

**E-MAGAZINE KARYA ARSIP
KOMUNITAS SENI BELANAK**

KARYA AKHIR

*Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain*



**JUFRI GUSRIANTO
17027135**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

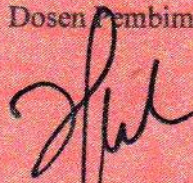
KARYA AKHIR

***E-Magazine* Karya Arsip Komunitas Seni Belanak**

Nama : Jufri Gusrianto
NIM : 17027135
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Februari 2023

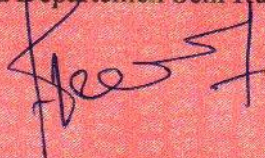
Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing



Hendra Afriwan, M.Sn

Nip : 19770401.200812.1.002

Menyetujui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn

Nip : 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *E-Magazine* Karya Arsip Komunitas Seni Belanak
Nama : Jufri Gusrianto
NIM : 17027135
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Bahasa dan Seni


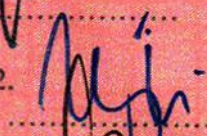
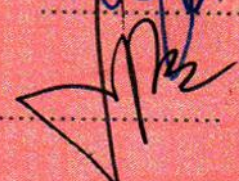
Padang, 3 Februari 2023

Tim Penguji,

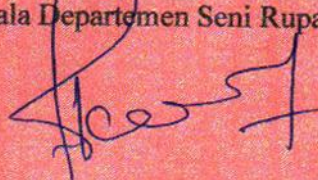
Jabatan / Nama / NIP

1. Ketua : Hendra Afriwan M.Sn
197704012008121002
2. Anggota : Drs. Ariusmedi, M.Sn.
196206021989031003
3. Anggota : Dr. Jupriani, M.Sn.
196310081990032003

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Menyetujui,
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
Nip : 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/Karya Akhir* dengan judul “*E-Magazine* Karya Arsip Komunitas Seni Belanak“ adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Maret 2024

Saya yang menyatakan,



Jufri Gusrianto
17027135

ABSTRAK

Komunitas Seni Belanak bergerak di dunia Seni Rupa yang pada saat ini secara geografis bertempat di Gang Muhajirin 1, Dadok Tunggul Hitam, kota Padang, Sumatera Barat. Komunitas Seni Belanak didirikan pada tahun 2003, adalah sebuah ruang belajar alternative yang berada di kota Padang Sumatera Barat, banyaknya karya seni khususnya lukisan di Komunitas Seni Belanak hingga memenuhi ruangan dan menjadi masalah tentang terbatasnya ruang bagi seniman untuk berkarya. Tujuan dari perancangan *E-Magazine* ini adalah untuk memecahkan masalah tersebut dan memberikan warna baru bagi Belanak, Jadi yang dimaksud perancang untuk mengarsipkan karya di Komunitas Seni Belanak adalah karena belum ada yang menjadikan permasalahan tersebut kedalam tugas akhir prodi DKV, sedangkan karya-karya arsip yang ada di komunitas seni belanak ini cukup berpengaruh pada zamannya. Perancangan *E-Magazine* ini juga menjadi dampak positif bagi seniman yang bersangkutan maupun bagi penikmat seni. Metode yang digunakan dalam perancangan desain *E-Magazine* karya arsip Komunitas Seni Belanak ini berguna untuk mengumpulkan data - data verbal dan visual. Perancang menggunakan metode rancangan *Glass Box*, ialah metode berpikir rasional secara objektif dan sistematis dalam menelaah adanya sesuatu hal yang secara logis dan terbebas melalui pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional seperti sentimen dan selera.

