

LAPORAN TUGAS AKHIR
KONSEP PERANCANGAN DESAIN LAYOUT MAJALAH
MUSIK KOMUNITAS UNDERGROUND

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)
Program Studi D-3 Kriya Seni Minat Studi Tata Laksana Grafis



Oleh:
Syafiq Firdaus Kurnia
NIM: 222213007

PROGRAM STUDI D3
KRIYA SENI FAKULTAS SENIRUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025

LEMBAR PENGESAHAN
KONSEP PERANCANGAN DESAIN LAYOUT MAJALAH
MUSIK KOMUNITAS UNDERGROUND

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Gandara Permana, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197603032024211007

Dede Ananta K, P. S.Ds., M.Sn.

NIP. 199202222019031006

Penguji

Dr. Wildan Hanif, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197505192008121002

Ketua Jurusan Kriya

Kaprodi D3 Kriya Seni

Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197405052003121003

Muhammad Shidiq, M. Pd.

NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.

NIP: 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat dan karunia- Nya sehingga proposal Tugas Ujian Akhir yang berjudul perancangan konsep layout desain majalah musik underground. Proposal ini diajukan untuk meraih gelar Ahli Madya (A.Md.) pada bidang keahlian Kriya Seni Kriya Seni Tata Laksana Grafis di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulis sadar bahwa proposal ini jauh dari kata sempurna, jika nantinya terdapat kekeliruan di dalamnya, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar berguna untuk proses kedepannya. Akhir kata semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan tersusun sedemikian rupa. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan banyak dukungan berupa materil dan imateril dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
2. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Muhammad Shidiq, M. Pd. selaku Kaprodi D3 Jurusan Kriya Seni ISBI Bandung.
4. Wali Dosen penulis Dra. Ai Juju Rohaeni, MM. dan seluruh Dosen jurusan Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.

5. Gandara Permana, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing I, yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan karya Tugas Akhir.
6. Dede Ananta K, P. S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan Laporan Tugas Akhir
7. Terimakasih pada Karin Adinda, S.Sn. yang telah membantu saya dalam membuat karya, Juhari Usman Ali, S.Sn. yang telah membantu penulis menyusun laporan Tugas Akhir.
8. Terimakasih kepada rekan-rekan semua, yang sudah membantu melancarkan proses pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi kemajuan diri penulis dan dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya. Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Bandung, 30 Januari 2025

Penulis

Syafiq Firdaus Kurnia

NIM. 22221300

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
BAB I.....	8
PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang Penciptaan	8
1.2 Tujuan.....	11
1.3 Perancangan	11
1.3.1 Estimasi / Batasan Karya	11
A. Mewawancara musisi dan komunitas underground	11
1.3.2 Pustaka Acuan	12
1.3.3 Metode Penelitian	13
1.3.4 Sumber Penciptaan	15
1.3.5 Sistematika Penulisan	18
BAB II.....	20
PROSES PENCIPTAAN	20
2.1 Konsep Layouting Majalah	20
2.2 Konsep Perwujudan.....	21
2.3 Cover atau Sampul Majalah.....	21
2.4 Grid System (Sistem Tata Letak).....	22
2.4.1 Typographic Hierarchy (Tingkatan Tipografi)	23
2.4.2 Elemen Visual.....	23
2.4.6 Ukuran Karya.....	25

2.4.7 Software / Perangkat Lunak.....	25
2.3 Proses Pengumpulan Data	26
2.3.1 Proses Pengumpulan Data.....	26
2.3.2 Persiapan Bahan.....	26
2.4 Perancangan Majalah.....	27
2.4.1 Menyusun Konten Majalah.....	27
2.4.2 Pemilihan Font	28
2.4.3 Colouring	29
2.4.4 Ilustrasi Visual	30
2.4.5 Layouting	30
2.4.6 Bahan Material	33
2.4.7 Proses Cetak.....	33
BAB III.....	34
DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	34
3.1 Deskripsi Karya	34
2.4.8 Karya Pendukung	39
BAB VI.....	43
KESIMPULAN.....	43
DAFTAR KEPUSTAKAAN	44
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Cover Majalah MxR (Suber gambar: pinterest.com).....	14
Gambar 1.2 (Suber gambar: giselle.com).....	14
Gambar 2.1 (Suber gambar: consumedmedia.com).....	15
Gambar 2.2 (Suber gambar: pinterst.com).....	21
Gambar 2.3 (Suber gambar: pinterst.com).....	22
Gambar 2.4 (Suber gambar: pinterest.com) Rolling Stone.....	23
Gambar 2.5 (Suber gambar: pinterest.com).....	24
Gambar 2.6 (Suber gambar: pinterest.com).....	25
Gambar 3.1 Ilustrasi Cover (Sumber Gambar : Document Syafiq).....	30
Gambar 3.2 Ilustrasi Cover(Sumber Gambar : Document Syafiq).....	35
Gambar 3.3 Ilustrasi Cover(Sumber Gambar : Document Syafiq).....	36
Gambar 3.4 Ilustrasi Cover(Sumber Gambar : Document Syafiq).....	37
Gambar 3.5 Bagian dalam majalah (Sumber Gambar : Document Syafiq)..	38
Gambar 3.6 Ilustrasi Cover (Sumber Gambar : Document Syafiq).....	39
Gambar 3.7 Desain Poster Art (Sumber Gambar : Document Syafiq).....	40
Gambar 3.8 Desain Stiker dan Pin (Sumber Gambar : Document Syafiq)...	41
Gambar 3.9 Display Pameran (Sumber Gambar : Document Syafiq).....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Majalah adalah publikasi periodik yang berisi informasi, artikel, foto, dan ilustrasi mengenai berbagai topik tertentu. Majalah biasanya diterbitkan secara berkala, seperti mingguan, bulanan, atau tahunan. Isinya dapat mencakup beragam tema, seperti gaya hidup, kesehatan, teknologi, hiburan, politik, atau fashion, tergantung pada fokus dan audiens yang dituju. “Berbeda dengan surat kabar yang lebih fokus pada berita terkini, majalah sering kali menyediakan analisis mendalam, opini, dan fitur-fitur yang lebih panjang”. (Setiawan, 2017:44). Majalah juga sering kali memiliki desain yang lebih menarik dengan gambar-gambar yang lebih banyak.

