

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia informasi saat ini sudah berkembang. Media-media yang memberikan informasi juga sudah sangat berkembang. Mulai dari media cetak hingga media elektronik. Bahkan keberadaan media elektronik lebih digemari karena lebih mudah diakses. Hal ini menyebabkan keberadaan media cetak sedikit tersingkir padahal informasi yang didapat dari media elektronik tidak selalu lengkap dan jelas informasinya. Bahkan terkadang suatu informasi melalui media elektronik tidak jelas didapat dari mana sumbernya.

Majalah adalah salah satu media cetak. Majalah biasanya menampilkan halaman-halaman yang tidak hanya tulisan tetapi disertakan gambar yang membantu memperkuat informasi yang diberitakan sehingga menarik. Data-data informasi majalah didapat dari sumber-sumber yang jelas. Beda dengan media elektronik yang sumbernya tidak jelas sehingga informasi menjadi simpang siur.

Banyak jenis majalah yang ada saat ini, salah satunya adalah majalah game. Majalah game adalah majalah yang membahas segala macam tentang dunia game. Majalah game di Indonesia terhitung sedikit jumlahnya, hanya ada beberapa saja. Padahal di Indonesia penikmat game atau maniak game tidak sedikit jumlahnya. Informasi tentang dunia game yang bisa didapat tidak sebanding dengan banyaknya penikmat game. Salah satu majalah game yang ada saat ini adalah Zigma dan Omega.

Zigma dan Omega memberikan banyak informasi tentang game yang baru yang nantinya akan dinikmati penikmat game. Informasi yang diberikan berasal dari Developer-developer game yang ada. Zigma dan Omega menampilkan berita yang membahas game disertakan dengan gambar untuk memperjelas. Disini penulis akan membahas tentang bagaimana penyusunan desain layout untuk Zigma dan Omega sehingga pembaca tertarik untuk membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka didapatkan rumusan masalah, yaitu, bagaimana mendesain layout majalah game Zigma dan Omega agar menarik dan informatif untuk dibaca?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapat setelah merumuskan masalah di atas adalah:

1. Desain layout majalah yang menarik dan informatif untuk dibaca.
2. Majalah yang akan dibuat layoutnya adalah majalah game.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan batasan masalah yang telah disebutkan, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah, mendesain layout majalah Zigma dan Omega agar menarik dan informatif untuk dibaca.

1.5 Manfaat

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama belajar di DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
 - b. Mendapat ilmu baru menyusun layout majalah yang baik dan benar.
2. Bagi Perusahaan
 - a. Hasil kerja layout penulis dapat dimuat dalam edisi majalah terbaru.
3. Bagi Pembaca
 - a. Pembaca dapat menikmati majalah yang menarik dan informatif .

1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilaksanakan di JAWA POS GROUP (Zigma Nation Game Magazine). Waktu pelaksanaannya yaitu sejak 2 Juli 2012 s.d 31 Agustus 2012. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah mendesain layout majalah Zigma dan Omega untuk edisi terbaru.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik ini akan disusun sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab I ini ada beberapa materi yang akan dijelaskan, yaitu:

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan Masalah

1.4 Tujuan

1.5 Manfaat

1.6 Pelaksanaan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini akan dijabarkan tentang berbagai macam teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

BAB III: METODE PERANCANGAN

Pada Bab III ini akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik ini.

BAB IV: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab IV ini berisi penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang Perusahaan Majalah Zigma dan Omega Surabaya.

BAB V: IMPLEMENTASI KARYA

Implementasikan hasil karya dari metode perancangan yang ada pada Bab III akan akan dijelaskan pada Bab V

BAB VI: PENUTUP

Pada Bab V ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi:

6.1 Simpulan

Bagian ini akan dijelaskan inti sari dari seluruh kegiatan selama Kerja Praktik, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang diangkat atau yang dikerjakan.

6.2 Saran

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama kegiatan Kerja Praktik berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan Kerja Praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, e-book dan lain-lain.