Hasil perancangan *E-Magazine* Komunitas Seni Belanak membantu mempermudah Belanak untuk mempublikasikan karya arsip lukisan kedalam bentuk *Shock Wave Flash* (SWF) dan dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) melalui web Flippingbook, yang dapat diakses melalui *Mobile Phone*, Komputer, Laptop atau perangkat serupa, lalu di dukung dengan media pendukung yaitu T-Shirt, Totebag, sketchbook, kalender, x-banner dan feed instagram.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur perancang sampaikan kepada Allah SWT yang masih memberikan kesehatan jasmani dan rohani kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan karya akhir yang berjudul **“E-Magazine Karya Arsip Komunitas Seni Belanak”**. Perancangan Karya akhir ini dimaksudkan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Perancangan karya akhir ini, perancang telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini perancang mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku ketua departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal S.Ds, M.Ds. selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn. selaku dosen Penasehat Akademis sekaligus Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan perancangan karya akhir dalam menyelesaikan karya akhir perancang.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn., dan Ibu Dr. Jupriani, M.Sn. selaku dosen kontributor yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam perancangan karya akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar prodi Desain Komunikasi Visual, departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

6. yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan perancang.

Perancang menyadari kemungkinan masih banyak kekurangan dalam perancangan karya akhir ini baik dari isi, materi, maupun hasil dari karya akhir ini. Oleh sebab itu, perancang berharap adanya kritik dan saran untuk menyempurnakan karya akhir ini. Akhir kata perancang berharap semoga karya akhir ini bermanfaat kepada pembaca dan kepada perancang sendiri khususnya. Amin.

Padang, 27 Januari 2023

Perancang

Jufri Gusrianto

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Orisinalitas.....	4
F. Tujuan Perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praktis	7
B. Kajian Teoritis	7
1. Media	7
2. <i>Magazine</i>	9
3. <i>E-Magazine</i>	11
4. <i>Flipbook</i>	12
5. Fotografi	13
6. Layout.....	13
7. Warna.....	15
8. Typografi	16
9. Promosi.....	17
C. Karya Relevan	17
D. Kerangka Konseptual	20

BAB III METODE PERANCANGAN.....	21
A. Metode Perancangan	21
1. Tahap Persiapan	22
2. Tahap Inkubasi	23
3. Tahap Luminasi.....	24
4. Tahap Verifikasi.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Observasi.....	25
2. Wawancara.....	26
3. Dokumentasi	26
4. Literatur / Kepustakaan.....	27
C. Metode Analisis Data.....	27
1. Strength (Kekuatan/Keunggulan).....	28
2. Weakness (Kelemahan).....	29
3. Opportunity (Peluang).....	29
4. Threats (Ancaman).....	29
D. Pendekatan Kreatif.....	30
1. Bahasa Kreatif	30
2. Target Audien.....	30
3. Strategi Kreatif	31
E. Proses Kreatif.....	33
1. Pra Produksi	33
2. Program Komputerisasi.....	33
3. Produksi	33
4. Pasca Produksi	34
5. Media Utama.....	34
6. Media Pendukung	34
F. Jadwal Kerja.....	36

BAB IV PERANCANGAN VISUAL	37
A. Perancangan <i>E-Magazine</i>	37
B. <i>Media</i>	37
1. Media Utama	38
2. Media Pendukung	39
C. Program Kreatif	42
1. Pendekatan Verbal	42
2. Pendekatan Visual	42
3. Eksekusi Perancangan	46
D. Uji Kelayakan	66
BAB V PENUTUP	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Kerja.....	36
2. Kalkulasi Media Utama dan Media Pendukung.....	41
3. Uji Kelayakan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karya Relevan.....	18
2. Jenis Font Judul.....	45
3. Jenis Font Narasi.....	45
4. Layout Kasar Media Utama	46
5. Komprehensif Cover	47
6. Komprehensif Halaman 1-2	47
7. Komprehensif Halaman 3-4	47
8. Komprehensif Halaman 5-6	48
9. Komprehensif Halaman 7-8	48
10. Komprehensif Halaman 9-10	48
11. Komprehensif Halaman 11-12	49
12. Komprehensif Halaman 13-14	49
13. Komprehensif Halaman 15-16	49
14. Komprehensif Halaman 17-18	
15. Komprehensif Halaman 19-20	50
16. Komprehensif Halaman 21-22	50
17. Komprehensif Halaman 23-24	51
18. Komprehensif Halaman 25-26	51
19. Komprehensif Halaman 27-28	51
20. Komprehensif Halaman 29-30	52
21. Komprehensif Halaman 31-32	52
22. Komprehensif Halaman 33-34	52
23. Komprehensif Halaman 35-36	53
24. Komprehensif Halaman 37-38	53
25. Layout T-Shirt.....	54
26. Layout Totebag	54
27. Layout Sketch Book.....	54
28. Layout Kalender	55

