

## PEMBUATAN DIGITAL MAGAZINE KOMUNITAS KAWASAKI KLX 150S REGIONAL MALANG

Jaenal Arifin, Aditya Mulyo Prakoso

STMIK ASIA MALANG

### ABSTRAK

Majalah merupakan salah satu media yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi. Majalah digital ini tidak lagi menggunakan bahan baku kertas sebagai proses perancangan dalam menuliskan berbagai macam artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, *handphone*, *blackberry*, *android*, *iphone*, *ipad*, dan teknologi lainnya. Maka dari dua hal yang berkembang pesat saat ini dapat dipadukan menjadi majalah digital bertema kekeluargaan dalam komunitas trail yang tahap pembuatannya menggunakan animasi 2 dimensi. Teknik pembuatan *digital magazine* yang informative harus mengikuti syarat dan unsur-unsur desainnya itu titik, garis, bentuk, tekstur, ruang, warna, huruf atau tipografi, *layout*, dan gambar. Selain itu majalah digital ini di tujukan untuk komunitas *Klx 150s* regional Malang.

**Kata kunci:** Perancangan, Teknik, Majalah Digital, Informasi, Komunitas Trail

### ABSTRACT

The magazine is one of the media used by human to meet the need for information. This digital magazine is no longer using paper as raw material in the design process to write a variety of articles such as magazines in general, but in the form of digital files that can be accessed via electronic media such as computers, laptops, mobile phones, blackberry, android, iphone, ipad, and technology other. So two things developed rapidly at this time can be integrated into a digital magazine in the community that stage of manufacture using animation 2 dimensi. Teknik manufacture informative digital magazine should follow the terms and elements of design that is the point, line, shape, texture, space, color, font or typography, layout, and drawing. Besides this digital magazine aimed at community regional KLX 150s Malang.

Keywords: Design, Engineering, Digital Magazine, Information, Community Trail

### PENDAHULUAN

#### Identifikasi Masalah

Bagaimana menyelesaikan pembuatan *Digital Magazine* Komunitas Kawasaki Klx 150s Regional Malang,

#### Tinjauan Pustaka

Objek penelitian yang diteliti adalah Komunitas Kawasaki Klx 150s Regional Malang.

#### Tujuan dan Manfaat Penelitian

Jika membeli sebuah majalah atau buku, setelah membacanya kemudian disimpan begitu saja, bisa dibayangkan berapa banyak majalah yang tertimbun di rumah. Ironisnya, jika majalah tersebut tidak terpakai akan menjadi tumpukan sampah. Untuk membantu para pembaca dan pencari informasi di sebuah majalah, yang dikemas dalam sebuah majalah digital dengan lebih simple, informatif serta komunikatif yang menjadikan lebih mudah.

Belajar menganalisis permasalahan dengan cara ilmiah, yaitu dengan memanfaatkan bahan-bahan yang diambil layout, gambar - gambar serta tepat digunakan dalam pembuatan *Adobe Flash*. Dapat mempermudah membaca *digital magazine* dan mengasah kreatifitas dalam memanfaatkan majalah.

Memberikan alternatif cara, yang efisien dalam penyelesaian pembuatan *digital magazine Klx Adventure*. Bahan kajian yang dapat dikembangkan di kemudian hari.

### LANDASAN TEORI

#### Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengatur dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirincikan dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart* & *Storyboard*), yang merupakan alat bentuk grafik yang

dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Nafisah, 2003 : 2).

### Pengertian Magazine

Terbitan berseri yang direncanakan terbit untuk jangka waktu yang tidak terbatas, secara berkala dan umumnya lebih sering daripada setahun sekali, setiap terbitan biasanya memuat berbagai karangan, dan surat kabar atau harian tidak tergolong majalah. Majalah biasanya memiliki judul yang jelas dan khas tetapi kebanyakan majalah diterbitkan oleh suatu himpunan atau lembaga dan memuat berita, laporan konferensi serta kegiatan berkala lainnya. Judulnya biasanya terdiri atas istilah umum seperti buletin, laporan, pewartu dan warta (Nurhadi, 2007: 85).