Sejarah awal terciptanya majalah cetak dapat ditelusuri kembali ke abad ke-17, meskipun konsep publikasi periodik sudah ada sebelumnya dalam bentuk yang lebih sederhana. Pada masa ini, majalah menjadi salah satu sarana utama untuk informasi dan hiburan, mempengaruhi opini publik, dan menyajikan ide-ide baru kepada pembaca. (Lontoh, 2014:16). Secara keseluruhan, evolusi majalah cetak mencerminkan kemajuan teknologi percetakan, perkembangan media massa, dan perubahan sosial budaya yang terjadi sepanjang sejarah.

Majalah musik adalah jenis majalah yang khusus memuat informasi, berita, dan artikel terkait dengan dunia musik. Majalah ini bisa mencakup berbagai aspek musik, mulai dari ulasan album, wawancara dengan musisi, hingga laporan tentang tren musik terbaru, konser, dan perkembangan industri musik. Selain itu, majalah musik sering kali menyajikan artikel tentang berbagai genre musik, sejarah musik, serta tips dan trik bagi musisi atau penggemar musik. Majalah musik bisa terfokus pada genre tertentu, seperti rock, pop, jazz, atau elektronik, atau bisa juga lebih umum, mencakup berbagai genre musik. Beberapa majalah musik terkenal seperti Rolling Stone (yang membahas semua genre musik dan budaya pop), Billboard (yang fokus pada tangga lagu dan tren industri musik).

Majalah musik tidak hanya ditujukan untuk penggemar musik, tetapi juga untuk profesional dalam industri musik, seperti musisi, produser, manajer, dan jurnalis musik. Majalah jenis ini berfungsi sebagai sumber informasi penting dan hiburan bagi mereka yang tertarik dengan dunia musik. Semakin banyaknya musisi yang memproduksi musik dan apresiator yang haus akan rilisan musik, media publikasi sangat amat dibutuhkan. "Melalui koran, majalah, atau siaran TV dan radio, publikasi karya musik dapat didistribusikan pada banyak orang". (Wahyudi, 2011:2). Apalagi pada saat ini sosial media menyuguhkan begitu banyak kanal media yang merilis dan mendistribusikan musik dengan lebih masif lagi via internet. Namun saking cepatnya informasi yang menyebar, media distribusi musik mainstream hanya menjadi pasar raksasa yang melibas penggiat atau musisi-musisi kecil di pingirannya. Musisi kecil menjadi terasing dari pasar mainstream arus utama yang hanya menyuguhkan musik-musik pop klise.

Umumnya majalah musik mainstream selalu menjual hal-hal yang ada dipermukaan saja, yang terlihat normal dan damai seperti; kisah cinta dan pamer kekayaan. Padahal ditengah kedamaian dan kenormalan ini, kenyataan bahwa kemiskinan, kesenjangan sosial, dan ketidakadilan semakin merajalela dan hal-hal ini jarang dimuat di majalah-majalah musik terkenal. Konsep perancangan layouting majalah adalah proses merancang tampilan visual majalah agar informasinya disampaikan dengan jelas, menarik, dan sesuai dengan audiens yang dituju. "Layouting (atau tata letak) mencakup pengaturan elemen-elemen visual di halaman, seperti teks, gambar, judul, dan ruang kosong (white space), untuk menciptakan desain yang fungsional dan estetis". (Kusuma, 2018:53). Berikut adalah beberapa aspek utama yang terlibat dalam perancangan layout majalah: Penentuan Grid dan Struktur Halaman, Pemilihan font dan tipografi, Penggunaan Gambar dan Ilustrasi, White Space (Ruang Kosong), Hierarki Visual, Kesesuaian dengan Identitas Majalah, Cover Majalah, Penyusunan Halaman.

1. Bagaimana Konsep *Perancangan Desain Layout Majalah Musik Komunitas Underground*
2. Bagaimana *Desain Layout Majalah Musik Komunitas Underground*
3. Bagaimana penyajian *Perancangan Desain Layout Majalah Musik Komunitas Underground*

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari Desain dan Perancangan Layout Majalah Untuk Mendistribusikan Informasi *Musik Underground* sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep *Perancangan Desain Layout Majalah Musik Komunitas Underground*
2. *Menyusun Desain Layout Majalah Musik Komunitas Underground*
3. Menjelaskan penyajian *dan perancangan Majalah Musik Komunitas Underground*

1.3 Perancangan

1.3.1 Estimasi / Batasan Karya

Ada beberapa fokus batasan karya pada pembuatan desain layout majalah, diantaranya adalah:

- A. Mewawancara **musisi** dan komunitas underground
 - a. Layout majalah disusun dengan konsep yang minimalis dan informatif.
 - b. Majalah dicetak dalam bentuk fisik.
 - c. Target audiens karya utama dan karya pendukung kemudian akan disajikan dalam bentuk pameran yang sifatnya umum dengan target audiens jangkauan umur 17 hingga 25 tahun peminat bidang senirupa, komunitas musik, desain dan ilustrasi.

B. Metode Visualisasi Karya

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam proses membuat desain layout majalah, yaitu:

- a. Pembuatan konsep desain layout dan konten majalah
- b. Membuat acuan pengkaryaan (*visual language*) berupa moodboard
- c. Membuat konsep dan sketsa desain dan konten majalah
- d. Membuat desain layout dengan aplikasi *Indesign* dan *Photoshop*
- e. Mencetak desain majalah kedalam bentuk fisik
- f. Mendistribusikan majalah.

1.3.2 Pustaka Acuan

Perancangan desain layout musik underground ini tidak terlepas dari beberapa acuan diantaranya:

Beberapa referensi buku atau majalah yang menginspirasi penulis untuk membuat majalah alternatif ini diantaranya, *Setelah Bombox Usai Menyalak* tahun 2016 karya Herry Sutresna yang memuat esai-esai seputar musik yang ia buat dan sukai. Bagaimana dalam buku tersebut musik nampak begitu berarti untuk seseorang dan musik dapat merubah jalan hidup seseorang, belum lagi Herry Sutresna adalah musisi Hip-hop era awal di Bandung, salah satu dari banyaknya orang yang menjadi pelaku skena musik underground di Bandung tahun 90-an. Dari buku ini saya terpacu untuk menulis esai-esai tentang musik yang saya sukai untuk

nantinya dapat saya muat dalam majalah.