29. Layout X-Banner.....	55
30. Layout Feed Instagram.....	56
31. Komprehensif T-Shirt Belanak	56
32. Komprehensif Totebag.....	57
33. Komprehensif Sketch Book	57
34. Komprehensif Kalender	58
35. Komprehensif X-Banner	58
36. Komprehensif Feed Instagram	59
37. Final Desain <i>E-Magazine</i>	60
38. Final Desain Print Out <i>Magazine</i>	60
39. Final Desain T-Shirt.....	61
40. Final Desain Totebag	62
41. Final Desain Sketch Book.....	62
42. Final Desain Kalender.....	63
43. Final Desain X-Banner.....	64
44. Final Desain Feed Instagram.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunitas Seni Belanak merupakan komunitas yang bergerak di dunia Seni Rupa yang pada saat ini secara geografis bertempat di Gang Muhajirin 1, Dadok Tunggul Hitam, kota Padang, Sumatera Barat.

Berawal dari 2003, merupakan ruang studi dan aktivitas perupa muda di Padang Sumatera Barat. Komunitas Seni Belanak mencoba mengkomodasi perupa-perupa muda maupun karya-karyanya, lewat pencermatan pada proses dan alur perkembangannya. Komunitas Seni Belanak bergerak secara non-profit, dan melakukan hubungan kerja dengan berbagai pihak demi menyemarakkan aktivitas berkesenian dan pencerahan apresiasi publik.

Sebagai sebuah komunitas seni, selama keberlangsungannya Komunitas Seni Belanak sudah melahirkan seniman-seniman berkaliber nasional dan pernah menjadi perwakilan Sumatra Barat dalam ajang pameran nasional maupun internasional. Komunitas Seni Belanak pernah menjadi perwakilan Sumatra pada Pameran Internasional CP *Open Biennale* 2005 di Jakarta (Couto, 2011:2). Kemudian ada beberapa seniman nasional yang merupakan bagian dari Komunitas Seni Belanak, seperti Erianto Maketek yang karyanya pernah menjadi salah satu tiga karya terbaik di ajang pameran BaCAA 2011 dengan karya berjudul *Today Parcel* (katalog BaCAA, 2011:17) dan bahkan sudah menggelar pameran tunggalnya sendiri

Handle With Care di D Gallery Jakarta Selatan (katalog *Handle With Care*: 2015), Syahril Yayan dalam Katalog Realita-realita (2017: 30-31) pameran tunggalnya dapat diketahui pernah mengikuti Pameran Museum Bank Indonesia 2005 Biennale Yogyakarta III, Pameran Manifesto 2008 Galeri Nasional. Lalu ada Syafrizal yang mengikuti Pameran Japuk Tabao 2 di Bentara Budaya Bali (katalog, 2018:23). Dalam majalah seni rupa *Visual Art* Vol.5 No. 27 (2008: 76-77) diketahui Anton Rais Makoginta memenangkan ajang sayembara perancang seni rupa mahasiswa Indonesia 2008 dan sekarang menjadi perancang seni rupa Indonesia. Kemudian ada karya Thariq Munthaha menjadi karya terbaik 1 dalam Nalar Sensasi Seni Karya Mahasiswa Indonesia, katalog (2015: 98). Mengikuti Pameran Besar Seni Rupa Indonesia Hueele di Ambon Maluku 2017 dalam katalog dengan karya *The Elleptical Sentence Paranoid* (2017: 56), serta mengikuti pameran nasional lainnya seperti BAKABA 6, Pameran *MoveArt* Tahun Mas Artroom, dan lain-lain.