### Media

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Rohani, 1997:2)

### Logo

Logo merupakan sebuah simbol yang dirancang untuk mewakili karakter dan menjadi identitas dari sebuah perusahaan. Logo merupakan bentuk ekspresi dan bentuk visual dari konsep perusahaan, produk, organisasi, maupun institusi serta merupakan simbol visual yang memiliki bentuk yang berasal dari nilai strategi perusahaan yang bersangkutan. Pengertian logo menurut (Jefkins, 1995:367).

### Layout

Padanya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses atau tahap kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain. (Rustan, 2008:1).

### Pengertian Desain

Desain adalah tujuan (utilitarian). Desain menjelaskan bagaimana sesuatu, bagaimana pesan disampaikan,

bagaimana melayani klien dengan menarik, bagaimana mengomunikasikan kepada audiensi, dan yang terpenting bagaimana menyampaikan sebuah informasi. Desain adalah mengomunikasikan ide, konsep, dan fungsi kepada audiens secara spesifik, berdasarkan standar usia, pendapatan per tahun, jenis kelamin dan lain-lain. (Suyanto, 2005:211).

### Nirmana

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil langan-angandalambentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmutatarupa (Sanyoto, 2005:105-107)

## PEMBAHASAN

### Problem Statment

1. Brief
2. Interview

### Survey Area Problem

Setelah mengerti apa saja yang dibutuhkan dari pembuatan digital magazine, maka ada beberapa survey area yang harus dilakukan ;

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
 Usia : 18 – 40 tahun  
 Pendidikan : Perguruan tinggi hingga alumni  
 Ekonomi : Status ekonomi yang meningkat keatas

### Analisa Survey

1. Strength (kekuatan)
2. Weakness (kelemahan)
3. Opportunities (peluang)
4. Threat (ancaman)

### Konsep Visual

Dalam pembuatan digital magazine Komunitas Kawasaki Klx 150S Regional Malang edisi pertama ini adalah sebuah majalah digital yang berisikan tentang "KLX ADVENTURE".

### Perancangan Logo

Perancangan logo untuk digital magazine yang

akan dibuat adalah mengambildari lambang asliper usaha Kawasaki dan logo Klx 150S resmi dari motor tipe sejenis, yang akan di re-Desain dirancang berulang-ulang. Pada zaman sekarang perkembangan digital sudah sangat meningkat secara luas, banyak sekali majalah digital yang memiliki konsep yang sangat menarik yang unik dapat menarik minat dari pembaca. Oleh karena itu, majalah digital ini harus bisa membuat rancangan simpel dan menarik.



**Perancangan Teks Untuk Judul**

Perancang teks untuk judul digital magazine ini "Klx Adventure" yang "Klx" itu sendiri memiliki arti generasi mudan "Adventure" itu sendiri memiliki arti menggaruk tanah. Sehingga "Klx Adventure" itu sendiri dapat diartikan sebagai generasi mudanya offroad menggaruk tanah dan alam. Berikut ini beberapa desain font untuk judul majalah "Klx Adventure".



**Perancangan Layout Cover**



**Perancangan Layout Isi**



**Finishing**

Apabila desain dari layout cover dan isi sudah selesai telah dibuat, kemudian hasil akhir yang akan dilakukan adalah mengemas

rancangan layout menjadi sebuah majalah digital dalam ekstensi menjadi ".exe dan \*.swf.

