yang tepat, dimana teks dapat diputus, spasi jarak dan bagaimana tes dapat dengan mudah dibaca. (Suyanto Herman,2009:13)

Huruf juga mempunyai peran estetika dan pemilihan huruf memberi kontribusi pada dampak dan *mood* pesan (Moriarty, 2009:516). Terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan seorang desainer dalam memilih desain huruf, seperti:

1. Bentuk huruf atau *font*
2. Cara menulis huruf besar, seperti apakah menggunakan huruf besar semua atau tidak.
3. Variasi bentuk huruf yang dibuat dari manipulasi bentuknya.
4. Ujung blok huruf dan lebar kolomnya.
5. Ukuran tipe huruf (tinggi vertikal).
6. *Legibility*, atau seberapa mudah hurufnya dibaca.

Dalam buku *pengantar Desain Komunikasi Visual* (Adi Kusrianto, 191) Lazlo Maholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas, dan

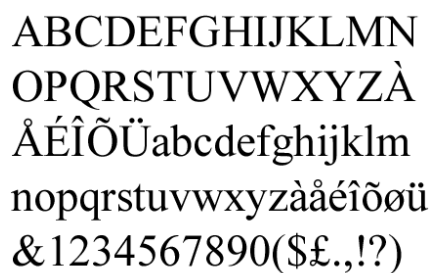


terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam merancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan kenapa naskah perlu dibaca, dan siapa yang membacanya.

#### 2.8.4 Jenis-jenis Huruf

Untuk sebuah desain, pemakaian tipografi haruslah tepat. Menurut buku *Tipografi dalam Desain Grafis* (Danton Sihombing, 2001) dalam beberapa literatur tipografi, rupa huruf dapat digolongkan dalam beberapa klasifikasi yang berguna untuk mempermudah mengidentifikasi rupa huruf tersebut. Berdasarkan klasifikasi yang umum dan sering dipakai, rupa huruf digolongkan menjadi :

1. Roman, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku ([www.speedstars.multiply.com](http://www.speedstars.multiply.com)).



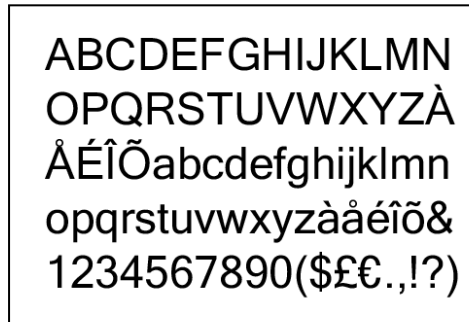
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÏÜabcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 nopqrstuvwxyzàåéîïøü  
 &1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.8 Contoh Huruf Times New Roman

Sumber : [www.speedstars.multiply.com](http://www.speedstars.multiply.com)



4. Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien ([www.gravisware.com](http://www.gravisware.com)).



Gambar 2.11 Contoh Sans Serif

Sumber : [www.gravisware.com](http://www.gravisware.com)

5. *Script*, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab ([www.speedstars.multiply.com](http://www.speedstars.multiply.com)).



Gambar 2.12 Contoh Script

Sumber : [www.speedstars.multiply.com](http://www.speedstars.multiply.com)

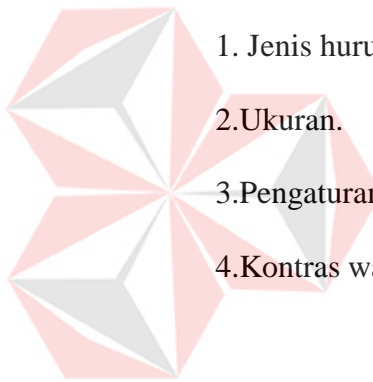
### 2.8.5 Legibility dan Keterbacaan

Menurut buku *Tipografi dalam Desain Grafis* (Danton Sihombing, 2001) *legibility* adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan serif, kontras stroke, dsb.
2. Penggunaan warna.
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keterbacaan adalah tingkat kenyamanan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

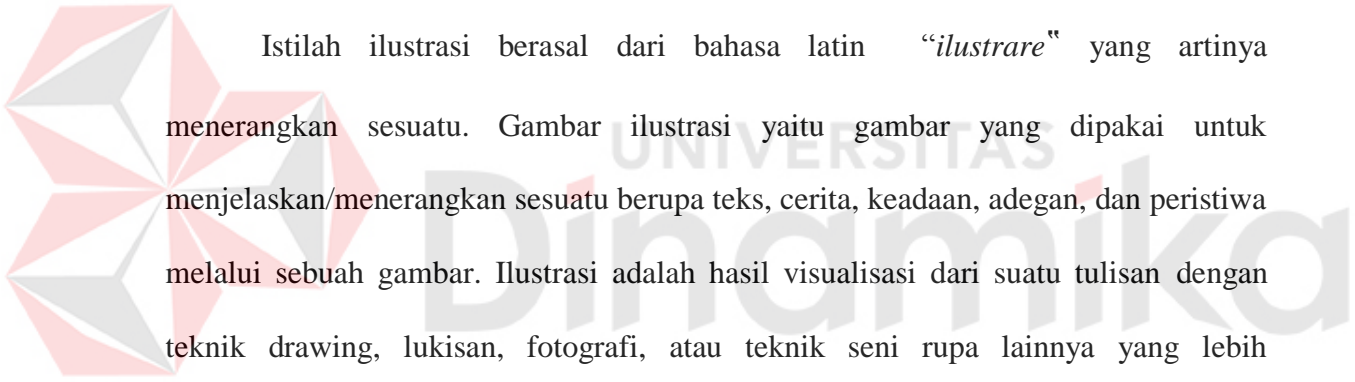
1. Jenis huruf.
2. Ukuran.
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dsb.
4. Kontras warna terhadap latar belakang.



Gambar 2.13 Contoh Huruf Yang *Legability* dan *Redable*  
 Sumber : [www.speedstars.multiply.com](http://www.speedstars.multiply.com)

## 2.9 Ilustrasi

Ilustrasi adalah representasi visual (sebuah gambar atau diagram) yang digunakan untuk membuat subjek (yang digambarkan) menjadi lebih menarik atau mudah dimengerti. Ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang dan bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambaran atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi sebaiknya dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain.



Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin “*ilustrare*” yang artinya menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi yaitu gambar yang dipakai untuk menjelaskan/menerangkan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan, dan peristiwa melalui sebuah gambar. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Ilustrator pada masa itu banyak yang menjadi

kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Seniman di Eropa pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen. Ilustrasi pada masa itu semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan juga tetap memiliki nilai yang tinggi.

Sejarah tradisi ilustrasi di Indonesia dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang 14 merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

### **2.9.1 Gaya Ilustrasi**

Gaya sebuah ilustrasi tergantung kepada seorang ilustrator yang menggunakannya. Gaya yang sering digunakan oleh seorang ilustrator saat ini, baik menggunakan teknik tradisional maupun modern, antara lain:

1. Realis

Gaya ilustrasi realis adalah gaya gambar yang merujuk pada kesamaan objek yang digambar, nyata, dan benar-benar ada.

2. Surealis

Gaya ilustrasi surealis adalah gaya gambar yang menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

3. Kartun (*Cartoon*)

Gaya ilustrasi kartun adalah gaya gambar yang memiliki kesan lucu, penuh warna, dan menarik untuk dilihat.

4. Karikatur Gaya

ilustrasi karikatur adalah gaya gambar dimana proporsional tokoh (objek) tidak dihiraukan, biasanya kepala tokoh lebih besar ketimbang tubuhnya, termasuk tangan dan kaki. Karikatur lebih menonjolkan detail sebuah wajah, namun tetap kayak ekspresi.

5. *Japan Style*

Gaya ilustrasi *Japan Style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar manga (komik) Jepang, yang terkenal dengan mata besar si tokoh, rambut yang kaya warna, hingga gesture tokoh yang tak biasa.

## 6. *American Style*

Gaya ilustrasi *American Style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar Amerika yang kebanyakan mengenai heroisme, dengan ciri tubuh si tokoh yang penuh otot, wajah segi empat, dan efek yang terkadang berlebihan.

## 7. Pop Art

Gaya ilustrasi Pop Art adalah gaya gambar yang saling menindih objek yang satu dengan objek yang lainnya, dan terkadang objek itu tidak saling berhubungan, namun dapat memberi makna dan arti. Pop Art dapat berupa foto-foto, maupun ilustrasi-ilustrasi, atau keduanya digabungkan bersama-sama, tentu dengan efek yang membuat gaya ilustrasi ini mudah untuk dikenali.

## 8. Fotografi

Gaya ilustrasi dalam bentuk fotografi adalah gaya gambar dengan menggunakan penggabungan beberapa foto hingga menjadi sebuah desain ilustrasi. Gaya ilustrasi ini tak kalah kuat dengan gaya ilustrasi dengan menggunakan hand made. Gaya ilustrasi ini lebih banyak digunakan di dunia desain grafis dewasa ini.



## 2.10 Warna

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahannya dapat memberikan suatu kesan atau image, setiap warna memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda.

Danger (1992:51) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

Menurut Supriyono (2010:70) dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual, Penggunaan warna yang tepat pada suatu desain dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat desain lebih berbicara. Sebaliknya, jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan dan bahkan menghilangkan gairah baca.

Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Karena itu memilih warna yang tepat merupakan proses yang sangat penting dalam mendesain. Memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaannya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Menurut buku *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Marian L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress* (1987: 119), menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna *eksternal* dan *internal*. Warna *eksternal* adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedang warna *internal* adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya

di otak dan cara mengekspresikannya. Warna dapat mempengaruhi emosi manusia dan warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang.

Sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin (Dharmaprawira, 2002: 33).

- Warna panas adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang, dan bergairah.
- Warna dingin adalah kelompok biru/hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua, dan makin gelap serta arahnya makin menambah tenggelam dan depresi.

Berikut akan dijabarkan beberapa karakteristik/sifat dari warna panas dan warna dingin, sebagai berikut ( Dharmaprawira, 2002 ):

Tabel 2.1 Karakteristik dan Sifat Warna

Warna Panas	Warna Dingin
<b>Warna Merah</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pribadi yang integratif</li> <li>- Mudah menyesuaikan diri</li> <li>- Cinta</li> <li>- Nafsu</li> <li>- Kekuatan</li> <li>- Berani</li> <li>- Primitive</li> </ul>	<b>Warna Biru</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah tertekan</li> <li>- Damai</li> <li>- Setia</li> <li>- Konservatif</li> <li>- Pasif terhormat</li> <li>- Depresi</li> <li>- Lembut</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menarik</li> <li>- Pengorbanan</li> <li>- Vitalitas</li> <li>- Agresif</li> <li>- Kebahagiaan</li> <li>- Sosialisme</li> <li>- Persahabatan</li> <li>- Gairah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menahan diri</li> <li>- Ikhlas</li> <li>- Sejuk</li> <li>- Pasif</li> <li>- Spiritual</li> <li>- Monotheis</li> <li>- Kesucian</li> <li>- Kedamaian</li> </ul>
<b>Warna Kuning</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intelektual</li> <li>- Cerah</li> <li>- Bijaksana</li> <li>- Terang</li> <li>- Bahagia</li> <li>- Hangat</li> <li>- Pengecut</li> <li>- Penghianatan</li> <li>- Kekayaan</li> <li>- Emas</li> <li>- Keberuntungan</li> <li>- Idealisme</li> </ul>	<b>Warna Hijau</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selera makan yang tinggi</li> <li>- Tenang</li> <li>- Kedudukan sosial tinggi</li> <li>- Tumbuh/pertumbuhan</li> <li>- Kurang pengalaman</li> <li>- Segar</li> <li>- Istirahat</li> <li>- Kaya</li> <li>- Cemburu</li> <li>- Perenungan</li> <li>- Melambangkan kepercayaan</li> <li>- Simbol agama Islam</li> </ul>

- Kemakmuran	- Harmoni
<b>Warna Jingga</b>	<b>Warna Ungu</b>
- Ramah	- Artistik
- Ramai	- Misteri
- Hangat	- Kuat
- Semangat muda	- Kreativitas
- Ekstremis	- Formal
- Menarik	- Melankolis
- Kebahagiaan	- Pendiam
- Penghormatan	- Mulia/agung
- Kegembiraan	- Sejuk
- Optimism	- Murung dan menyerah
- Keseimbangan	- Lambang duka cita, lambang agama, dan suci
- Kainginan	- Spiritual
- Semangat	- Kebanggaan
- Ceria	

Sumber : Warna Teori dan Kreativitas penggunaanya

Berikut ini adalah warna-warna yang mempunyai asosiasi dengan pribadi seseorang dari Marian L.David (1987: 135) dalam buku *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, sebagai berikut:

Merah : Cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, bahagia.