Satu lagi majalah musik yang menginspirasi penulis untuk membuat majalah musik alternatif adalah *Profound #00* tahun 2024 yang juga dibuat oleh Herry Sutresna. Majalah itu berisi wawancara band-band metal baru, reportase gigs, hingga marketplace yang mungkin hampir serupa majalah besar seperti *Rolling Stone* atau *Trasher Magazine* versi independen. Majalah itu dibuat sendirian oleh Herry Sutresna yang sering dipanggil Ucok itu. Mulai dari mewawancarai musisinya, menulis esai, layouting, artwork, hingga publikasi ia buat sendiri

1.3.3 Metode Penelitian

1. Metode Literatur

Perancangan desain layout majalah ini diambil dari berbagai macam sumber, diantaranya: buku, majalah, artikel, dan jurnal.

2. Metode Piktorial

Studi piktorial didapatkan dari produk sejenis sebagai contoh acuan untuk referensi berupa gambar yang telah ada, dengan menganalisis kekurangan dan kelebihan dari bentuk maupun material, yang bertujuan untuk memperkaya inspirasi atau acuan dalam proses pengkaryaan.

Berikut contoh referensi gambar yang telah di unduh berupa layout dan cover majalah:



Gambar 1.1 Cover Majalah MxR (Suber gambar: pinterest.com)

Penjelasan: Referensi ini diambil sebagai warna dari ilustrasi yang akan dibuat. Mengadopsi beberapa unsur-unsur desain grafis xerox art yang sangat dekat dengan kultur punk dan metal.



Gambar 1.1 (Suber gambar: giselle.com)

Penjelasan: Referensi ini diambil sebagai layouting yang akan dibuat. Mengadopsi beberapa unsur seperti typografi dan tata letak yang cenderung

menggunakan font sans serif dan minimalis.



Gambar 1.2 (Suber gambar: consumedmedia.com)

Penjelasan: Referensi ini diambil sebagai referensi ilustrasi yang akan dibuat. Memasukan beberapa desain yang akan saya adaptasi seperti fotografi musisi yang berperan aktif dalam membangun komunitas musik underground.

1.3.4 Sumber Penciptaan

1. Gambaran Umum Majalah Cetak

Majalah cetak adalah publikasi berkala yang biasanya diterbitkan dalam bentuk fisik (biasanya kertas) yang memuat berbagai jenis informasi, artikel, gambar, dan iklan. Majalah ini bisa berfokus pada berbagai topik, seperti mode, politik, teknologi, seni, budaya, olahraga, dan lainnya. Biasanya, majalah diterbitkan dalam format mingguan, bulanan, atau

bahkan tahunan. (Mulyadi, 2015:23)

Meskipun kita hidup di zaman digital di mana hampir semua informasi dapat diakses secara online, majalah cetak masih memiliki relevansi, terutama dalam beberapa konteks tertentu. Berikut beberapa alasan mengapa majalah cetak tetap relevan: Pengalaman Membaca yang Berbeda. Banyak orang masih merasa lebih nyaman membaca di media fisik. Sensasi memegang majalah, membolak-balikkan halaman, dan bahkan aroma kertas memberi pengalaman yang tidak bisa digantikan oleh layar digital. Kualitas visual beberapa majalah terutama yang berfokus pada seni, mode, atau fotografi, menawarkan kualitas gambar dan desain yang sangat baik dalam format cetak. Ketajaman gambar, warna, dan kualitas material yang digunakan bisa lebih menonjol di media cetak dibandingkan di layar. (Lontoh, 2014:45) Segmentasi Pasar yang spesifik. Beberapa majalah memiliki audiens yang sangat khusus dan tidak dapat sepenuhnya dijangkau oleh media digital. Misalnya, majalah tentang niche tertentu (seperti koleksi mobil antik atau arkeologi) sering kali memiliki pembaca yang lebih setia dan tertarik dengan konten yang sangat mendalam. Nostalgia dan koleksi. Beberapa pembaca lebih memilih majalah cetak karena faktor nostalgia atau untuk mengoleksi edisi-edisi khusus. Sebagian orang juga menikmati membaca sesuatu yang lebih 'tahan lama', berbeda dengan media digital yang sering terhapus atau dilupakan setelah beberapa waktu.

Namun, meskipun masih memiliki relevansi, tantangan terbesar bagi majalah cetak adalah persaingan dengan media digital yang lebih cepat dan lebih mudah diakses. Dengan adanya smartphone, perangkat lainnya, banyak orang beralih ke platform digital yang memberikan

kenyamanan dalam hal pembaruan konten yang lebih cepat, interaktivitas, dan biaya yang lebih rendah. (Mulyadi 2015:18). Secara keseluruhan, meskipun dunia digital terus berkembang pesat, majalah cetak tetap mempertahankan tempatnya di pasar media, terutama bagi mereka yang menghargai kualitas fisik dan pengalaman membaca yang lebih tradisional.

2. Majalah Musik dalam Komunitas Underground

Majalah musik underground adalah publikasi yang berfokus pada genre musik yang lebih alternatif, independen, atau subkultur yang tidak mendapat perhatian besar dari media mainstream. Majalah ini sering kali mengangkat band-band, musisi, atau scene musik yang dianggap "di luar arus utama" — seperti punk, metal ekstrem, indie, elektronik eksperimental, atau genre-genre lain yang lebih niche. Selain memuat ulasan musik, wawancara dengan musisi, dan berita terkini dari dunia musik bawah tanah, majalah musik underground juga sering menawarkan perspektif yang lebih kritis, mendalam, dan bebas dari pengaruh industri besar. Biasanya, majalah ini juga menjadi wadah bagi komunitas penggemar musik alternatif untuk berbagi informasi dan budaya mereka. (Kusuma, 2018:56)

Relevansinya terletak pada kemampuannya untuk menyediakan informasi yang tidak ditemukan di media mainstream dan memberi suara pada subkultur musik yang kurang dihargai. Majalah musik untuk komunitas underground memiliki beberapa fungsi penting yang mendukung dan memperkuat eksistensi subkultur musik alternatif. Berikut beberapa fungsinya: Menyediakan platform untuk ekspresi kreatif,

menghubungkan komunitas, menjaga identitas dan integritas subkultur, penyebaran informasi tentang musik baru, mempromosikan acara dan konser, memberikan wawasan dan kritik yang mendalam, mendorong eksperimentasi dan inovasi, penciptaan ruang untuk diskusi.