**IMPLEMENTASI**

**Pengujian Aplikasi**

Pengujian aplikasi ini dilakukan untuk memastikan, agar *digital magazine* yang dibuat dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Karena jika tanpa pengujian, maka hasil yang didapat tidak akan diketahui spesifikasi dari rancangan media aplikasi tersebut. Spesifikasi *hardware* dan produk *digital magazine* Klx Adventure yang dipakainya adalah sebagai berikut :

a. *Spesifikasi Hardware*

<b>OPERATING SYSTEM</b>	Windows 7 Home Pre 32-bit
<b>PROCESSOR</b>	AMD A8-5550M APU
<b>RAM</b>	4096 MB
<b>VRAM</b>	2048 MB
<b>DISPLAY MODE</b>	1280 X 1024 px

b. *Digital Magazine Display*

<b>DISPLAY MODE</b>	1280 X 1024 px
<b>APLIKASI</b>	Adobe Flash CS3

**Distribusi**

Proses akhir adalah untuk melakukan proses distribusi secara *offline*, maka di upload file *\*exe digital magazine* yang sudah jadi ke CD dan penyebarannya dilakukan pada kegiatan komunitas Kawasaki Klx 150s Regional Malang menyertakan sebuah CD box.



**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Dari pembuatan *digital magazine* Komunitas Kawasaki Klx 150S Regional Malang, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain adalah :

1. Dengan adanya *digital magazine* ini, para pembaca dapat mengetahui informasi dengan sangat mudah, tentang komunitas Kawasaki Klx 150s regional Malang.
2. *Digital magazine* ditujukan untuk berbagai kalangan khususnya pecinta motor trail.
3. Media majalah digital memiliki karakteristik yang berbeda dengan media lainnya, seperti nirmana, komposisi, pemilihan warna, layout dan tipografi yang sangat berpengaruh.
4. Desain layout majalah digital ini menggunakan kombinasi teks dan gambar agar menarik para pembaca. Karena pembaca lebih menyukai hal-hal yang bersifat visual.
5. *Digital magazine* ini dibagi dalam beberapa rubric berita, diantaranya adalah product, adventure, the club, modification, dan event update. Khususnya product motor Kawasaki KlxL terbaru yang ada di dealer PT. Surapita Unitrans Malang.

**Saran**

Dari pembuatan *digital magazine* Komunitas Kawasaki Klx 150S Regional Malang, ada beberapa hal yang bisa dikembangkan diantaranya, yaitu:

1. Dalam menyusun sebuah *digital magazine* penulis perlu mengikuti perkembangan terbaru dalam dunia informasi berkaitan dengan topik yang dibahas untuk menambah pengetahuan informasi sebagai referensi pembuatan majalah digital edisi berikutnya.
2. Seorang penyusun majalah digital harus menguasai beberapa *software* dan elemen-elemen dasar tentang pembuatan majalah digital,

- sehingga memudahkan penyusunan dalam membuat suatu majalah.
3. Kualitas *image* berupa foto dalam *digital magazine* dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan kamera DSLR. Agar pembaca bisa lebih jelas dalam memahami gambar produk yang akan dibahas dalam majalah digital ini.
  4. Video yang digunakan untuk kamera pocket hanya mampu menghasilkan video dengan resolusi rendah sehingga dibutuhkan video dengan resolusi tinggi agar hasilnya lebih maksimal.
  5. *Digital magazine* memiliki sisi positif dan negative di dalam penggunaan. Dalam sisi positif sangat efektif untuk bisa diajarkan kepada siapa pun dalam kondisi ingin mengetahui sebuah informasi terbaru. Akan tetapi memiliki dampak negatif yaitu karena penggunaannya yang melalui media digital yang dengan sangat mudah memancarkan radiasi, dapat mengakibatkan mata cepat lelah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nafisah Syifaun, Grafika Komputer Dengan Borland C++ Builder Professional, Yogyakarta, Graha Ilmu:2003
- [2] Nurhadi, Bahasa Indonesia Untuk Kelas IX. Jakarta, Erlangga:2007
- [3] Rohani Ahmad, Media Instruksional Edukatif, Jakarta, Rineka Cipta:1997
- [4] Jefkins, Frank. Periklanan Edisi Ketiga. Jakarta. Erlangga. 1995
- [5] Rustan, Surianto. Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama. 2008
- [6] Suyanto, Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan, Yogyakarta. Andi:2005
- [7] Sanyoto, Sadjiman. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta. Satria Multimedia. 2005