Merah Jingga : Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.

Jingga : Hangat, semangat muda, ekstremis, menarik.

Kuning Jingga : Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.

Kuning : Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan.

Kuning Hijau : Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.

Hijau Muda : Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar.

Hijau Biru : Istirahat, tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.

Biru : Damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.

Biru Ungu : Spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, semtosa.

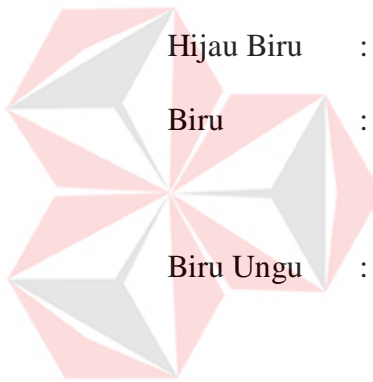
Ungu : Misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).

Merah Ungu : Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.

Coklat : Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.

Hitam : Kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.

Abu-abu : Tenang.



UNIVERSITAS  
Dinamika

Putih : Senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, tenang.

Menurut Marianne Rosner Klimchuck dan Sandra A. Krasovec (2008), menjelaskan bahwa merah, warna yang hangat dalam spektrum warna, diasosiasikan dengan matahari dan panas, dan menggambarkan cinta, api, nafsu, agresi, sifat impulsif, mendebarkan, berani dan kuat.

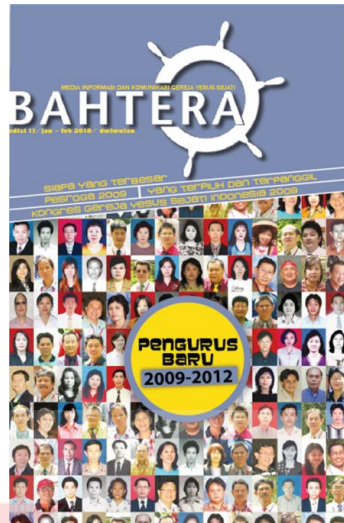
### **2.11 Study Terdahulu**

*Study* Terdahulu ini membahas tentang penelitian dari tabloid gereja lain sebagai pembanding, maupun sebagai refrensi kedepanya. *Study* terdahulu ini merupakan bagian dalam sebuah penelitian untuk dapat berinovasi. Bahtera merupakan media informasi dan komunikasi bagi GYS (Gereja Yesus Sejati). Tabloid Bahtera ini hadir setiap dwiwulan. Banyak mengupas seputar aktivitas kegiatan di GYS baik pusat maupun seluruh cabangnya.

Mulai dari artikel utama yang membahas tentang hal yang ingin disampaikan oleh GYS, kemudian Kesaksian yang menceritakan tentang kebaikan Tuhan atas semua juga untuk saling meneguhkan satu sama lain, Refleksi yang menjadi inspirasi bersama/cerminan gambaran tentang Yesus Kristus dalam kehidupan bersama. Dan berita gereja seputar tentang kegiatan di GYS dan sekitarnya dari pusat hingga cabang.

Selain itu keberadaan Bahtera ini memiliki tujuan adanya majalah tersebut. Tujuannya adalah menjadi sarana informasi dan komunikasi antar GYS diseluruh

cabang. Bagi masyarakat gereja pentingnya Bahtera menjadi media informasi sekaligus *refreshing*. Tabloid Bahtera ini membagi beberapa sub seperti editorial, artikel utama, kesaksian, refleksi, berita gereja.



Gambar 2.14. Cover Maialah Bahtera  
Sumber : Bahtera januari 2010



Gambar 2.15. Editorial dari Bahtera  
Sumber : Bahtera januari 2010



Gambar 2.16. Artikel utama dari Bahtera

Sumber : Bahtera januari 2010



Gambar 2.17. Kesaksian

Sumber : Bahtera januari 2010



10 BAHTERA

Gambar 2.18. Refleksi

Sumber : Bahtera januari 2010



BAHTERA 11

Gambar 2.19. Berita gereja

Sumber : Bahtera januari 2010



UNIVERSITAS  
Dinamika



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, sehingga dapat menjadi pedoman dalam menyelesaikan permasalahan dan menjadi sumber dalam menyusun laporan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang akurat langsung kepada narasumbernya. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan aktifitas, sehingga mengharuskan peneliti mengumpulkan informasi yang detail dengan menggunakan beragam prosedur pengumpulan data selama periode waktu tertentu. Pendekatan kepustakaan dilakukan untuk menunjang penelitian secara teoritis.

Menurut Sutopo (2006: 179), penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Jenis sumber data secara menyeluruh yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif dapat dikelompokkan sebagai berikut : (1) narasumber atau informan, (2) peristiwa, aktivitas dan perilaku, (3) tempat atau lokasi, (4) benda, gambar dan rekaman, (5) dokumen dan arsip (Sutopo, 2006: 57).

Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang didapat berdasarkan segala informasi yang terkait dari sasaran penelitian atau objek yang diamati secara lisan. Permasalahan yang timbul pada GPdI Maranatha Puri Indah yaitu perlunya Media Informasi yang bisa mendukung pelayanan serta dapat merangkul kaum muda.

### **3.2 Perancangan Penelitian**

Pada penelitian ini, perancangan penelitian terdiri atas : metode observasi, wawancara, dan studi literatur sehingga dari ketiga penelitian tersebut dapat diperoleh data serta masalah yang ada. Berdasarkan masalah yang diperoleh penulis dapat menentukan konsep yang terdiri atas pemilihan media dan perancangan kreatif. penelitian ini lebih ditekankan pada jenis media informasi yang berbasis cetak yaitu seperti tabloid untuk kepemudaan GPdI Maranatha Puri Indah.

Setelah ditentukan media informasi maka konsep perancangannya mengarah pada pembuatan tabloid gereja serta mempertimbangkan layout, perkembangan gereja, artikel-artikel yang mendukung, evaluasi desain, dan final desain. Selain itu juga mempertimbangkan ukuran dan materi yang akan digunakan pada media-media tersebut. Langkah selanjutnya dalam membuat konsep rancangan adalah print (cetak) sebagai langkah finishing.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Data dan sumber yang diperoleh mempunyai peran yang penting dalam menjawab pokok permasalahan yang dihadapi dalam perancangan media informasi

tabloid dan website. Data mengenai GPdI Marantha diperoleh melalui observasi atau wawancara langsung pada kaum muda-mudi di GPdI Maranatha Puri Indah. Data ini berguna untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk merancang media informasi . Sumber data pada perancangan ini terdiri atas data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian. Sumber data primer diperoleh dari informan (sumber) yang mengetahui secara pasti kondisi atau latar belakang objek yang akan diteliti. Berdasarkan kriteria tersebut, maka informan untuk perancangan ini adalah penanggung jawab dan GPdI Maranatha Puri Indah yaitu Pdt. Satieli Waruwu.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan, artinya data tersebut didapatkan dari sumber-sumber lain yang mendukung. Sumber data data sekunder diharapkan berperan membantu mengungkapkan data yang diharapkan. Pada penelitian ini, sumber-sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku yang berkaitan dengan perancangan media cetak dari teori-teori atau kajian pustaka.

### 3.4 Teknik Analisa Data

Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif yaitu data yang dilakukan dengan penalaran, sedangkan kualitatif yaitu menganalisa unsur-unsur desain yaitu teks, huruf, ilustrasi, dan warna dalam hubungannya dengan prinsip-prinsip desain yang baik yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), dan keserasian (*harmony*).



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **KONSEP DAN PERANCANGAN**

#### **4.1 Hasil dan Analisa Data**

Dalam proses analisa data ini merupakan pencarian dan pengaturan data wawancara, pengumpulan data survey lapangan, dan materi-materi lainnya yang berhasil di kumpulkan untuk pemahaman mengenai materi tersebut dan juga membantu dalam penyajian data yang telah ditemukan.

##### **4.1.1 Hasil Wawancara**

Wawancara atau biasa dikenal dengan *interview* merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil dan wawancara *face to face* dilakukan di gereja pada tanggal 7 September 2014 yang dilakukan dengan Pdt.Satelite selaku pendiri dan pimpinan GPdI Maranatha Puri indah yang mengetahui sejarah gereja serta seluk beluknya gereja.

Gereja merupakan tempat untuk saling melayani, menguatkan, serta saling melayani satu sama lain. Melayani Tuhan merupakan bentuk dari ucapan syukur dan rasa terima kasih atas kebaikan Tuhan dalam kehidupan setiap orang sehari-hari. Melayani pekerjaan Tuhan. Menjadi seorang penginjil merupakan panggilan tersendiri bagi Pdt. Satelite, karena Tuhan punya rancangan yang indah atas kota di Sidoarjo. Pdt.Satelite yang mengawali dari persekutuan doa dirumah-rumah pada bulan Oktober 1997, dengan penyertaan Tuhan persekutuan yang kecil bersatu hati memiliki kerinduan yang dalam dan berkembang menjadi sebuah Gereja Marantha Puri Indah yang berdiri sampai saat ini.

Banyak cara untuk melayani pekerjaan Tuhan, salah satunya dengan mempersiapkan pemuda sebagai penerus gereja. Pemuda merupakan generasi yang perlu dilengkapi dengan ajaran tentang kebenaran. Kepemudaan ini dibentuk untuk mendidik pemuda agar lebih dekat dengan pribadi Kristus.

Walaupun gereja memiliki persekutuan pemuda yang menjadi sebuah kerinduan dalam melayani pekerjaan tuhan, yaitu belum adanya media yang dapat menginformasikan secara berkala dan komukatif untuk pemuda. Dari hasil wawancara yang didapat kepemudaan terlihat sebagai keadaan yang memerlukan media informasi komunikatif dan intens untuk dapat membantu Kepemudaan di Maranatha Puri Indah.

#### 4.1.2 Analisis Studi Eksisting

Analisa *Studi Eksiting* ini mengacu pada perbandingan sejenis, media informasi terdahulu dan observasi yang dilakukan pada obyek.

##### 1. Tabloid Bahtera



Gambar 4.1. Cover Majalah Bahtera

Sumber : Bahtera Januari-Februari2010

Bahtera merupakan media informasi dan komunikasi bagi GYS (Gereja Yesus Sejati) Tabloid dwiwulan ini mengupas tentang banyak aktivitas kegiatan

di GYS seluruh cabangnya. Mulai dari artikel utama yang membahas tentang hal yang ingin disampaikan oleh GYS, kemudian Kesaksian yang menceritakan tentang kebaikan Tuhan atas semua juga untuk saling meneguhkan satu sama lain, Refleksi yang menjadi inspirasi bagi setiap orang/cerminan gambaran tentang Yesus Kristus dalam kehidupan setiap orang. Dan berita gereja seputar tentang kegiatan di GYS dan sekitarnya dari pusat hingga cabang.

Selain itu keberadaan tabloid Bahtera ini sendiri memiliki tujuan adanya majalah tersebut. Tujuannya adalah menjadi sarana informasi dan komunikasi antar GYS diseluruh cabang. Bagi masyarakat gereja pentingnya Bahtera menjadi media informasi sekaligus refreshing.

#### **4.1.3 Analisis STP**

##### **a. Segmentasi dan Targeting**

Dalam penciptaan media informasi Marantha Puri Indah ini, sasaran atau target audience yang dituju adalah :

##### **1) Demografis**

Usia	: 13 – 18 tahun
Jenis kelamin	: Pria dan wanita
Profesi	: Pelajar/mahasiswa

##### **2) Geografis**

Letak daerah	: Pinggir kota
Ukuran kota	: Kota besar
Iklim	: Tropis

3) Psikografis

Gaya hidup : Aktifitas padat, suka belajar, suka menghabiskan waktu senggang untuk membaca.