Majalah ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai ruang untuk diskusi tentang berbagai isu yang berkaitan dengan musik dan budaya underground. Pembaca dapat mengeksplorasi topik-topik terkait dengan politik, ideologi, dan perubahan sosial yang seringkali mempengaruhi dan dipengaruhi oleh musik underground. Secara keseluruhan, majalah musik underground memainkan peran vital dalam memperkuat dan memperluas komunitas ini, sekaligus menjaga keberagaman dan kebebasan ekspresi dalam dunia musik.

1.3.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir nantinya yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah (sebagaimana ditanyakan/dinyatakan dalam permasalahan), Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan dibuat, seperti ide, konsep, metode, bentuk, material, media, dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses

Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan.

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun 11 keterangan tambahan lainnya); Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkait dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang dian.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

2.1 Konsep Layouting Majalah

Konsep layouting majalah adalah cara merancang dan menyusun elemen-elemen visual (seperti teks, gambar, ilustrasi, grafik, dan ruang kosong) dalam suatu halaman majalah untuk menciptakan komposisi yang menarik, mudah dibaca, dan efektif dalam menyampaikan pesan. Layouting berfokus pada bagaimana mengatur elemen-elemen tersebut agar memiliki keseimbangan, keteraturan, dan estetika, sambil memastikan bahwa informasi yang disajikan mudah dipahami oleh pembaca. Contoh Praktis dalam Majalah misalnya, dalam majalah mode, layouting akan menekankan pada gambar produk atau foto model yang besar dan menarik, dengan teks yang lebih minimalis untuk memberi fokus pada visual. Di sisi lain, dalam majalah berita atau jurnalistik, teks dan informasi akan lebih mendominasi, dengan foto yang lebih kecil dan terfokus pada pendukung cerita.

Konsep layouting ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan memudahkan pembaca dalam mencerna informasi, sambil tetap menjaga daya tarik visual yang kuat. Desain layout yang baik dapat meningkatkan kualitas sebuah majalah dan membuat pembaca betah berlama-lama membacanya.

2.2 Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan layouting dan desain majalah adalah bagaimana prinsip-prinsip desain diterapkan secara nyata dalam bentuk visual majalah. Ini mencakup semua aspek yang berkaitan dengan pengaturan elemen visual dan naratif di dalam halaman majalah — baik cetak maupun digital — untuk mencapai tampilan yang komunikatif, estetis, dan mudah dinavigasi oleh pembaca. membaca yang menyenangkan dan memudahkan pembaca dalam mencerna informasi, sambil tetap menjaga daya tarik visual yang kuat. Desain layout yang baik dapat meningkatkan kualitas sebuah majalah dan membuat pembaca betah berlama-lama membacanya.

2.3 Cover atau Sampul Majalah

Sebagai daya tarik utama agar pembaca tertarik membeli atau membaca. Elemen Nama majalah (masthead), headline utama, subjudul, tanggal terbit, gambar utama. Desain harus mencolok, relevan dengan isi, dan mencerminkan identitas majalah.



Gambar 2.2 (Suber gambar: pinterst.com)

Cover sampul majalah musik komunitas Hardcore-Punk di Amerika.

2.4 Grid System (Sistem Tata Letak)



Gambar 2.1 (Sumber gambar: pinterst.com)

Cover sampul majalah musik komunitas Hardcore-Punk di Amerika.

Struktur tak terlihat berupa garis-garis vertikal dan horizontal sebagai panduan dalam menata elemen-elemen di halaman. Fungsi menciptakan keteraturan, konsistensi, dan keseimbangan antarhalaman. Biasanya digunakan dalam bentuk kolom (2 kolom, 3 kolom, 4 kolom, dst).



Gambar 2.3 (Sumber gambar: pinterest.com)

Layout majalah Rolling Stone

2.4.1 Typographic Hierarchy (Tingkatan Tipografi)

Penggunaan ukuran, gaya, dan warna huruf untuk menunjukkan tingkatan informasi. Memudahkan pembaca memahami struktur konten dan mengarahkan fokus mereka. Elemen: Judul (headline), subjudul, body text, caption, pull quote, dan infografik.

2.4.2 Elemen Visual

Gambar & Ilustrasi mendukung isi tulisan, memperkuat narasi, menarik perhatian pembaca. Infografis menyajikan data atau informasi kompleks dengan cara visual yang mudah dipahami. Warna menambah emosi, membangun identitas visual, dan membedakan bagian-bagian penting.

2.4.3 Balance & Alignment (Keseimbangan & Penjajaran)

Keseimbangan mengatur elemen secara simetris atau asimetris agar halaman tidak terasa berat sebelah. Penjajaran elemen seperti teks, gambar, dan judul agar terlihat rapi dan terorganisir.



Gambar 2.4 (Suber gambar: pinterest.com)

Contoh Keseimbangan dan Penjajaran dalam Layout Majalah Rolling Stone.

2.4.5 Narasi Visual (Visual Storytelling)

Penyampaian cerita tidak hanya lewat tulisan, tapi juga melalui tata letak, urutan gambar, dan grafis. Halaman feature (artikel utama) yang menggabungkan teks naratif dengan gambar, kutipan, dan layout yang dinamis.



Gambar 2.5 (Suber gambar: pinterest.com)

2.4.6 Ukuran Karya

- Karya utama majalah dengan ukuran A3 (29,7cm X 42 cm) potret.
- Untuk kaset CD/DVD memiliki ukuran 12,8 X 12,8 cm, berdurasi antara 60, 90 atau 120 menit dengan ukuran cover 51,2 X 12,8 cm (setelah cover dibebankan).

2.4.7 Software / Perangkat Lunak

Software yang digunakan untuk proses pembuatan ilustrasi Adobe Photosop CC 2019 dan Coreldraw X4.

2.3 Proses Pengumpulan Data

Proses penciptaan karya akan melalui beberapa tahapan sehingga terbuatnya sebuah karya diantaranya:

2.3.1 Proses Pengumpulan Data

Proses ini dimulai dengan mengumpulkan materi dari komunitas musik underground. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan referensi melalui beberapa platform di internet baik itu secara visual maupun teks. Referensi visual tersebut kemudian dirangkai menjadi suatu bahasa visual (visual language) bagi gambar ilustrasi yang dapat mempresentasikan musik underground sesuai dengan penyajian dalam bentuk majalah cetak.

2.3.2 Persiapan Bahan

Software / Perangkat Lunak

1) Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah aplikasi pengeditan gambar yang berbasis bitmap. Dalam perancangan ini Adobe Photoshop berfungsi untuk proses digitalisasi, layout dan pewarnaan (coloring).

