

PEMBUATAN MAJALAH DIGITAL MAGAZINE SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA DAN BUDAYA KARESIDENAN MADIUN DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE PENGOLAH GRAFIS

Firmansyah Yudarnadi, Nicko Willy Santoso
STMIK ASIA Malang

ABSTRAK

"MADIUN MAGZ" merupakan majalah digital yang dibuat dan didedikasikan untuk masyarakat Madiun. Tujuan dari dibuatnya majalah digital ini yaitu sebagai media komunikasi serta sarana informasi untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya masyarakat madiun untuk mengetahui wisata serta potensi alam apa saja yang ada di karesidenan Madiun ini. Dari hal di atas penulis ingin memberikan suatu ide agar para pembaca lebih mudah untuk membaca majalah yaitu dengan membuat suatu majalah digital yang dimana para pembaca tidak repot serta para pembaca tidak membuang uang serta selalu memperhatikan alam di kota Madiun. Dalam pembuatan majalah digital "MADIUN MAGZ" ini merupakan karya awal penulis yang sejatinya memerlukan sebuah observasi langsung dan terjun langsung ditengah – tengah masyarakat kota Madiun secara langsung agar dapat mnegetahui apa saja dan bagaimana tanggapan orang mengenai majalah tersebut.

Kata kunci: Digital Magazine, komunikasi, Wisata

ABSTRACT

"MADIUN Magz" is a digital magazine that is created and dedicated to the community of Madison. The purpose of this digital magazine made that as a medium of communication and information tool to inform the public, especially people madiun to determine the potential of travel and nature whatever is in residency this Madiun. From the above memberikan author wants the reader an idea that is easier to read the magazine is to create a digital magazine where readers do not bother, and the readers do not waste money and always pay attention to nature in the town of Madiun. In the manufacture of the digital magazine "MADIUN Magz" This is an early work of authors who actually require a direct observation and plunge the middle - the middle of the city of Madiun people directly in order to mnegetahui what and how the responses of people about the magazine.

Keywords: *Digital Magazine, communications, Tourism*

PENDAHULUAN

Majalah merupakan suatu media cetak yang memberikan kebutuhan akan informasi kepada masyarakat. Di era saat ini sudah banyak sekali jenis majalah yang tersebar di lingkungan masyarakat, mulai dari majalah yang berhubungan dengan masalah teknologi informasi, gaya hidup, ekonomi, sosial politik, dan sebagainya. Majalah menjadi sangat terkenal karena masyarakat mulai mengetahui apa saja manfaat.

Informasi merupakan bagian dari komunikasi yang sangat diperlukan oleh semua masyarakat baik semua kalangan dan umur. Dan dengan adanya majalah, kita juga dapat mengetahui banyak wawasan yang belum kita ketahui.

Majalah pertama kali yang diterbitkan Erbauliche Monaths – Unterredungen (1663 – 1668) diterbitkan oleh Johann Rist, seorang teolog dan penyair dari Hamburg, Jerman. Di awal terbitannya, berbagai majalah didesain hanya untuk kalangan terbatas, dan hingga saat

ini majalah diterbitkan untuk kalangan publik yang lebih luas.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba membuat sebuah majalah digital yang lebih berwarna, selain itu menggunakan desain yang sederhana dan menarik agar pembaca lebih tertarik saat membaca, misalnya pada majalah digital "Wisata dan Budaya Karesidenan Madiun" ini. Yang tempat wisatanya berupa Telaga Sarangan, air terjun Tirtosari Sarangan, telaga Ngebel.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam hal ini penulis mencoba merancang dan membuat sebuah digital magazine sebagai media promosi untuk mengetahui wisata apa yang ada di kota Madiun ini. Serta sebagai bahan untuk tugas akhir dengan judul Pembuatan Digital Magazine Sebagai Media Promosi Wisata dan Budaya Karesidenan Madiun Dengan Menggunakan Software Pengolah Multimedia.

1. Rumusan masalah

Dari pembahasan yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka permasalahannya " Bagaimana Membuat

Digital Magazine Sebagai Media Promosi Wisata Dan Budaya Karesidenan Madiun Dengan Menggunakan Software Pengolahan Grafis? “.

2. Batasan masalah

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini diberikan batasan – batasan diantaranya :

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Media massa sekarang pun sedang berevolusi, format konvensional yang sama selama ini diterapkan mulai ditinggalkan. Karena penggunaan kertas diyakini merusak ekosistem.

Maka, dengan pembuatan digital magazine ini membuat majalah menjadi simpel. Selain itu, diharapkan majalah ini nantinya sebagai media informasi antara masyarakat kota Madiun dan diluar kota Madiun.

LANDASAN TEORI

1. Pembuatan

Rancangan berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau mengerjakan sesuatu. (Purwanto 2008:1). Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai fisik. (Zainun 1999)

2. Kebudayaan

Istilah kebudayaan seringkali dikaitkan atau bahkan saling tumpang tindih dengan istilah culture, dan atau peradaban. Kata kebudayaan berasal dari sansekerta buddayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “kekal”. Culture adalah kata asing yang berasal dari kata dalam bahasa latin colere (yang berarti “mengolah”, “mengerjakan”, dan terutama berhubungan dngan pengolahan tanah atau bertani), memiliki makna yang sama dengan kebudayaan, yang kemudian berkembang maknanya menjadi “ segala daya upaya serta tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam “. Istilah ini seringkali digunakan pula untuk menyebutkan suatu kebudayaan yang memiliki sistem teknologi ilmu pengetahuan, seni bangunan, seni rupa, sistem kenegaraan, serta masyarakat kota yang maju dan kompleks. (Koentjaraningrat, 1996;73-74)

3. Pengertian media promosi

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide

atau gagasan itu sampai pada penerima. (S. Hamidjojo Dalam Achsin, 1980).

Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tinakalaku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut. (Saladin dan Oesman, 2002 : 123).

4. Jenis Media Promosi

Dalam melakukan promosi agar dapat efektif perlu adanya bauran promosi, yaitu kombinasi yang optimal bagi berbagai jenis kegiatan atau pemilihan jenis kegiatan promosi yang paling efektif dalam meningkatkan penjualan. Ada empat jenis kegiatan promosi, antara lain : **(Kotler, 2001:98-100)**

1. Periklanan (*Advertising*)
yaitu bentuk promosi non personal dengan menggunakan berbagai media yang ditujukan untuk merangsang pembelian.
2. Penjualan Tatap Muka (*Personal Selling*)
yaitu bentuk promosi secara personal dengan presentasi lisan dalam suatu percakapan dengan calon pembeli yang ditujukan untuk merangsang pembelian.
3. Publistas (*Publity*)
yaitu suatu bentuk promosi non personal mengenai, pelayanan atau kesatuan usaha tertentu dengan jalan mengulas informasi/berita tentangnya (pada umumnya bersifat ilmiah).
4. Promosi Penjualan (*Seles Promotion*)
yaitu suatu bentuk promosi diluar ketiga bentuk diatas yang ditujukan untuk merangsang pembelian.
5. Pemasaran Langsung (*Direct Marketing*)
yaitu suatu bentuk penjualan perorangan secara langsung ditujukan untuk mempengaruhi pembelian konsumen.

Analisis Dan Perancangan

1. Pembuatan Logo

Melihat perkembangan majalah digital maupun cetak yang telah beredar, maka jenis logo yang akan digunakan dalam logo majalah digital “MadiunMagz” adalah Teks. Disini saya membuat desain baru dan memilih warna yang simpel. Desain yang saya buat ini simpel agar mudah diingat oleh masyarakat karesidenan Madiun.

2. Filosofi Logo

- a. Jenis font : Copperplate Gothic Bold
Merupakan tipe font sans serif yang menarik dan memiliki unsur *readibilitas* yang baik. Copperplate Gothic Bold juga terkesan elegan dan tegas yang

membuatnya mudah untuk dibaca. Maka, saya menggunakan font tersebut sebagai logo saya.

- b. Jenis font : haettenschweiler
Merupakan tipe font sans serif yang menarik dan memiliki unsur *readibilitas* yang baik. Font Haettenschweiler terkesan tegas.
- c. Warna hijau
Warna dari logo yang dimiliki majalah digital "MadMagz" adalah warna biru dan hijau. Warna hijau tersebut merupakan warna yang tenang dan memberikan kesan segar.

3. Konsep Majalah

Dalam membuat majalah ini penulis membuat konsep yang simple dan menarik. Majalah yang dibuat adalah majalah yang bersifat digital sehingga memudahkan para pembaca dalam membaca sebuah majalah. Majalah digital ini di tujukan kepada semua umur. Untuk memasarkan majalah digital ini penulis akan membuat majalah ini kedalam software flash yang nantinya majalah ini akan dijadikan .exe agar memudahkan para pembaca untuk membaca majalah digital ini.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari perancangan digital magazine MADIUN MAGZ sebagai media informasi dan komunikasi masyarakat Madiun ini meliputi :

- a. *Digital Magazine* ini adalah sebagai media informasi dan komunikasi di warga Madiun.
- b. Untuk membuat *Magazine* yang baik, diperlukan fungsi dengan menggunakan beberapa fungsi seperti analisa masalah, konsep desain, pemilihan *font Magazine*, perancangan *layout*, dan sistem aplikasi/*software*.
- c. Dalam pembuatan *Magazine* juga memperhatikan masalah pembuatan komponen dalam implementasi sistem, desain *layout Magazine* dan pengujian *digital Magazine*.
- d. Untuk memberikan kesan elegan pada *Magazine* MADIUN MAGZ, maka kaidah desain yang di gunakan meliputi ruang, proporsi, tekstur, bentuk/ukuran dan keseimbangan.

2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan adalah dalam pembuatan sebuah majalah harus diperhatikan beberapa unsur yang dapat membuat majalah digital tersebut menarik, antara lain:

- a. Konsep

Untuk membuat suatu majalah digital perlu konsep yang matang sehingga dalam pembuatan majalah tidak menemui hambatan

- b. Tema
Selain menentukan konsep untuk membuat majalah digital perlu juga menentukan tema yang akan dipakai dalam pembuatan majalah.
- c. Desain
Setelah menentukan konsep dan tema lalu pikirkanlah desain seperti apa yang akan dibuat sehingga majalah digital yang dibuat dapat diterima oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Achmad, Zainun, 1999, *Elemen Mesin - I*, Bandung : PT. Rafika Aditama Junaedhie, Kurniawan. *Rahasia Dapur Majalah di Indonesia*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama. 1995.
2. Poerwadarmitra, W.J.S. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : Balai Pustaka.
3. Rivers, William L. *Magazine Editing in the 80's: Text and Exercises*. California. Wadsworth Publishing Company. 1983.
4. Drs. Sanyoto, Sadjiman E. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta. Satria Multimedia. 2005.
5. Saladin, Djaslim dan Oesman, Yevis Marty. 2002. *Perilaku Konsumen dan Pemasaran Strategik*. Jakarta: Balai Pustaka Santoso S. Hamidjojo dalam Amir Achsin, 1980.
6. *Magetsari Nurhaidi*, Kamus Istilah Perpustakaan dan Dokumentasi, 1992
7. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ,2008: 346
8. Kotler, 2001:98-100 -- Strategi Promosi Penjualan : Definisi, Tujuan, dan Jenis Kegiatan Promosi Penjualan