Kepribadian : Suka bersosialisasi, suka kebersamaan, senang melayani pekerjaan Tuhan

4) *Behavioral*

Manfaat : Memberikan hiburan dan serta menambah wawasan, menyegarkan kembali pikiran yang penat akibat dari aktifitas belajar disekolah.

b. *Positioing*

*Positioning* adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasarannya atau konsumennya. *Positioning* merupakan hal yang penting dan tidak boleh dilupakan dalam membuat sebuah penelitian.

GPdI Maranatha Puri Indah menempatkan dirinya sebagai gereja yang “melayani dengan kasih”. Seperti dalam halnya membesuk jemaat yang sakit dan mendoa-kan nya.

c. Keunggulan yang dimiliki GPdI Maranatha Puri Indah

GPdI Maranatha Puri Indah merupakan salah satu tempat ibadah yang sodoarjo. yang memiliki kehangatan dalam pelayanan seperti penyambutan jemaat (asher), terlebih saat ada *event-event* dan jemaat yang berulang tahun, Maranatha selalu mengingatnya. GPdI Maranatha Puri Indah selalu melakukan pelayanan dengan kasih, seperti melayani kepada Tuhan.



d. Kelemahan yang dimiliki GPdI Maranatha Puri Indah

GPdI Maranatha Puri Indah dalam pelayannannya, masih belum mempunyai media informasi yang komunikatif. dalam memberi gambaran tentang kegiatan Gereja Maranatha Puri Indah, dan belum memperkenalkan kepada jemaat belum tentang gambaran yang jelas tentang tempat ibadah yang mereka datangi.

e. Peluang yang dimiliki GPdI Maranatha Puri Indah

GPdI Maranatha Puri Indah yang cukup terkenal di daerah sidoarjo karena sering mengikuti perkumpulan gereja waru-sidoarjo-porong bersama gereja besar seperti GPdI Elohim.

f. Hasil Analisis Data

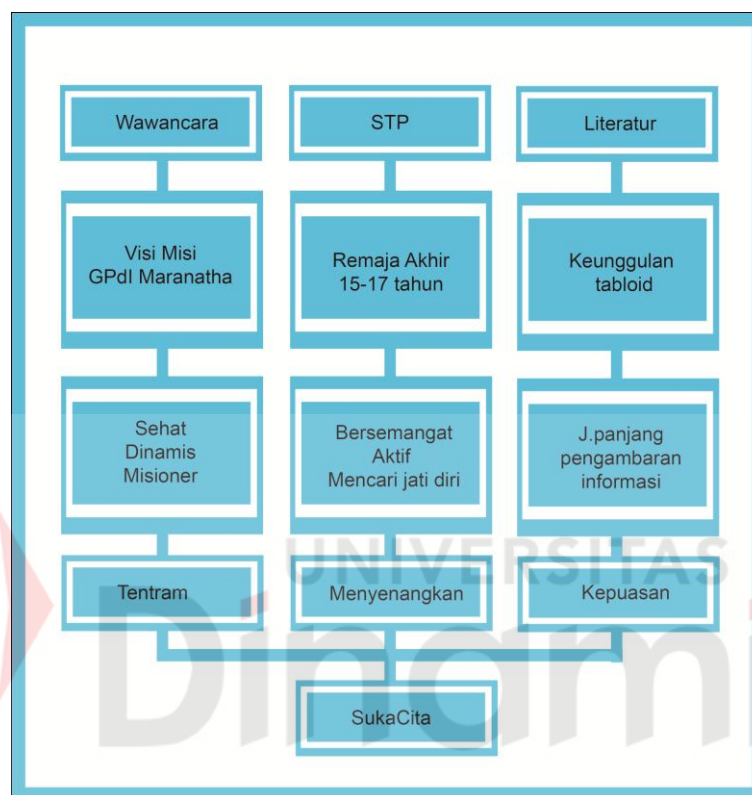
Dari data hasil wawancara dan observasi maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Media Informasi merupakan media yang diperlukan saat ini, karena dapat memberitahukan kepada jemaat baik diluar maupun didalam tentang gereja dan pelayanan gereja.
- Media informasi juga bisa menjadi media promosi, melalui media tabloid atau media digital seperti website.

#### 4.2 *Keyword*

Dalam pemilihan *keyword* telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis STP. Dari analisa yang dilakukan telah diperoleh 3 *keyword* yang nantinya akan dipilih satu *keyword* yang mewakili. *Keyword* nantinya akan dipergunakan dalam perancangan media informasi. *Keyword* yang diperoleh diantaranya adalah “Tentram” , “menyenangkan”, dan “dinamis”. Dari ketiga

*keyword* tersebut telah terpilih satu yang mewakili dari *keyword* tersebut. *Keyword* yang dapat mewakili ketiganya adalah “Sukacita” yang dalam terjemahan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah Suka hati, sesuatu yang kegirangan.



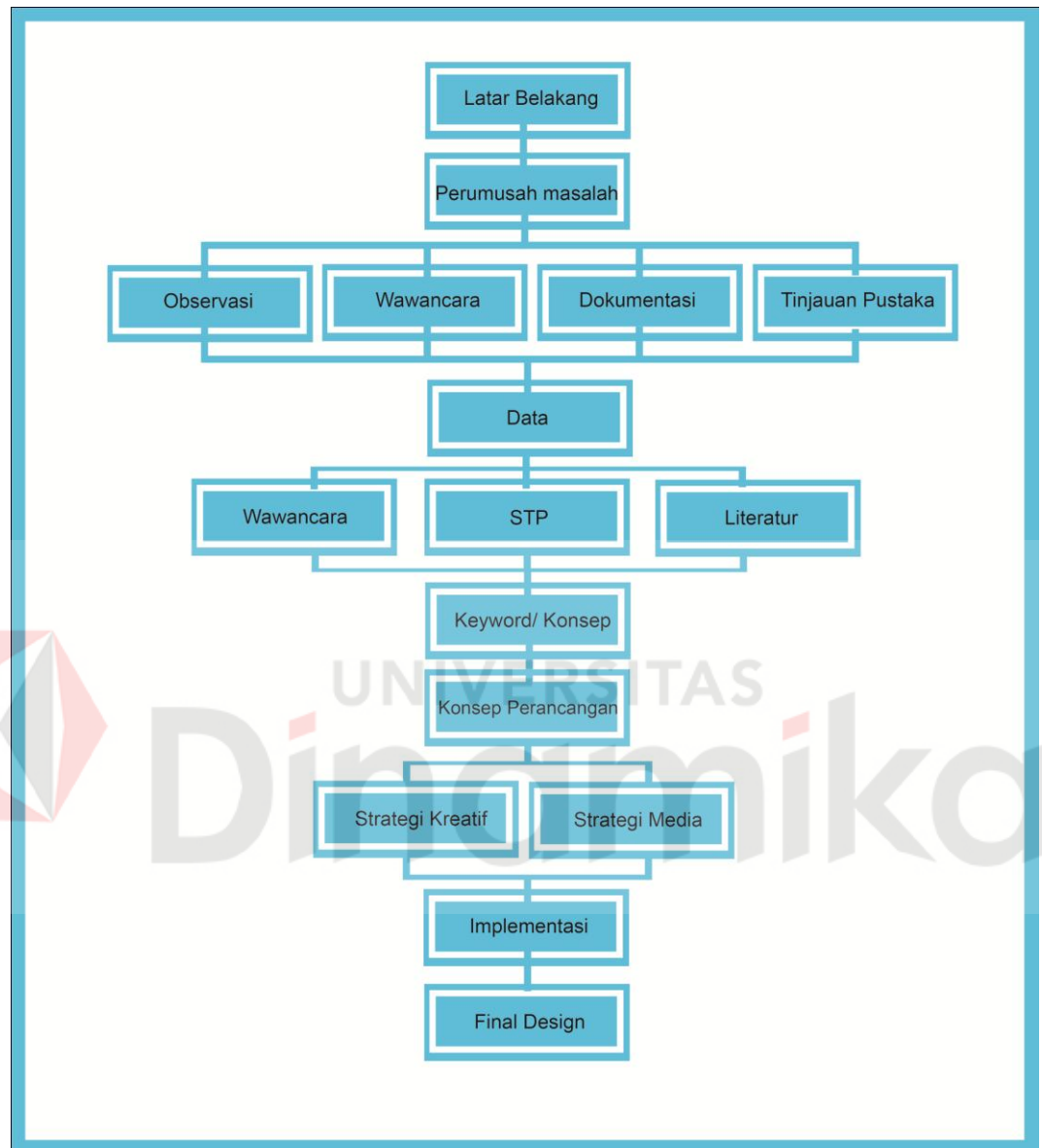
Gambar 4.2 Bagan *Keyword*

sumber : analisa penulis

Makna dari sebuah konsep yang diperoleh yaitu “Sukacita” memiliki makna, suka hati, kegirangan dengan memadukan Maranatha yang mempunyai tujuan melayani. *Keyword* tersebut telah mewakili dari GPdI Maranatha yang ingin melayani dengan sukacita. Dimana GPdI maranatha melyani dengan sebuah sukacita.

### 4.3 Metode Perancangan Karya

Metode dalam perancangan karya yang digunakan adalah sebagai berikut :



*Gambar 4. 3 Bagan Perancangan Karya*

*Sumber Olahan Peneliti*

#### 4.3.1 Perencanaan Kreatif

#### 4.3.2 Tujuan Kreatif

Dalam membuat sebuah perancangan media informasi untuk GPdI Maranatha Puri Indah, dibutuhkan sebuah konsep perancangan yang matang agar dapat jemaat, baik jemaat Puri Indah maupun jemaat dari luar Puri Indah.

Dengan *keyword* “Sukacita” diharapkan dapat menjadi acuan dalam sebuah visualisasi, serta menyampaikan maksud dan tujuan yang sesuai dalam perancangan media Informasi sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan di Maranatha Puri Indah

#### 4.3.3 Strategi Kreatif

##### 1. Visual

Dengan konsep Sukacita dalam merancangan media informasi ini, menggunakan visualisasi atau ilustrasi yang menggunakan dokumentasi fotografi pada GPdI Maranatha Puri Indah. Dengan menampilkan kegiatan dan kebersamaan didalam Maranatha Puri Indah sendiri. Jemaat dapat mengenal lebih dekat dengan Maranatha sendiri. Kesan yang timbul dari visual ini adalah simpel, menyenangkan, dan kegembiraan yang bersifat Sukacita sesuai dengan konsep yang telah didapat.

##### 2. *Headline*

*Headline* (judul utama) adalah unsur penting dalam perancangan sebuah media informasi. Dari pemilihan *headline* dapat diketahuinya penting dan menariknya media informasi. *Headline* yang akan digunakan yaitu “*Chrismast*

*Carrol* ” yang bertujuan untuk lebih tau tentang aktivitas pelayanan kepemudaan GPdI Marantha Puri Indah.

### 3. Tipografi

Pemilihan tipografi berdasarkan konsep yang didapat, tipografi memiliki peranan penting dalam sebuah desain, bahkan pemilihan *typeface* dan beberapa hal lainnya diatur demi penyampaian makna serta nilai estetika karya desain. Dalam tabloid, kegunaan tipografi sebagai sebuah gambar, berhubungan dengan dengan fotografi dan ilustrasi adalah penting. Dari konsep yang didapat, jeni huruf yang akan digunakan adalah *Casual*. *Casual* adalah Santai, jadi huruf jenis ini terlihat seperti tulisan tangan yang ditorehkan secara tepat. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah ceria, santai dan anak muda.