2) Microsoft Word

Microsoft Word adalah program pengolah kata yang dikembangkan oleh Microsoft, digunakan untuk membuat, menyunting, dan memformat berbagai jenis dokumen teks, seperti surat, laporan, makalah, dan lain-lain.

2.4 Perancangan Majalah

2.4.1 Menyusun Konten Majalah

Menyusun konten untuk majalah memerlukan pendekatan yang terstruktur agar pembaca merasa tertarik dan terlibat. Tentukan tema dan tujuan. Pilih tema yang relevan dan menarik bagi audiens target (misalnya gaya hidup, teknologi, seni, budaya, dll). Tentukan tujuan majalah (misalnya untuk menginformasikan, menghibur, atau memberi inspirasi). Kembangkan Rubrik Utama. Tentukan beberapa rubrik tetap yang akan ada di setiap edisi (misalnya artikel utama, wawancara, ulasan, opini, tips, dsb). Susun Artikel Berkualitas. Tentukan artikel yang menjadi fokus utama untuk menarik perhatian pembaca. Pilih Visual yang Mendukung. Pilih foto, ilustrasi, dan grafik yang mendukung tema dan memperkaya narasi artikel.



KOMUNE! MAGAZINE

A. Judul majalah :

KOMUNE! MAGAZINE (diambil dari bahasa Prancis, artinya “bersama/berkumpul” untuk membangun sebuah jaringan skena dalam wadah media alternatif dihadapan media mainstream)

B. Daftar isi :

- Wawancara musisi independen (**Herry Sutresna, Bandung Null Emergence, Chaos Non Musica, Lembong82, Disaster Records**)
- Review album musik terbaru (**Avhath x Kuntari, Homicide, Majelis Lidah Berduri**)
- Referensi musik dan film (**HC/Punk, Metal, Indie, Noise**)
- Ilustrasi & fotografi

C. Referensi Layout dan Design majalah :

- Xerox Art/Collage Art

2.4.2 Pemilihan Font

Pemilihan font untuk majalah adalah salah satu elemen desain yang sangat penting karena dapat memengaruhi kesan pertama pembaca terhadap majalah tersebut. Font **Helvetica** adalah salah satu font sans-serif yang paling populer dan sering digunakan dalam desain grafis, termasuk untuk majalah. Dikenal karena kesederhanaan, kejelasan, dan kesan modern yang bersih, **Helvetica** sangat cocok untuk majalah yang ingin tampil kontemporer, minimalis, dan mudah dibaca.



Helvetica menjadi jenis font yang akan digunakan.

2.4.3 Colouring

Merah, Hitam, Abu-Abu, dan Putih.

Warna	MAKNA/ARTI	
Hitam	Power, sihir kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan,keanggunan.	digunakan untuk background pada ilustrasi dan bagian cover
Abu-Abu	Intelek, masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.	Digunakan untuk ilustrasi bagian dalam
Putih	Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidak besalahan, steril, kematian.	Digunakan untuk frame pada ilustrasi dan beberapa objek pada cover.
Merah	Power, energi, kehangatan, keberanian, nafsu, agresif, bahaya	Digunakan untuk frame pada ilustrasi dan beberapa objek pada cover.

2.4.4 Ilustrasi Visual

Fotografi musisi yang menjadi narasumber, sampul album yang di review, dan ilustrasi tambahan untuk memperkuat narasi yang diangkat didalam tulisan.



2.4.5 Layouting

Swiss Design, juga dikenal sebagai International Typographic Style, muncul pada awal abad ke-20 di Swiss dan sangat berfokus pada kesederhanaan, keterbacaan, dan penggunaan grid yang sistematis. Pendekatan ini sangat memengaruhi desain majalah, terutama untuk majalah dengan tema yang lebih serius, modern, dan profesional. Di sisi lain, **Xerox Art** atau yang kadang disebut Xerox Punk, muncul pada 1970-an sebagai sebuah pendekatan desain yang lebih eksperimental dan berani.

Konsep ini berakar pada penggunaan mesin fotokopi (xerox) untuk menciptakan karya seni dan desain grafis yang tidak terstruktur, "kotor," dan tampak organik.





Gambar 2.6 Ilustrasi Cover
(Sumber Gambar : Document Syafiq)

2.4.6 Bahan Material

Sampul majalah menggunakan kertas Artpaper 210/gsm dengan diameter ukuran A4. Bagian dalam majalah menggunakan kertas HVS 90/gsm dengan diameter ukuran A4.



2.4.7 Proses Cetak

Majalah akan dicetak dengan mesin laser print diatas kertas Artpaper untuk sampul majalah lalu dilaminasi Doff. Menggunakan laser print diatas kertas HVS untuk bagian dalam majalah.

BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

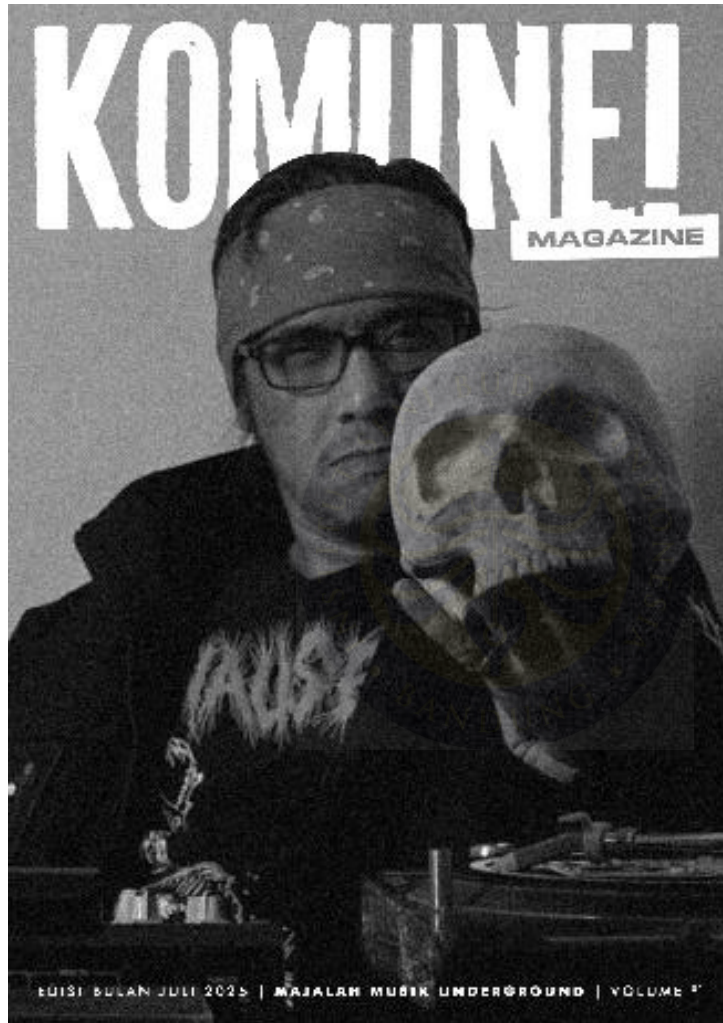
3.1 Deskripsi Karya

Untuk tema besar yang digunakan untuk menciptakan sebuah desain layout majalah musik komunitas underground ini menggunakan tema yang minimalis dan informatif. Tema tersebut seringkali luput dari beberapa desainer majalah musik di komunitas underground kota Bandung, yang seringkali membuat desainnya tidak menarik dan kurang informatif karena terkesan tidak rapih dan serampangan. Maka penulis berinisiatif membuat sesuatu yang baru dalam mengemas muatan konten tentang musik underground seperti metal dan punk yang tetap menggunakan citra dari genre terkait tapi menggunakan pembaruan desain majalah musik keras yang minimalis dan tetap mudah untuk dibaca. Konten-konten yang akan dimuat diantaranya; wawancara musisi, review album, dan referensi musik.

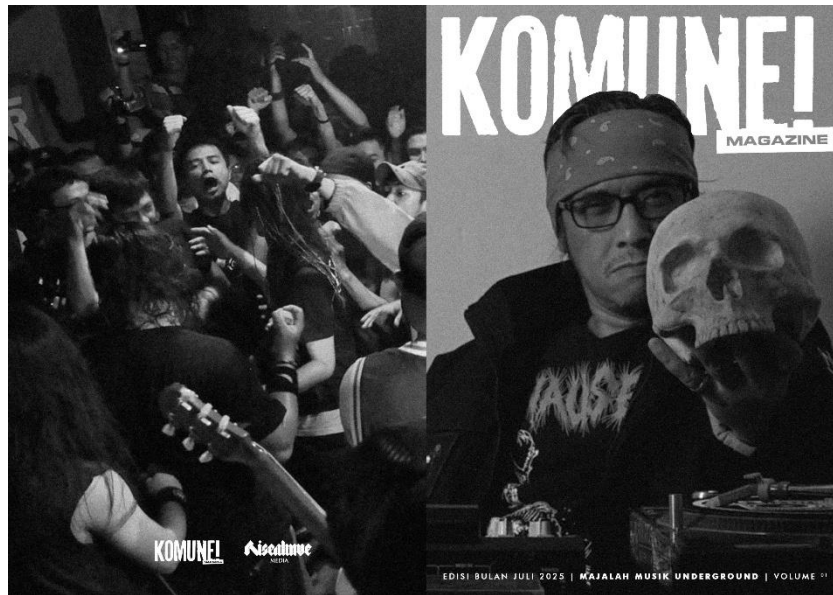
Pada tugas akhir ini perancangan konsep layout majalah musik underground berjudul “KOMUNE! MAGAZINE” dibuat menjadi sebuah majalah yang memuat seputar musik dan komunitas underground di Bandung. Hasil perancangan konsep layout majalah musik underground ini akan dijadikan sebuah majalah dan merchandise sebagai media pendukung. Karya tugas akhir ini dibuat dalam bentuk rilisan fisik dengan kemasan kekinian agar majalah ini dapat dinikmati oleh semua kalangan remaja. Dengan demikian musik dan komunitas underground dan di Bandung akan tetap hidup dan berkembang.

Berikut adalah karya utama yang dibuat sebagai bahan dalam pembuatan majalah:

1. Karya Utama
 - a. Majalah Musik



Gambar 3.1 Ilustrasi Cover
(Sumber Gambar : Document Syafiq)



Gambar 3.2 Ilustrasi Cover

(Sumber Gambar : Document Syafiq)

Selanjutnya menyusun layout bagian depan dan belakang untuk cover 2 lipatan dengan ukuran A4, berikut adalah cover 2 lipatan yang akan dibuat. Layout cover bagian depan dicantumkan nama grup atau musisi, susunan list lagu yang terdapat di dalam album dan ilustrasi dibagian depan sampul.



Gambar 3.3 Ilustrasi Cover
 (Sumber Gambar : Document Syafiq)

Layout cover bagian dalam dicantumkan credit dan kontributor majalah, lirik lagu yang terdapat dalam album, ilustrasi warna yang digunakan memakai susunan warna merah dan hitam dan efek untuk background sebagai pendukung.



HOMICIDE: POST-MORTEM HIP HOP YANG HIDUP DI ERA KELAM REZIM ORBA

Mem bakar Batas Musik & Aktiwisme

Homicide adalah grup musik rap/hip-hop underground asal Bandung, Indonesia, yang dibentuk pada tahun 1994. Band ini dikenal karena lirik liriknya yang kritis, tajam, dan sarat dengan muatan politik serta kritik sosial, yang sering kali menantang ketertutupan sosial, fasisme, kapitalisme, dan ketidakadilan pemerintahan. Berbeda dengan band hip-hop mainstream pada masanya, Homicide lahir dari skena underground Bandung yang didominasi oleh genre punk, hardcore, dan metal, sehingga musik mereka memiliki karakter eksperimental dengan sampling dari berbagai genre seperti hip-hop, funk, jazz, metal, dan hardcore. Pendekatan "Do It Yourself" (DIY) mereka tercermin dalam produksi independen melalui label seperti Grimlock Records, yang didirikan oleh personel Homicide, Herry Sarwono alias Ucoq (Morgue Vanguard).

Formasi Awal Homicide awalnya bernama Verbal Homicide, dibentuk oleh Mergue Vanguard (Herry Sarwono), Sarkasa (Awoy SyamRial), Punish (Adolf Triamono), dan Di Kasat (Riki Asad). Seiring waktu, formasi berubah dengan keluarnya beberapa anggota, digantikan oleh Di Evil Catz (Ridwan Gausman) dan penambahan Andra Vinsentius masuk dan mengisi posisi sentral sebagai gitaris.