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visualnya. Tipografi sebaiknya mudah dan nyaman untuk dibaca, agar pesan yang disampaikan sesuai. *Script* merupakan jenis *typeface* yang umumnya berasal dari tulisan tangan, pahatan, ukiran, dan kaligrafi. Seperti *Casual*



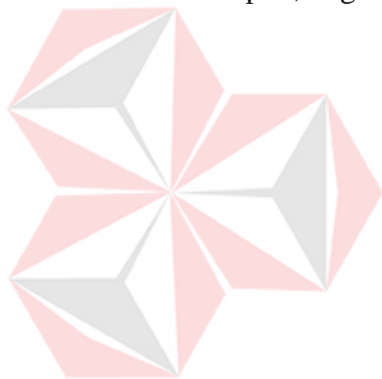
Gambar 4.4. Jenis *Casual*

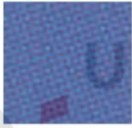


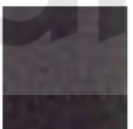

Sumber : <http://cdncms.fonts.net/images/8c6a84592677c99c/casual.jpg>

*Typeface* ini terlihat seperti tulisan tangan yang informal atau ditorehkan secara cepat (Haley 65). Mereka sering muncul digambarkan dengan kuas. Umumnya, goresan karakter bersambung antara satu dengan lainnya. *Casual* juga memiliki kesan yang bebas dan tidak kaku.

#### 4. Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan media informasi ini diambil dari buku teori warna dari Shigenobu Kobayashi. Warna yang akan sering digunakan yaitu warna premier merah dan kuning yang melambangkan Semangat, harapan, kegembiraan, daya tarik, optimis harapan dari warna Vibrant.



	C : 84 M : 62 Y : 13 K : 1		C : 0 M : 53 Y : 89 K : 0
	C : 5 M : 0 Y : 84 K : 0		C : 70 M : 73 Y : 55 K : 62
	C : 0 M : 95 Y : 100 K : 0		

*Gambar 4.5 Kode CMYK penentuan warna*

Sumber : Shigenobu Kobayashi

Dari warna yang terpilih diatas, penulis menggunakan *colour scheme* maka dapat didapatkan dominasi warna lihat gambar 4.6



*Gambar 4.6 Dominasi Warna*

Sumber : Olahan penulis

#### **4.3.4 Program Kreatif**

Penciptaan ini berawal dari penentuan konsep, pemilihan warna, ilustrasi dan tipografi. Yang didalamnya akan terdapat proses sketsa, *draft*, desain kasar sampai final desain yang disertai beberapa alternatif.

Desain yang telah dipilih akan diaplikasikan pada berbagai media yang telah ditentukan guna mendukung dalam penciptaan media informasi dan media digital lainnya dari Maranatha Puri Indah.

#### **4.3.5 Perencanaan Media**

Perencanaan media periklanan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam periklanan dan promosi. Perencanaan media yang dipersiapkan bertujuan untuk mendapatkan perhatian yang lebih besar dari *audience* sasaran.

Pemilihan media yang benar untuk dapat menjangkau konsumen. Dalam memilih media periklanan ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan :

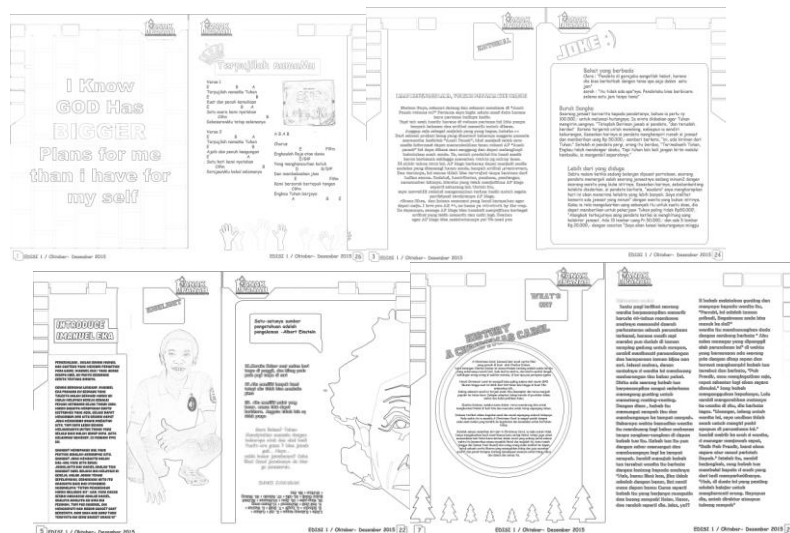
- Kemampuan atau daya jangkau audien
- Biaya iklan yang dikeluarkan
- Pilihan media utama untuk kelompok umum
- Pilihan media khusus untuk kelompok tertentu

#### 4.3.6 Strategi Media

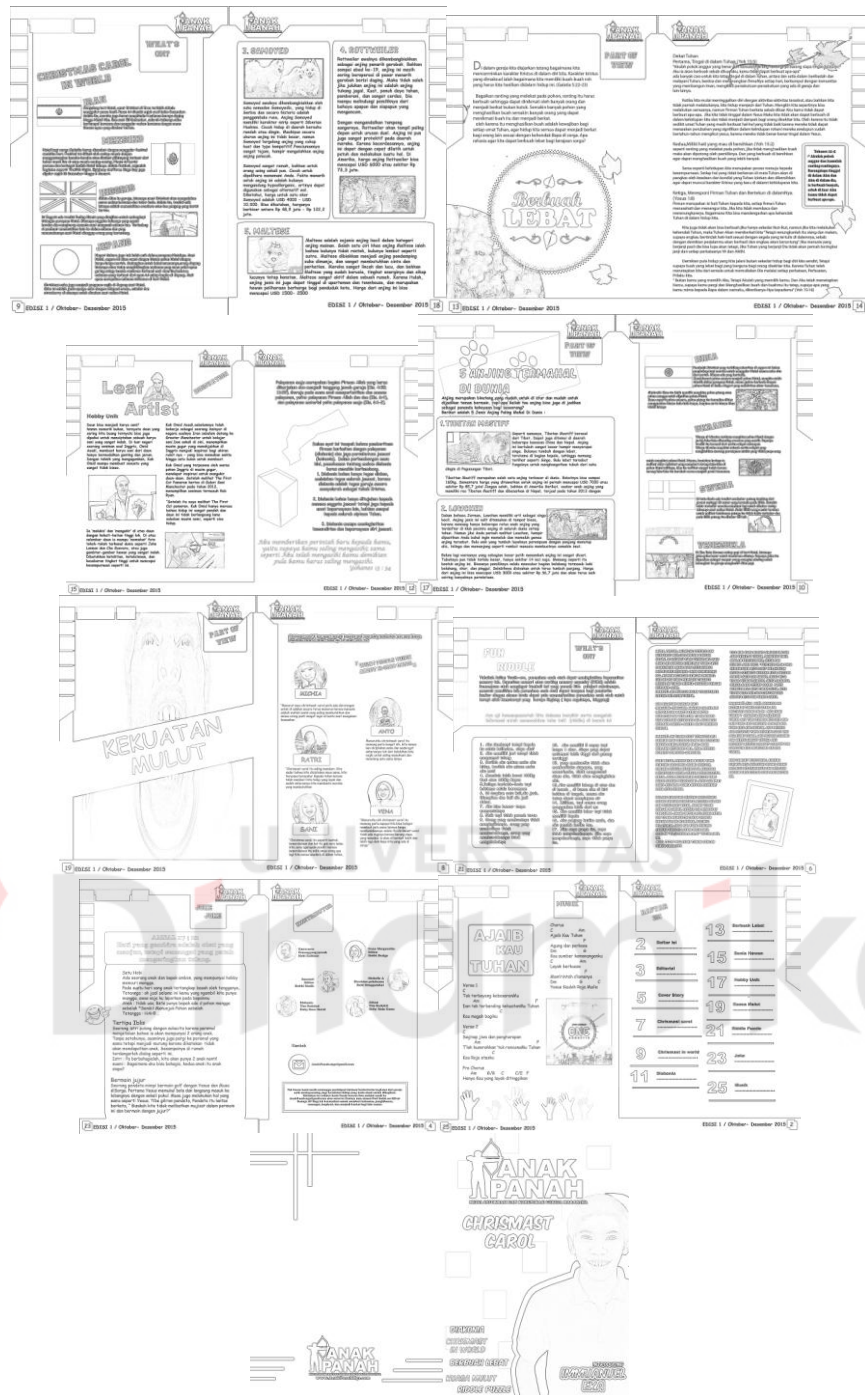
Strategi media adalah cara untuk menjawab tujuan media yang telah ditetapkan. Adapun strategi media informasi yang digunakan adalah :

##### 1. Tabloid

Alasan pemilihan media ini karena informasi yang disajikan selalu up-to-date dan memberikan informasi dalam jangka panjang. Sesuai dengan kebutuhan dari GPdI Maranatha, merupakan informasi yang dapat dipercaya dan intens



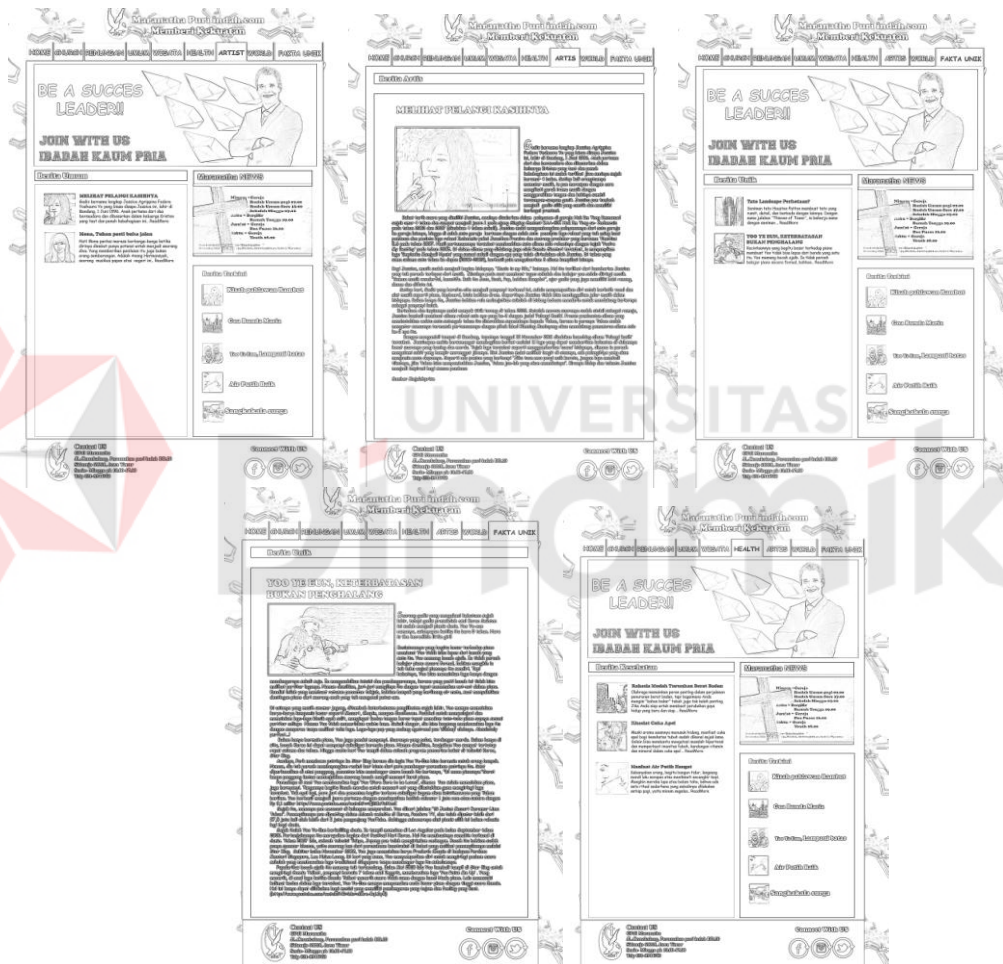




Gambar 4.6 Sketsa Majalah

Sumber: Olahan peneliti

Media informasi ini dipilih selain sebagai pendukung, berguna juga memudahkan memberikan informasi yang dibutuhkan sewaktu-waktu sesuai dengan Sesuai dengan kebutuhan dari GPdI Maranatha.





Gambar 4.7 Sketsa Alternatif portal berita

(Sumber : Hasil Olahan Penulis)

Beberapa sketsa di atas adalah tahapan dari penciptaan salah satu media informasi yaitu portal berita website dan akhirnya gabung menjadi satu untuk diaplikasikan pada website portal berita.

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

Bab ini membahas mengenai proses produksi dan implementasi media Informasi GPdI Maranatha Puri Indah sesuai dengan konsep yang telah didapatkan yaitu “Sukacita” sebagai upaya media informasi pada jemaat GPdI Maranatha Puri Indah.

#### **5.1 Implementasi Desain**

Dari sketsa desain yang telah dibuat pada masing-masing media, maka akan terpilih satu desain yang telah ditetapkan dan desain diimplementasikan sebagai berikut:

##### **1. Tabloid**

Pertimbangan pemilihan media ini yaitu daya jangkau bagi Jemaat terutama untuk tujuan memberikan informasi, karena itu penempatan tabloid berada didalam gereja itu sendiri menjadikannya sebagai pilihan media utama bagi jemaat. Memudahkan orang membaca dan tidak asing dengan media informasi yang diiklankan.

Implementasi Desain *cover* lihat gambar 5.1 gambar tersebut merupakan desain *cover* dari tabloid rohani anak panah. Susunan *cover* tabloid di atas menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita. Desain pada *cover* menonjolkan visual dari ilustrasi tema utama pada *headline* itu sendiri *chrismast carol*, dengan visual anak laki-laki yang nantinya bercerita tentang chrimast carol. Selain itu teks juga dibuat besar kecil sehingga pembaca dapat mengetahui apa saja dan sub-sub yang terdapat di dalamnya, *font* tidak

terlalu kecil agar memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami keterangan yang diberikan.



Gambar 5.1 Implementasi Desain cover

Sumber : Hasil Olahan Penulis





Gambar 5.2 Implementasi Desain Daftar isi

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain Daftar isi Ilihat Gambar diatas tersebut adalah desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid menceritakan tentang daftar isi yang ada di dalam tabloid anak panah. Gambar menjelaskan refrensi dari isi majalah anak panah itu. Daftar isi tersebut disusun secara vertical dan tidak mainstream seperti tabloid lainnya. Namun tetap memberikan cuplikan melalui gambar dan kata-kata yang ada di daftar isi.



Gambar 5.3 Implementasi Desain halaman editorial & contributor

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain halaman editorial & contributor lihat Gambar diatas merupakan Implementasi Desain halaman editorial & contributor dari tabloid rohani anak panah. Susunan isi editorial merupakan sapaan yang sekaligus menceritakan tabloid. Sedangkan contributor di atas menjelaskan siapa saja yang berperan dalam membuat majalah anak panah. Anggota dan penanggung jawab atas tabloid tersebut. Desain pada *cover* menonjolkan visual dari para contributor tersebut.

Implementasi Desain *cover story* lihat gambar 5.4. Menunjukkan *cover story* dari tabloid rohani anak panah. Susunan komposisi gambar menjadikan mudah untuk dibaca dan gambar di atas menceritakan tentang Immanuel eka yang

dimana merupakan bagian dari jemaat GPDI Maranatha yang aktif dan setia dalam melayani Tuhan dan kehidupan dan keseharian di bahas di dalam *cover story* tersebut.



Gambar 5.4 Implementasi Desain *cover story*

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi *Christmast Carol* lihat Gambar 5.4 merupakan cerita sejarah dari *christmast carol* dari tabloid rohani anak panah. Susunan komposisi gambar lingkaran menjadikan orang untuk focus dalam melihat majalah dan mudah untuk dibaca. Begitu juga dengan sebelahny merupakan hasil wawancara dari anak-anak gereja GPdI Maranatha tentang seputar apa yang dipikirkan orang tentang *Christmas carol*.



Gambar 5.5 Implementasi *Christmast Carol*

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar 5.6 Implementasi *Christmast Carol in world*

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi *Christmast Carol in world* lihat Gambar 5.7 merupakan cerita dari *christmast carol* yang berada di luar negeri dari tabloid rohani anak panah. Susunan komposisi gambar bendera sekaligus dapat menarik orang untuk membaca serta teks yang menceritakan apa saja yang orang luar negeri lakukan saat menjelang perayaan hari natal.



Gambar 5.7 Implementasi Desain Diakonia

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain Diakonia lihat gambar diatas merupakan cerita apa itu Diakonia serta menurut pandangan dari gereja. Apa diakonia itu hanya gereja saja yang melakukan atau untuk semua orang. Semua diceritakan di dalam artikel tersebut. Gambar ilustrasi tangan yang member sekaligus menjelaskan pentingnya untuk jemaat juga saling membantu dengan melakukan diakonia.



Gambar 5.8 Implementasi Desain Berbuah Lebat

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Desain diatas merupakan renungan sekaligus menerangkan bagaimana seharusnya jemaat Tuhan hidup harus menghasilkan buah. Seperti anggur yang melekat pada ranting begitu pula dengan kehidupan sehari-hari di dalam Tuhan. Jika jemaat hidup di dalam firman-Nya akan berbuah dan buahnya dapat memberkati orang-orang yang berada disekitarnya. Gambar ilustrasi anggur yang memberikan daya tarik sekaligus membuat pembaca tidak bosan.





Gambar 5.9 Implementasi Desain leaf artist

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain leaf artist lihat gambar diatas merupakan cerita hoby unik dari tabloid rohani anak panah. Susunan komposisi gambar menceritakan kehidupan dan sejarah dari omid asadi yang merupakan seniman yang menjadikan daun yang sudah tidak berguna d jadikan sebagai sesuatu karya seni yang indah. Begitu juga kehidupan jemaat terkadang kita merasakan tidak layak tapi oleh anugerahnya kita di jadikan layak oleh Tuhan.

Implementasi Desain Dunia hewan lihat Gambar 5.10 merupakan cerita binatang (anjing) yang lagi populer di luar negeri dari tabloid rohani anak panah. Susunan komposisi gambar menceritakan kehidupan anjing dan sejarah, serta harga yang fantastic dari anjing-anjing tersebut.



Gambar 5.10 Implementasi Desain Dunia hewan

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Gambar 5.11 Implementasi Desain Kekuatan Mulut

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain Kekuatan Mulut lihat gambar 5.11. Gambar tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid menojolkan berbahaya kekuatan mulut dengan desain orang yg berteriak atau merendahkan orang. Dengan menggunakan cerita ilustrasi ini diharapkan dapat membuat kaum muda nantinya bisa lebih menghormati orang lain baik itu memiliki status yang tinggi maupun yang tidak memiliki.

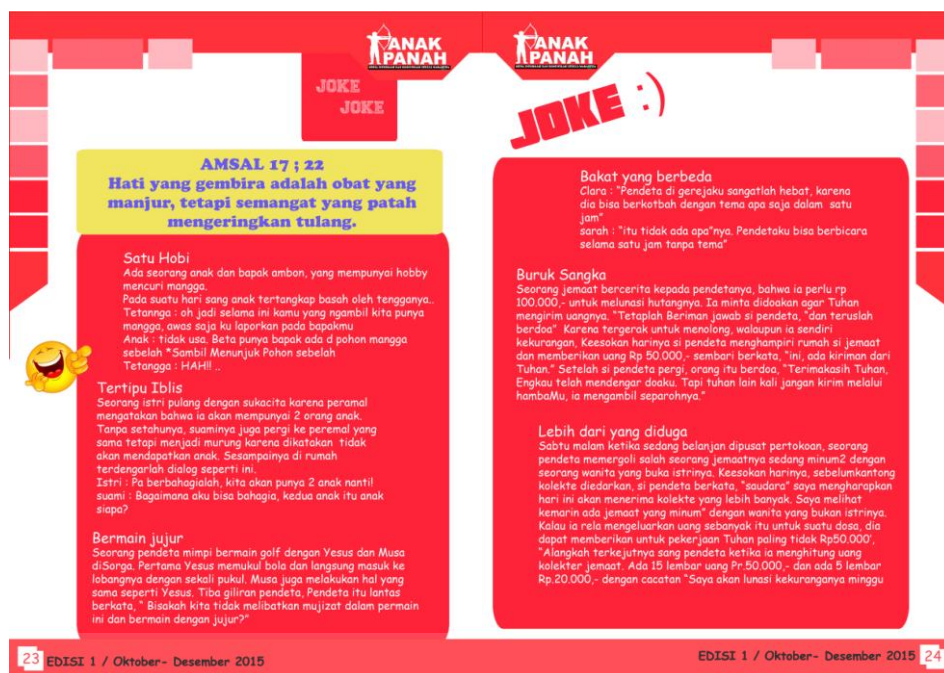


Gambar 5.12 Implementasi Desain Riddle Puzzle

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar diatas tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid bercerita tentang *riddle puzzle* dimana *riddle puzzle* dapat membangun kapasitas seseorang dan dapat mengupgrade-nya yang dimaksud dengan adanya *riddle puzzle* ini bisa menjadi hiburan sekaligus untuk memcerdaskan





Gambar 5.13 Implementasi Desain Joke

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Desain Joke lihat Gambar diatas (Gambar 5.13)tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Humor merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh manusia normal, sebagai sarana berkomunikasi untuk menyalurkan kekesalan, pelampiasan tekanan problematik yang dialami seseorang, dan memberikan suatu wawasan yang arif sambil tampil menghibur. Pada isi tabloid bercerita tentang humor dimana humor nantinya dapat menjadi hiburan dari kejenuhan sejenak.

Implementasi Desain musik lihat Gambar 5.14 tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid bercerita tentang musik yang lagi populer dikalangan *youth* di indonesia yaitu lagu JPCC "Ajaib Kau Tuhan" dan "Terpujilah namaMu"

**ANAK PANAH MUSIK**

## AJAIB KAU TUHAN

Chorus  
C Am  
Ajaib Kau Tuhan F  
Agung dan perkasa G  
Dm Kau sumber kemenanganku C Am  
Layak berkuasa F  
Memerintah s'lamanya G C  
Dm Yesus Kaulah Raja Mulia

Verse 1  
C Tak terbayang kebesaranMu Am  
Dan tak terbanding kekuatanMu Tuhan C  
Kau megah bagiku F

Verse 2  
C Segnap jiwa dan pengharapan Am  
Tlah kuserahkan tuk rencanamu Tuhan C  
Kau Raja atasku F

Pre Chorus  
Am G/B C C/E F  
Hanya Kau yang layak ditinggikan

## Terpujilah namaMu

Verse 1  
E B A  
Terpujilah namaMu Tuhan B  
E Kuat dan penuh kemuliaan A  
E Satu suara kami nyatakan B  
C#m KebesaranMu tetap selamanya

Verse 2  
E B A  
Terpujilah namaMu Tuhan B  
E Ajaib dan penuh keagungan A  
E Satu hati kami nyatakan B  
C#m KerajaanMu kekal selamanya

Chorus  
E F#m  
Engkaulah Raja atas dunia E/G#  
Yang menghancurkan kutuk D B/D#  
Dan membebaskan jiwa E  
Kami bersorak bertepuk tangan C#m  
Engkau Tuhan berjaya A B E

EDISI 1 / Oktober- Desember 2015

Gambar 5.14 Implementasi Desain musik

Sumber : Hasil Olahan Penulis

**ANAK PANAH REVIEW FILM**

## 5 Film Korea Populer

Film Korea lagi populer bagi kalian para wanita... hmm ini beberapa referensi film Korea yang sedang d' tunggu-tunggu. pasti kalian ga bakal nyesel deh liat film ini.. :)

### It's Okay, That's Love

Pemeran utama: Jo In-sung, Gong Hyo-jin, Sung Dong-ji, Lee Kwang-soo, D.O, EXO  
Episode: 16

It's Okay, That's Love sempat menjadi pembicaraan banyak orang di pertengahan tahun 2014 karena drama bergenre komedi romantis ini juga mengusung tema gangguan psikologis obsesive-compulsive disorder (OCD) yang diderita karakter pria utamanya. Peran itu mampu dimainkan dengan baik oleh Jo In-sung, yang secara sempurna dipasangkan dengan aktris mumpuni Gong Hyo-jin. Dua orang ini adalah jaminan mutu setiap drama yang mereka bintangi, dan It's Okay, That's Love hadir untuk memuaskan pemirsa lewat akting terbaik Jo dan Gong.