Homicide mulai mengungkap sejak 1995 dan merilis demo pertama pada 1998. Nama mereka mulai dikenal melalui kolaborasi dengan band hardcore punk pada lagu "United Star" dan rekaman mereka dalam kompilasi "Brain Beverages" (1998) dengan lagu album bahasa Inggris "State of Hate".

"Godkills Neuroanatomy" (2003): Album debut yang dirilis terbatas, menampilkan pendekatan hip hop Fanzin Timur Amerika dengan sampling kreatif. Album ini juga menjadi bagian dari split dengan band Baloney. "Hymne Penghitan Langit dan Proses Tapi Takut".

"Barisan Nisan" (2004): Album kedua yang memersonakan kekecewaan terhadap reformasi pasca-Orde Baru, dirilis ulang pada 2024 untuk peringatan 20 tahun.

Homicide bukar pada 2007, tetapi pengaruhnya tetap kuat. Lagu-lagu seperti "Perisa", "Semelika Bajajaga", dan "Tanjung Tiram" menjadi anthem perlawanan, terutama di kalangan mahasiswa dan aktivis. Mereka juga merilis "Complete Discography" (2017) yang mengompilasi karya mereka.

Lirik Homicide dikenal "kasar tapi cerdas", menggunakan kata-kata tidak biasa, metafora, dan referensi intelektual, seperti pada Wiji Ibhakal ("Bajak Sura"). Lagu mereka sering dianggap sulit dipahami tanpa konteks, tetapi justru ini yang membuat mereka unik. Musik mereka menggabungkan elemen hip-hop klasik (boom bap) dengan pengaruh Public Enemy dan Cypress Hill, serta eksperimental dengan backing track yang

Selain musik, Homicide terlibat dalam aktivisme sosial, seperti kampanye anti-kapitalisme, dukungan untuk gerakan akar rumput, dan penggalangan dana untuk komunitas melalui penjualan merchandise. Ucoq juga memberikan sine seperti "Mem bakar Batas" dan mengelola Grimlock Records untuk mendukung skena independen Bandung.

Homicide menjadi pilar penting dalam skena hip-hop underground Bandung, yang pada 1990-an didominasi oleh komunitas seperti HijauBeruang Kober dan Sapura. Mereka membantu membangun identitas hip-hop yang berbeda dari arus utama, dengan semangat anti-komersial dan independensi. Kelahiran mereka di acara-acara seperti "Militarian" dan "September Hitam" memperkuat posisi Bandung sebagai pusat musik underground. Meski skena hip-hop awalnya minim di Bandung, Homicide berhasil menarik perhatian dengan berburu dalam komunitas punk dan metal, menciptakan kolaborasi lintas

Setelah bukar, Ucoq dan Sarkasa membentuk proyek baru, "Bars of Death", yang melanjutkan semangat Homicide dengan merilis album pada 2020. Grimlock Records tetap aktif merilis ulang karya Homicide, seperti "Barisan Nisan" (2024), yang disertai dengan acara peringatan dan penggalangan dana untuk komunitas. Merchandise Homicide, seperti kaos dan CD, tetap diminati dan sering digunakan untuk mendukung gerakan

*ARSTI PAMERAN DISKOGRIFI HOMICIDE OLEH PELYDASS

Gambar 3.4 Bagian dalam majalah (Sumber Gambar : Document Syafiq)



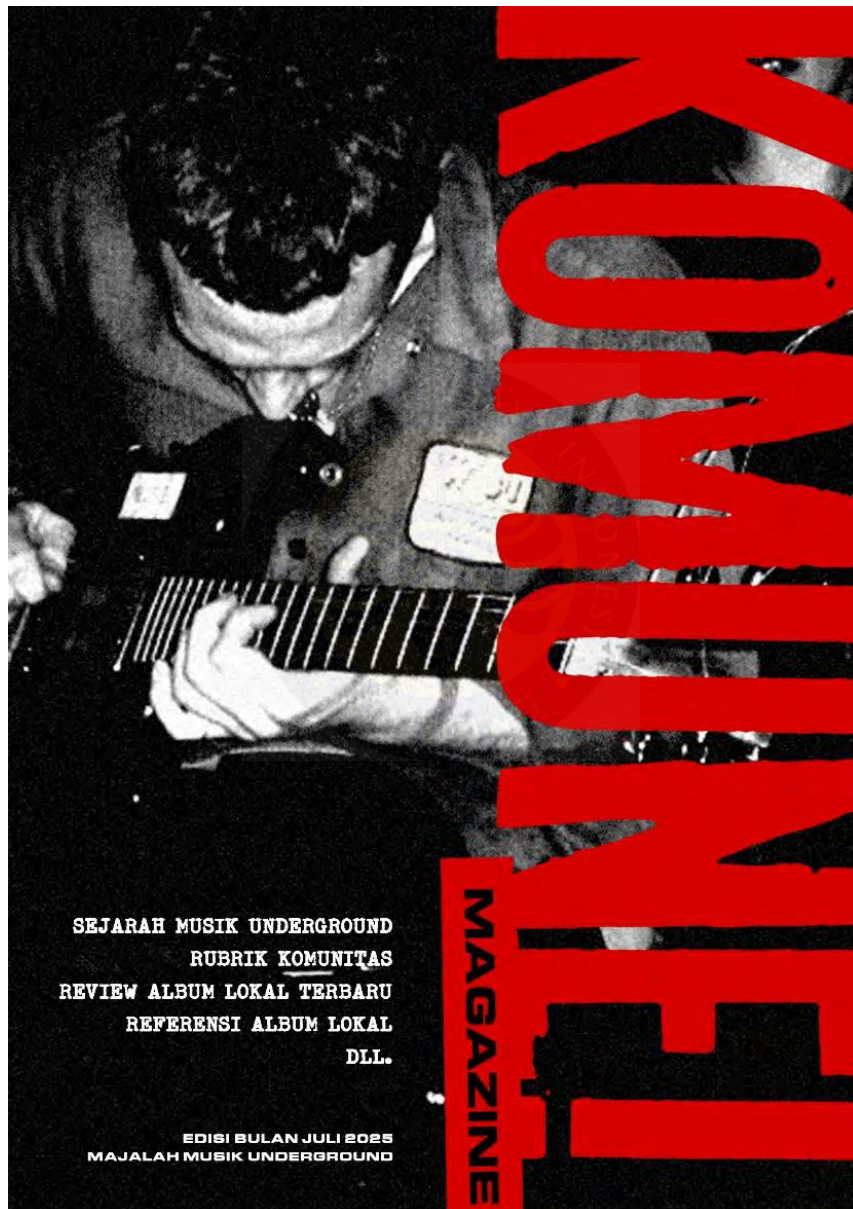
Gambar 3.5 Ilustrasi Cover
(Sumber Gambar : Document Syafiq)

2.4.8 Karya Pendukung

Karya pendukung berupa merchandise seperti poster art, sticker, dan pin button.

a. Poster Art

Menggunakan bahan Artpaper 210gsm dengan ukuran potret A1 (594 x 841 cm) dan dicetak dengan mesin laser print.