### Pinocchio

Pemeran utama: Lee Jong-suk, Park Shin-hye, Kim Young-kwang, Lee Yu-bi  
Episode: 20

Pinocchio begitu booming karena tiga hal: Pertama, adalah hadirnya dua bintang Hallyu muda sebagai pemeran utamanya, yaitu Lee Jong-suk dan Park Shin-hye. Kedua, jalan cerita drama ini dan kekuatan akting pemainnya, dan ketiga, publikasi media yang luar biasa. Tak heran bila drama ini mendapat rating bagus dan menjadi drama Korea termahal yang pernah dijual ke China. Drama ini menceritakan sosok In-ha

### Kill Me, Heal Me

Pemeran utama: Ji Sung, Heung Jung-eum, Park Seop-joon, Oh Min-seok, Kim Yoo-ri  
Episode: 20

Semua orang pasti sepihak menyebut drama satu ini sebagai drama yang sangat berkualitas. Dalam drama ini, Ji Sung menampilkan enam karakter berbeda. Hal ini dikarenakan karakter yang ia perankan menderita gangguan Dissociative Identity Disorder (DID). Sebuah tema yang cukup langka untuk diusung dalam sebuah drama. Alih-alih memfokuskan pada gangguan DID, drama ini akan membawa para pemirsa melihat bagaimana sang karakter utama mencari penyembuhan dengan cara-cara yang tak terduga sebelumnya. Drama ini tentu wajib ditonton.

### Shine or Go Crazy

Pemeran utama: Jang Hyuk, Oh Yeon-seo, Lee Ha-nui, Lim Ju-hwan  
Episode: 24

Rakomendasi drama berkualitas terakhir kami adalah Shine or Go Crazy. Drama kolosal berbalut unsur roman fantasi ini dibintangi oleh Jang Hyuk, yang sudah tak perlu diragukan lagi kekuatannya aktingnya. Jang Hyuk memerankan karakter Wang So, yang terlahir sebagai pangeran Goryeo namun harus turun dari istana karena ramalan menyebutkan bahwa ia akan mendatangkan bencana di masa mendatang. Bagaimanakah Wang So menghadapi semua ini, dan bagaimanakah kisah pertemuannya dengan Shin Yool, putri terakhir Balhae yang sangat cantik?

Edisi 1 / juli-september 2015

Gambar 5.15 Implementasi Desain Drama Korea

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Implementasi Desain Drama Korea lihat Gambar 5.15 diatas tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid bercerita tentang film yang lagi populer dikalangan para wanita di indonesia yaitu lagu beberapa film korea yang menarik.



Gambar 5.16 Implementasi Rumah Kehidupan

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Implementasi Rumah Kehidupan lihat Gambar 5.16 diatas tersebut adalah salah satu desain isi pada tabloid rohani dari anak panah. Pada isi tabloid bercerita tentang mereview kegiatan pelayanan diakonia di sebuah panti asuhan "Rumah Kehidupan". Saling memberi dan melayani merupakan bagian dari setiap kehidupan. Pemuda GPdI Maranatha melakukan pelayanan ke panti asuhan untuk saling belajar untuk menghargai dan mencintai apa yang dimiliki.

## 2. Website

Sesuai dengan desain yang telah terpilih, desain *website* untuk GPdI Maranatha nantinya akan diimplementasikan dalam ukuran yang dapat menyesuaikan dengan apa yang pengguna gunakan. *Website* ini disuguhkan 8 menu utama yaitu Home, Gereja, Renungan Umum, Wisata Health, Artis, World, Fakta Unik. Dimana seluruh konten dari *website* ini fokus terhadap sebuah event dan berita dari gereja yang bertujuan untuk menginformasikan dan memberi seputar kegiatan kerohanian yang ada di Indonesia. Layout yang digunakan pada *website* ini adalah *Model Layout Right Index*. Terdapat beberapa foto dokumentasi tentang GPdI Maranatha itu sendiri pada *website* yang di *slide*.

. Layout ini mempunyai kemampuan untuk berbagi informasi langsung serta pilihan artikel dimana nantinya akan mudah dilihat yang di desain sesuai dengan konsep yang terpilih, menyesuaikan lebar layout sesuai dengan konsep yang terpilih, menyesuaikan lebar layout sesuai dengan resolusi *browser*. Sehingga memungkinkan untuk dapat dibuka dari tablet maupun handphone.



Gambar 5.17 Implementasi Desain Portal Berita (Home)

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Gambar 5.18 Implementasi Desain Portal Berita (Wisata)

Sumber : Hasil Olahan Penulis





**Maranatha Puri indah.com**  
**Memberi Kekuatan**

[HOME](#)
[CHURCH](#)
[RENUNGAN](#)
[UMUM](#)
[WISATA](#)
[HEALTH](#)
[ARTIST](#)
[WORLD](#)
[FAKTA UNIK](#)

**Berita Wisata**

## Gua Bunda Maria Mirip di Prancis



Lourdes yang terkenal dengan kecantikan basilika di atas bukit, serta grotto (gua) tempat Bunda Maria menampakkan diri kepada St Bernadette pada tahun 1858 ini, menjadi destinasi para pelancong. Terbukti dengan banyaknya paket wisata yang menjadikan Lourdes sebagai tempat untuk dikunjungi.

Bagi yang belum pernah ke Perancis untuk melihat basilika serta grotto di Lourdes tak perlu khawatir. Jawa Timur memiliki La Petite Lourdes atau Lourdes Kecil yang berada di Desa Puhsarang sekitar 18 km dari pusat Kota Kediri.

Seperti halnya dengan yang ada di Perancis, Lourdes versi Jawa Timur pun tidak hanya sebagai tempat ibadah bagi umat Kristiani di Indonesia, tetapi juga tujuan wisata unggulan Kabupaten Kediri.

Daya tarik dari Lourdes di Desa Puhsarang inilah yang membuat saya menempuh perjalanan selama 14 jam dari Bandung menuju Kota Kediri. Berbeda dari gereja tua umumnya yang ada di Indonesia, gereja Puhsarang memiliki ciri arsitektur layaknya bangunan peninggalan masa Hindu-Budha.

Unsur-unsur dan sentuhan budaya lokal sangat terasa pada setiap bagian gereja yang sudah berusia tiga sepelempat abad. Melangkahkan kaki ke bagian halaman gereja yang cukup luas saya disambut oleh arca Bunda Maria dan Yesus dengan tangan terbuka yang seolah-olah mengucapkan selamat datang.

Sebelum memasuki bagian pendopo saya melewati gapura yang terbuat dari batu alam. Sebuah menara lonceng Santo Henricus berdiri dengan kokoh. Masyarakat sekitar memberi julukan Henricus, sebagai penghormatan kepada Santo pelindung sang arsitek. Pada bagian atas menara lonceng bertengger seekor ayam jantan sebagai penunjuk arah mata angin.

Untuk mencapai Gua Maria tersebut saya harus berjalan kaki menyusuri jalan batu yang cukup licin. Suasana teduh langsung terasa ketika berada di lingkungan Gua Maria. Rimbun pepohonan serta lantunan doa rosario dari beberapa peziarah seketika menenangkan batin. Kesejukan oase rohani di tengah cuaca Kediri yang sangat panas.

Gua Maria Puhsarang dirancang sebagai replika Gua Maria yang berada di Lourdes, Perancis. 2 Mei 1999 ketika pembangunan sudah mencapai 40 % Bapak Uskup memberkati patung Bunda Maria setinggi 3,50 meter dengan harapan pada saat memasuki tahun Yubileum Agung seluruh Gua Maria sudah selesai.

Replika patung Bunda Maria di Puhsarang lebih tinggi dari aslinya di Lourdes yang hanya 1,75 meter. Hal ini dikarenakan ukuran gua yang mencapai 18 meter.

Sebagai penutup sebelum meninggalkan Gua Maria saya mengunjungi Bukit Salib Golgota tempat devosi jalan salib. Umat Katolik sangat menyukai renungan atas sengsara Yesus melalui devosi jalan salib tersebut.

Bukit Salib Golgota selesai dibangun pada tahun 2000 sebagai pelengkap sarana berdoa bagi para peziarah. Patung-patung pada setiap stasi dibuat dengan ukuran hampir menyerupai orang dewasa.

Ketika meninggalkan kompleks gereja dan Gua Maria, saya menemukan bangunan terbuka dengan bentuk atap seperti bangunan induk Gereja Puhsarang. Menurut salah satu orang yang saya temui bangunan tersebut adalah Ruang Pertemuan Emaus. Hal yang unik dari bangunan ini adalah terdapat relief yang menggambarkan Yerusalem dan Bukit Golgota tempat Yesus disalib.

Di dekat Emaus, saya melihat Gua Maria berukuran kecil. Terdapat tulisan dalam bahasa Jawa ejaan lama berbunyi "Iboe Maria ingkang pinoerba tanpa dosa asal, moegi mangestonana kawoela ingkang ngoengsi ing Panjenengan Dalem". (Bunda Maria yang terkandung tanpa dosa asal, semoga berkenan merestui aku yang datang berlindung kepada Engkau).

Sayup-sayup dari kejauhan terdengar gema suara adzan, ternyata tidak jauh dari gereja berdiri sebuah masjid yang cukup besar. Keindahan lain yang ditawarkan oleh Desa Puhsarang yaitu harmonisasi kehidupan setiap penduduknya tanpa melihat perbedaan keyakinan bukti Indonesia yang "In Pluribus Unum".



**Contact US**  
GPdI Maranatha  
Jl. Cemekalang, Purumahan puri indah DD.20  
Sidoarjo 61218, Jawa Timur  
Senin- Minggu plk 10.00-17.00  
Telp 031-8944760

**Connect With US**





Gambar 5.19 Contoh Implementasi Berita (Wisata)

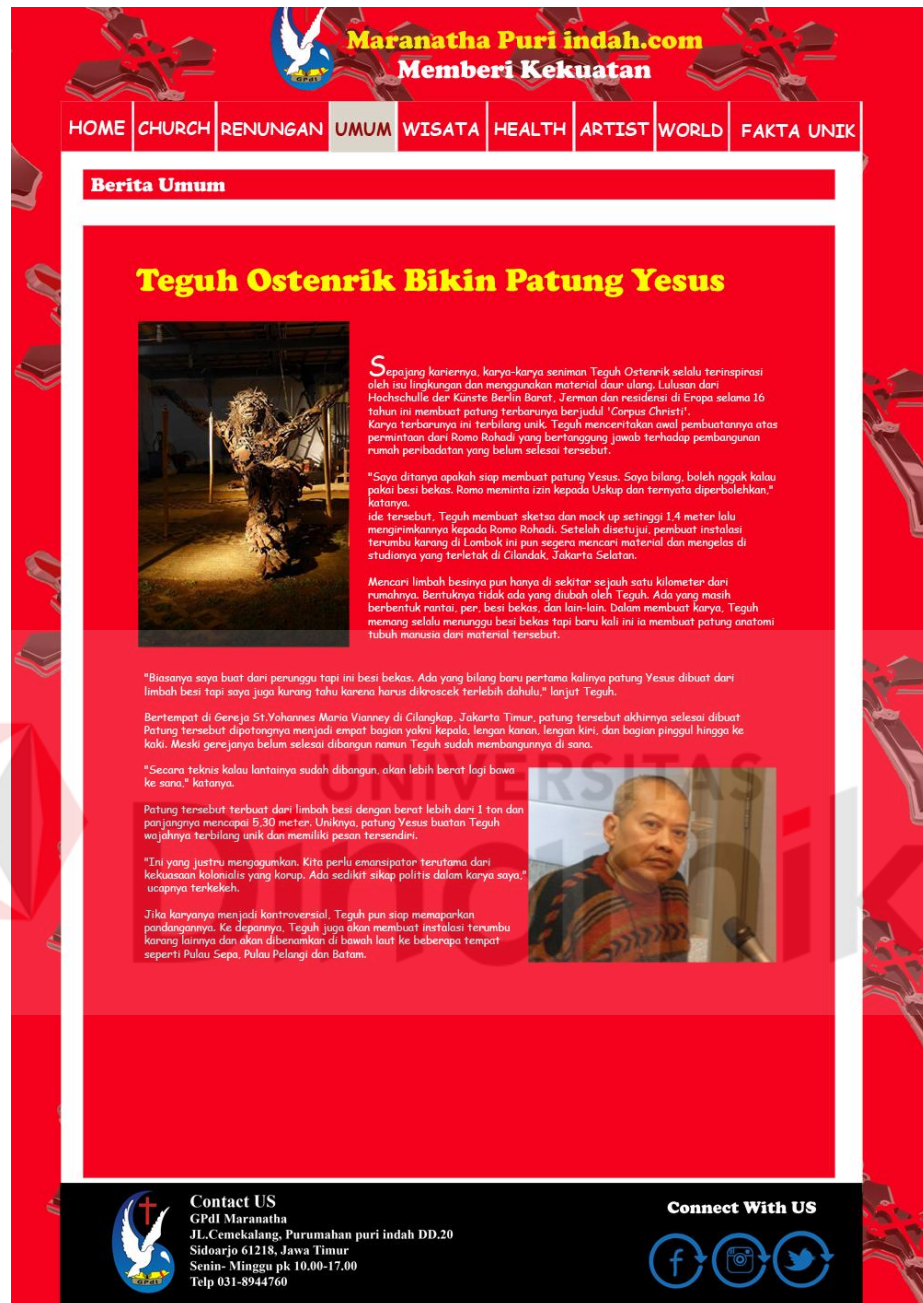
Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat menu menu yang ada di umum setelah itu baru di klik untuk memperlihatkan detail sebuah berita yang terdapat didalamnya.



Gambar 5.20 Implementasi Desain Menu Portal Berita (Umum)

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Gambar 5.21 Contoh Implementasi Berita (Umum)

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat *event-event* serta *World* yang menceritakan berita mancanegara yang d ringkas namun tetap berhubungan dengan kegiatan rohani. menjadikan mereka sebuah berita yang bisa menjadi inspirasi bagi orang-orang disekitar kita. Dengan menu yang sama kita bisa memilih menu yang ada di sana.



Gambar 5.22 Implementasi Desain Portal Berita (Fakta Unik)

Sumber : Hasil Olahan Penulis





**Maranatha Puri indah.com**  
**Memberi Kekuatan**

[HOME](#)
[CHURCH](#)
[RENUNGAN](#)
[UMUM](#)
[WISATA](#)
[HEALTH](#)
[ARTIS](#)
[WORLD](#)
[FAKTA UNIK](#)

**Berita Unik**

## YOO YE EUN, KETERBATASAN BUKAN PENGHALANG



Seorang gadis yang mengalami kebutaan sejak lahir, tetapi gadis prosekalah asal Korea Selatan ini sudah menjadi pianis dunia. Yoo Ye-eun namanya, usianya pun ketika itu baru 5 tahun. Here is the incredible little girl!

Kecintaannya yang begitu besar terhadap piano membuat Yoo tidak bisa lepas dari benda yang satu itu. Yoo memang bocah ajaib. Ia tidak pernah belajar piano secara formal, bahkan mungkin ia tak tahu wujud pianonya itu sendiri. Tapi hebatnya, Yoo bisa memainkan lagu hanya dengan mendengarkannya sekali saja. Ia mengandalkan intuisi dan pendengarannya, karena yang pasti bocah ini tidak bisa melihat partitur lagunya. Namun demikian, jari-jari mungilnya itu dengan tepat menemukan not-not dalam piano. Kondisi inilah yang membuat ratusan penonton takjub, bahkan banyak yang berlinang air mata, saat menyaksikan dentingan piano dari seorang anak yang tak mengenal putus asa.

Di usianya yang masih seumur jagung, ditambah keterbatasan penglihatan sejak lahir, Yoo mampu memainkan karya-karya komponis besar seperti Mozart, Chopin, maupun Beethoven. Padahal untuk mempelajari dan memainkan lagu-lagu klasik agak sulit, mengingat kedua tangan harus tepat menekan tuts-tuts piano supaya sesuai partitur aslinya. Namun Yoo tidak memerlukan waktu lama. Sekali dengar, dia bisa langsung membawakan lagu itu dengan sempurna tanpa melihat teks lagu. Lagu-lagu pop yang sedang ngetrend pun 'dilahap' olehnya. Absolutely perfect!

Bukan hanya bermain piano, Yoo juga pandai menyanyi. Suaranya yang palos, terdengar merdu. Bukan hanya di situ, bocah Korea ini dapat menyanyi sekaligus bermain piano. Namun demikian, keajaiban Yoo sempat tertutup rapat selama dua tahun. Hingga suatu hari Yoo tampil dalam sebuah program pencarian bakat di televisi Korea, Star King.

Awalnya, Park membawa putrinya ke Star King karena dia ingin Yoo Ye-Eun bisa bermain untuk orang banyak. Namun, dia tak pernah membayangkan reaksi luar biasa dari para pendengar permainan putrinya itu. Saat diperkenalkan di atas panggung, penonton bisa mendengar suara bocah itu bertanya, "Di mana pianonya." Sorot lampu panggung lantas menunjukkan seorang bocah mungil mencari kursi piano.

Puncaknya di saat Yoo membawakan lagu 'You Were Born to be Loved', dimana Yoo selain memainkan piano, juga bernyanyi. Tangannya begitu lincah meraba untuk mencari not yang dibutuhkan guna mengiringi lagu tersebut. Tak ayal lagi, para juri dan penonton begitu terharu sekaligus kagum akan keistimewaan yang Tuhan berikan. Yoo berhasil menjadi juara pertama dengan mendapatkan hadiah sebesar 1 juta won atau setara dengan Rp 9,1 miliar <http://www.youtube.com/watch?v=QlICnTeNecI>.

Sekali itu, namanya pun mencuat di kalangan masyarakat. Yoo diberi julukan "Si Jenius Mozart Berumur Lima Tahun". Penampilannya pun diposting dalam sebuah website di Korea, Pandora TV, dan telah diputar lebih dari 27,5 juta kali oleh lebih dari 2 juta pengunjung YouTube. Sehingga sebenarnya aksi pianis cilik ini bukan rahasia lagi bagi dunia.

Sekarang itulah Yoo Ye-Eun berkeliling dunia. Ia tampil memukau di Los Angeles pada bulan September tahun 2008. Pertunjukannya itu merupakan bagian dari festival Hari Korea. Hal itu membuatnya semakin terkenal di dunia. Tahun 2007 lalu, sebuah televisi Tokyo, Jepang pun telah mengirimkan undangan. Bocah itu bahkan sudah punya sponsor khusus, yaitu seorang bos dari perusahaan konstruksi di Dubai yang melihat penampilannya melalui Star King. Sekitar bulan November 2008, Yoo juga memainkan karya Frederic Chopin di hadapan Perdana Menteri Singapura, Lee Hsien Loang. Di hari yang sama, Yoo menyempatkan diri untuk mengiringi paduan suara sekolah yang membawakan lagu tradisional Singapura tanpa mendengar lagu itu sebelumnya.

Popularitas bocah ajaib itu memang tak terbendung. Bulan Mei 2010 lalu Yoo kembali tampil di Star King untuk mengiringi Connie Talbot, penyanyi berusia 7 tahun asal Inggris, membawakan lagu 'You Raise Me Up'. Yang menarik, di awal lagu ketika Connie Talbot menarik suara tidak sama dengan kunci Nada piano. Lalu memasuki kalimat kedua dalam lagu tersebut, Yoo Ye-Eun mampu menyamakan nada Dasar piano dengan tinggi suara Connie. Hal ini hanya dapat dilakukan bagi musisi yang memiliki pendengaran yang tajam dan feeling yang kuat. (<http://www.youtube.com/watch?v=NR-1dV-dMre-BqL0y0>)



**Contact US**  
CPdI Maranatha  
Jl. Cemekalang, Purumahan puri indah DD.20  
Sidoarjo 61218, Jawa Timur  
Senin- Minggu pk 10.00-17.00  
Telp 031-8944760

**Connect With US**





Gambar 5.23 Contoh Implementasi Berita (Fakta Unik)


Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat *event-event* serta Fakta unik yang ada di luar kita menjadikan mereka sebuah berita yang bisa menjadi inspirasi bagi orang-orang disekitar.



Gambar 5.24 Implementasi Desain Menu Portal Berita (Health)


Sumber : Hasil Olahan Penulis


**Maranatha Puri indah.com**  
**Memberi Kekuatan**

[HOME](#)
[CHURCH](#)
[RENUNGAN](#)
[UMUM](#)
[WISATA](#)
[HEALTH](#)
[ARTIS](#)
[WORLD](#)
[FAKTA UNIK](#)

**Berita Kesehatan**

### Khasiat Cuka Apel



Meski aroma asamnya menusuk hidung, manfaat cuka apel bagi kesehatan tubuh sudah dikenal sejak lama. Selain bisa membantu mengatasi masalah hipertensi dan memperkuat imunitas tubuh, kandungan vitamin dan mineral dalam cuka apel juga mampu menyehatkan kulit, mulai dari mencegah jerawat hingga mengatasi masalah ketombe di kulit kepala. Berikut berbagai manfaat cuka apel.

**Menenangkan kulit**  
 Tambahkan delapan ons cuka apel ke dalam bak mandi berisi air hangat dan berendamlah di dalamnya selama 15 menit. Kadar pH cuka apel ini mirip dengan kadar pH pelindung asam lapisan kulit, sehingga berendam dalam campuran cuka apel akan membantu mengembalikan keseimbangan kulit.

**Pembersih wajah**  
 Campurkan satu sendok makan cuka apel dengan dua cangkir air. Basahi kapas dan usapkan campuran tersebut pada wajah yang bersih dan kering untuk mengencangkan kulit. Setelah itu jangan dibilas. Tenang, aroma asamnya akan menghilang dengan cepat. Cuka apel mengandung alpha-hydroxy acids alami dan asam asetat yang akan merangsang sirkulasi dan memperkecil pori-pori.

**Membuat rambut lebih berkilau**  
 Campur dua sendok makan cuka apel dengan satu cangkir air. Setelah menggunakan shampoo dan membilasnya, gunakan air campuran cuka apel di kepala, kemudian bilas hingga bersih. Setelah itu, Anda bisa mengoleskan kondisioner. Asam asetat dalam cuka apel akan membersihkan penumpukan residu dari produk pencuci rambut dan akan membuat rambut lebih berkilau.

**Menyembuhkan kulit terbakar**  
 Campurkan setengah cup cuka apel dengan empat gelas air. Gunakan kain untuk mengompres bagian kulit yang terbakar sinar matahari. Penggunaan cuka apel akan membantu menurunkan kadar pH kulit, mempercepat penyembuhan dan mencegah kulit melepuh.


**Mengobati iritasi karena pisau cukur**  
 Basahi kapas dengan cuka apel lalu usapkan di daeah yang terluka atau iritasi. Jika iritasi parah, oleskan madu lebih dulu, diamkan selama lima menit, bilas, keringkan, dan oleskan cuka apel. Sifat anti inflamasi dari cuka apel mampu menenangkan kulit yang teriritasi dan asam asetatnya mampu merangsang rambut yang tidak tumbuh, muncul keluar dengan mudah, sehingga kulit takkan tersumbat.

**Perawatan ketombe**  
 Campurkan cuka apel dengan air, kemudian usapkan ke kulit kepala sambil dipijat sebelum menggunakan pencuci rambut. Anda juga bisa mencampurkan satu sendok teh cuka apel ke dalam shampoo yang selalu digunakan untuk mencuci rambut. Cuka apel memiliki kandungan anti jamur alami yang mampu membasmi ketombe. Ditambah lagi, kadar pH-nya yang seimbang akan menangkal pertumbuhan jamur lebih lanjut.

**Menyembuhkan memar**  
 Rendam kapas ke dalam cairan cuka apel, tempelkan pada bagian yang memar dan bungkus dengan perban. Biarkan selama satu jam. Anti inflamasi yang terkandung dalam cuka apel akan menyembuhkan cedera pada kulit.