Gambar 3.6 Desain Poster Art
(Sumber Gambar : Document Syafiq)

b. Sticker Pack dan Pin Button

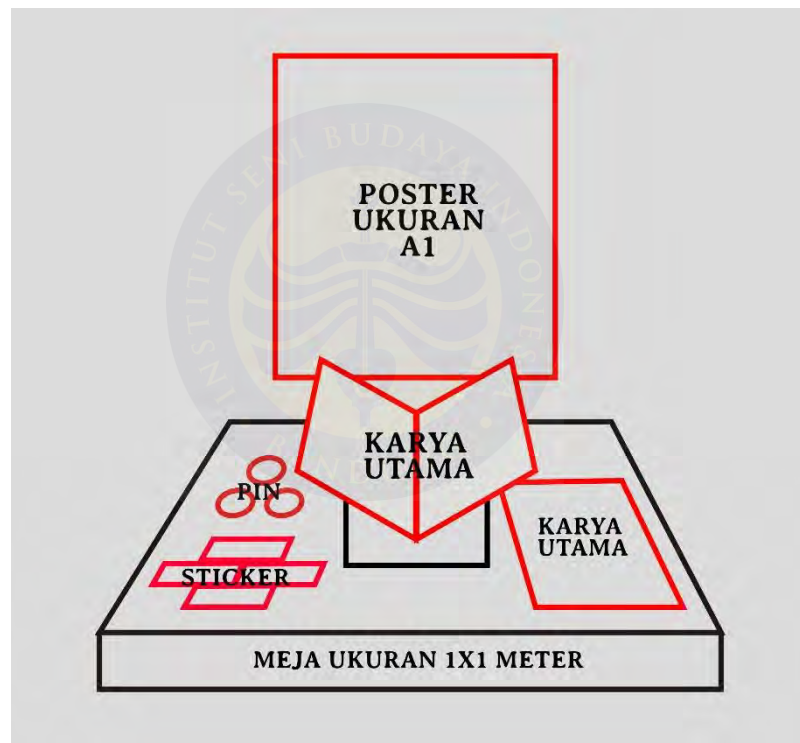
Bahan sticker menggunakan kertas vinyl dan dicetak dengan print laser, untuk finishing menggunakan laminasi glossy. Bahan yang digunakan pada pin button yaitu plastic dan memiliki ukuran 8 X 6 cm



Gambar 3.7 Desain Stiker dan Pin
(Sumber Gambar : Document Syafiq)

c. Penyajian Karya

Karya secara keseluruhan di sajikan dalam bentuk Display Pameran tugas akhir yang kemudian ditata sedemikian rupa, dengan karya utama disimpan pada meja berupa rilisan majalah beserta media pendukung berupa merchandise seperti poster art, sticker, dan pin button Serta dekorasi berupa sticker dan poster. karya utama 3 ilustrasi dengan ukuran A4 .



Gambar 3.8 Display Pameran

(Sumber Gambar : Document Syafiq)

Penjelasan : Untuk display pameran akan memuat 2 buah karya utama yaitu majalah musik undetground, dan beberapa karya pendukung seperti pin button dan sticker juga poster A1.

BAB VI

KESIMPULAN

Karya tugas akhir ini mengangkat judul Perancangan Konsep Layout Majalah Musik Underground. Yang dimana pada proses pembuatan layout mengambil beberapa teori desain yang minimalis dan juga informatif. Untuk sebuah majalah musik dalam bentuk fisik adalah, membuat konsep perancangan layout, mulai dari mencari moodboard, menyusun materi, mengumpulkan bahan-bahan seperti gambar dan ilustrasi, uji coba layout, hingga tahap akhir finishing berupa cetak karya dan display pameran.

Terdapat beberapa kendala dalam proses perancangan ini, mulai dari teknis pembuatan karya maupun hal non-teknis lainnya. Namun dari itu terdapat pula bantuan dari teman – teman dan keluarga yang membantu dalam proses Tugas Akhir ini. Pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari proses ini menjadi bekal untuk dikemudian hari.

Demikian yang dapat dipaparkan dalam proses pembuatan layout majalah musik underground ini, tentunya banyak kekurangan dan kelemahan. Maka dari itu agar para pembaca dapat memberi saran dan masukan agar dapat menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini dengan baik

Saran Dalam pembuatannya karya tugas akhir dilakukan riset lebih dalam terkait dari judul maupun cerita yang diangkat dan Teknik – Teknik dalam pembuatan karya agar mempermudah dalam melakukan proses pengerjaan karya yang akan dibuat.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Wahyudi, Dwi Wahyuni (2011) "Desain Grafis: Teori dan Praktik"
Buku ini Memberikan pemahaman dasar tentang desain grafis, termasuk desain layout majalah. Penerbit: Erlangga

Mulyadi, Agus Mulyadi (2015) "Desain Grafis untuk Media Cetak"
Buku ini membahas teknik dan konsep dasar dalam desain grafis untuk media cetak termasuk majalah. Penerbit: Salemba Empat

Kusuma, Indra Kusuma (2018) "Designing for Magazines" Buku ini khusus membahas desain layout majalah dengan menekankan pada estetika dan fungsi desain. Penerbit: Bentang Pustaka

Setiawan, Rudianto Setiawan (2017) "Typografi untuk Desain Grafis" Buku ini mengupas pentingnya tipografi dalam desain grafis, sangat relevan untuk tata letak majalah. Penerbit: Indeks

Lontoh, Edwin Lontoh (2014) "Prinsip Desain Grafis dalam Media Massa" Buku ini membahas prinsip desain grafis yang digunakan dalam media massa, termasuk majalah, dengan fokus pada elemen-elemen visual. Penerbit: Gramedia Pustaka Utama

LAMPIRAN