**Menyembuhkan gigitan serangga**  
 Basahi kapas dengan cuka apel lalu oleskan pada kulit yang digigit serangga. Asam pada cuka apel akan menetralkan rasa gatal, sementara anti inflamasi akan menghilangkan pembengkakan dan pH-nya yang seimbang akan mempercepat penyembuhan.

**Penghilang bau kaki**  
 Campurkan satu cup cuka apel dengan empat gelas air di sebuah baskom. Rendam kaki selama 15 menit, bilas dan keringkan. Sifat antiseptik cuka apel akan emibantu menghilangkan bau pada kaki. Selain itu, anti jamur yang terkandung di dalamnya juga akan mencegah tumbuhnya jamur.



**Contact US**  
 GPdI Maranatha  
 Jl.Cemekalang, Purumahan puri indah DD.20  
 Sidoarjo 61218, Jawa Timur  
 Senin- Minggu pk 10.00-17.00  
 Telp 031-8944760

**Connect With US**

Gambar 5.25 Contoh Implementasi Berita (Health)

Sumber : Hasil Olahan Penulis



Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat *event-event* serta *healthy* di mana halaman *website* ini memberikan informasi tentang *life style* hidup sehat dan tips buah buahan apa saja yang cocok bagi tubuh, dan macam-macam cara yg unik untuk hidup sehat.



Gambar 5.26 Implementasi Desain Menu Portal Berita (Artis)

Sumber : Hasil Olahan Penulis

**Maranatha Puri indah.com**  
**Memberi Kekuatan**

[HOME](#)
[CHURCH](#)
[RENUNGAN](#)
[UMUM](#)
[WISATA](#)
[HEALTH](#)
[ARTIS](#)
[WORLD](#)
[FAKTA UNIK](#)

**Berita Artis**

### Mona, Tuhan pasti buka jalan

**G**adis bernama lengkap Monalisa Gina Lengkon ini tercatat pernah menjadi peserta kontes pencarian bakat nyanyi yang diselenggarakan stasiun televisi RCTI itu sebanyak empat kali, yakni 2006, 2007, 2009 dan 2010. Bisa jadi ini suatu rekor tersendiri jugalah.

Jauh-jauh hari sebelumnya, dara kelahiran Manado, Sulawesi Utara, 24 Maret 1989 ini memang sudah punya cita-cita untuk tampil dan mencatat prestasi di ajang nyanyi paling bergengsi di Tanah Air tersebut. Apalagi dunia tarik suara bukan hal baru baginya, sebab anggota keluarganya rata-rata bisa menyanyi. Mona sendiri mulai menyanyi sejak usia 13 tahun di gereja, dalam bentuk grup, koor, dan sebagainya. Dia baru menyanyi solo sejak berusia 16 tahun. Ketika itu, di Manado, dia sudah biasa menerima tawaran untuk menyanyi karena memang dia punya potensi dalam hal itu. Bakat nyanyi itu makin diasah dalam latihan-latihan nyanyi dan koor di gereja di bawah asuhan kakak-kakak pembina.

"Jadi, saya tidak pernah kursus vocal," kata gadis yang sekarang sering bolak-balik Jakarta-Manado ini.

Sifat pantang menyerah begitu kental dalam diri Mona. Dan itu telah dibuktikan ketika memutuskan untuk ikut kompetisi nyanyi Indonesian Idol. Dia ikut kontes yang digandrungi jutaan anak muda ini pada 2006, 2007, 2009, dan terakhir 2010. Ada banyak orang yang langsung mengundurkan diri jika mengalami kegagalan berkali-kali, sikap sebaliknya justru diperlihatkan Mona. Dara cantik ini bahkan ngotot untuk ulangnya sampai empat kali! Kalau kita terus berusaha, maka Tuhan pasti akan kasih jalan," demikian keyakinan Mona tentang sikap ulet dan gigihnya itu.

Menghasilkan album adalah cita-cita setiap penyanyi, termasuk Mona. Sabtu 19 November 2011 adalah hari istimewa bagi Mona, sebab pada hari itu album perdananyadilaunching di Menara Thamrin Jakarta. Judulnya: 'Cinta Sejatiku'. Dalam acara yang sangat bersejarah itu, bapak-ibu serta opanya sengaja datang dari Manado untuk menyaksikan. Setidaknya, bagi Mona, album pertama bergenre rohani ini bukan sembarang album. Sebab album ini adalah pemenuhan nazarnya kepada Tuhan. Menurut Mona, ketika dia kembali menjadi peserta Indonesian Idol pada 2010, dia bernazar akan membikin album rohani bila berhasil tampil sebagai salah satu finalis.

"Puji Tuhan, nazar itu sekarang tercapai. Memang agak lama baru bisa tercapainya karena prosesnya kan tidak bisa instan. Ketika Mona mengalami kegagalan, dia bukannya merasa tidak mampu atau merasa suaranya jelek lalu mengundurkan diri. Bahkan sebaliknya dia terus latihan dan latihan biar impiannya tercapai. "Patakan saya, kalau kita tidak menyerah Tuhan pasti kasih jalan," ulang Mona yang beribadah di IFGT Balai Sarbini jika sedang berada di Jakarta. Tekad ini seperti refrain lagu yang ditulis Jonathan Prawira: "Ku Tak akan menyerah, pada apapun juga, sebelum kucoba, semua yang ku bisa."

**Contact US**  
GPdI Maranatha  
Jl. Cemekalang, Purumahan puri indah DD.20  
Sidoarjo 61218, Jawa Timur  
Senin- Minggu pk 10.00-17.00  
Telp 031-8944760

**Connect With US**

Gambar 5.27 Contoh Implementasi Berita (Artis)

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat *event-event* serta berita tentang Arts di mana halaman *website* ini memberikan informasi tentang kehidupan artis, *life style* biografi perjalanan hidupnya maupun tentang apa yang sedang dilakukan saat ini.



Gambar 5.28 Implementasi Desain Menu Portal Berita (*World*)

Sumber : Hasil Olahan Penulis




**Maranatha Puri indah.com**  
**Memberi Kekuatan**

[HOME](#)
[CHURCH](#)
[RENUNGAN](#)
[UMUM](#)
[WISATA](#)
[HEALTH](#)
[ARTIS](#)
[WORLD](#)
[FAKTA UNIK](#)

**Berita Mancanegara**

### Australia -Lampu Hias Natal Masuk Rekor



Lebih dari setengah juta bohlam lampu digunakan oleh keluarga asal Australia untuk hiasan Natal di rumahnya. Upayanya ini telah merebut kembali rekor dunia yang pernah dicapainya pada tahun 2011. David Richards, warga Australia di Canberra sebelumnya memecahkan rekor dunia Guinness pada tahun 2011 untuk hiasan Natal dengan lampu terbanyak.

Saat itu ia memasang lampu sebanyak 331.038 buah. Tapi rekornya dikalahkan oleh keluarga asal New York pada tahun 2012. Tahun ini, ia kembali ingin merebut gelar rekor dunia-nya dengan mengiasi rumahnya di saat Natal. Tak tanggung-tanggung, jumlahnya mencapai 502.165 buah lampu. Perhitungan ini berdasarkan jumlah lampu LED per meter. Tahun ini David tercatat menggunakan lampu LED sepanjang 50 KM.

Untuk proses pengerjaannya, David mengaku sudah melakukannya jauh-jauh hari. "Saya memulainya sejak bulan Oktober, bahkan saya mengambil cuti selama seminggu," ujar David. Tidak hanya lampu hias saja, David pun menyinkronkan kilipan lampu-lampunya dengan musik. Tetangga pun dipersilakan untuk menikmati dengan masuk ke pekarangan rumahnya, kebanyakan diantara mereka terpesona.

"Senang sekali melihat raut kebahagiaan di wajah anak-anak, juga beberapa dari orang dewasa, banyak di antara mereka tertegap saat berjalan masuk," ujar David dengan bangga. Hiasan Natal ini akan ia nyalakan hingga tanggal 26 Desember atau dikenal sebagai Boxing Day, saat warga biasanya memburu pusat pertokoan untuk diskon besar-besaran. David pun tidak terlalu khawatir dengan tagihan listrik, karena sebuah perusahaan energi hijau mensponsornya hingga mencapai 25 juta rupiah.

Kalau Anda sedang berada di Canberra, Anda bisa menyaksikan hiasan lampu Natal di rumah terbesar saat ini dengan berkunjung ke alamat 3 Tennyson Crescent, Forrest.



**Contact US**  
GPdI Maranatha  
Jl. Cemekalang, Perumahan puri indah DD.20  
Sidoarjo 61218, Jawa Timur  
Senin- Minggu pk 10.00-17.00  
Telp 031-8944760

**Connect With US**





Gambar 5.29 Contoh Implementasi Berita (Artis)

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Gambar diatas tersebut adalah desain *website* pada menu utama *slide show* sehingga para jemaat bisa melihat *event-event* serta berita tentang seputar dunia di mana halaman *website* ini memberikan informasi tentang apa yang sedang ada di dunia sekitar.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membuat tabloid serta *website* sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan di Maranatha Puri Indah.

#### **6.1 Kesimpulan**

Dari sketsa desain yang telah dibuat pada masing-masing media, maka dipilih satu desain yang telah ditetapkan dan diimplementasikan, sebagai berikut:

1. Gagasan penciptaan media informasi kepemudaan GPdI Maranatha diharapkan dapat meningkatkan pemuda.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah sukacita yang memiliki makna, bahwa kegembiraan dan semangat mempunyai tujuan sungguh-sungguh mencari Tuhan. *Keyword* tersebut telah mewakili dari Kepemudaan GPdI yang memberikan kegembiraan.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah :

1. Pihak Kepemudaan GPdI diharap konsisten melakukan kegiatan yang menginformasikan kepada jemaat.
2. Kepemudaan diharapkan dapat merangkul jiwa-jiwa yang sudah ada dengan mem *follow up* jemaat secara berkala.

## DAFTAR PUSTAKA

Adi, Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Barus, Sedia Willing. (2010). *Jurnalistik: petunjuk teknis menulis berita*. Jakarta : Erlangga.

Danger, Erik P . (1992). *Selecting colour for packaging*. England: Gower Technical Press Ltd.

Danton, Sihombing. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia

Darmaprawira, Sulasmi, (2002) *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung : ITB.

Dewanto, I. Joko. (2006). *Web Desain Metode Aplikasi dan Implementasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Georg Scheder. (1977). *Perihal cetak mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.

George E. Belch & Michael A. Belch. (2001). *Advertising and promotion : An Intergrated Marketing Communications Perspectives*, Fifth Edition. New York : The mcgraw\_Hill Company, Inc

Herman Suyanto. (2009). *Step by Step Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta : Andi

Jefkins, Frank. (1997). *Periklanan*. Jakarta : Erlangga

L, Davis, Marian. (1987). *Visual Design In Dress*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Madcoms (2011). *Aplikasi web database dengan dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta: Andi

Morissan, M. (2010). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta :

Prenada Media Group.

Munir.(2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung :

Alfabeta.

Saerang, W.D (2001) *Sejarah Gereja Pantekosta di Indonesia*, Jakarta : GPdI.

Sandra Moriarty - Nancy Mitchell - William Wells. (2009) *Advertising Edisi*

*Kedelapan* .Kencana Predana : Media Group

Suparnodan Muhammad Yunus (2008). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta :

Universitas Terbuka.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi.

Sutopo, H.B., (2006), *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*, Pusat Penelitian Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Suyanto, M. (2004). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.

Yogyakarta :Andi.

Vivian, John. (2008). *Teori Komunikasi Massa (Edisi Kedelapan)*. Jakarta:

Kencana

Wahana, Komputer.(2005). *Menjadi Seorang Desainer Web*. Yogyakarta : Andi.

Wahana,computer.(2012) “*Mudah membuat portal berita online dengan PHP*

*dan MySQL*” Yogyakarta : Andi.

Yunus, Syarifudin. (2010). *Jurnalistik Terapan*. Bogor: Ghalia Indonesia

**SumberInternet:**

Anonim.TanpaTahun. *DesignFont*. “font.jpeg” Retrieved 22 January, 2015, from  
*Design Font*. <http://www.spedstars.multiply.com>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**