Hal di atas sangat menarik untuk dijadikan sebuah Tugas Akhir DKV, karya-karya yang dibuat oleh seniman-seniman yang berpengaruh di ruang akademisi dan komunal Seni Rupa. Pada saat ini karya lukis yang dibuat oleh senior atau kakak yang lebih dulu berkesenian di Komunitas Seni Belanak diletakkan disebuah ruangan yang tidak begitu besar hingga memenuhi ruangan, jadi sangat disayangkan karya-karya khususnya karya lukis tersebut terlantar hingga tidak dapat dinikmati lagi.

Komunitas Seni Belanak mempunyai ruang yang cukup luas, tetapi karena keberadaan karya yang semakin lama semakin banyak dan tidak ditata dengan baik, ruangan yang ada di komunitas seni belanak menjadi terbatas dan mempengaruhi kegiatan di Komunitas Seni Belanak.

Perancangan *E-Magazine* menjadi sebuah solusi untuk permasalahan ini, *emagazine* adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, dijadikan karya-karya lukisan yang menjadi arsip di Belanak tersebut ke majalah elektronik agar lukisan yang bersangkutan dapat digulung dan dinikmati dengan cara yang berbeda.

Jadi yang dimaksud perancang untuk mengarsipkan karya di Komunitas Seni Belanak adalah karena belum ada yang menjadikan permasalahan tersebut kedalam tugas akhir prodi DKV, sedangkan karya-karya arsip yang ada di komunitas seni belanak ini cukup berpengaruh pada zamannya. Perancangan Emagazine ini juga menjadi dampak positif bagi seniman yang bersangkutan maupun bagi penikmat seni.

Berdasarkan uraian di atas maka perancang memutuskan untuk mendesain ***E-Magazine Karya Arsip Komunitas Seni Belanak*** media perancangan sebagai karya akhir prodi DKV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa ada masalah yang dapat identifikasikan sebagai berikut :

1. Pertama, belum adanya media yang mengurus bagian pengarsipan karya yang ada di Komunitas Seni Belanak khususnya karya lukis
2. Kedua, terbatasnya ruang di Komunitas Seni Belanak dikarenakan semakin banyak karya yang menumpuk.
3. Ketiga, karya arsip yang ada di komunitas seni belanak memberikan dampak baik bagi dunia seni rupa khususnya di Sumatera Barat, jadi sangat disayangkan karya arsip tersebut luput oleh zamannya.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas penting adanya pembatasan masalah, yakni belum optimalnya media digital sebagai salah satu media penting di zaman sekarang, khususnya pada karya arsip di Komunitas Seni Belanak. Dengan pembuatan *E-Magazine* ini yang mengarsipkan karya-karya seleksi dari 2003- 2010, dikarenakan karya pada tahun tersebut merupakan karya-karya yang mempunyai pencapaian luar biasa oleh komunitas seni belanak. Diharapkan perancangan *E-Magazine* ini bisa menjadi sebuah solusi bagi Komunitas Seni Belanak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana mendesain *E-Magazine* Karya Arsip Komunitas Seni Belanak Berbasis Fotografi yang komunikatif dan informatif.

E. Orisinalitas

Berdasarkan pemaparan Benny Saputra sebagai ketua Komunitas Seni Belanak saat ini (2022). "Saat ini belum adanya mahasiswa melakukan

perancangan media informasi *E-Magazine* di Komunitas Seni Belanak sejak awal berdiri, sedangkan apabila karya-karya tersebut dimunculkan lagi dengan media yang berbeda adalah terobosan baru.” (Komunikasi Personal 5 Maret 2022)

Komunitas Seni Belanak Belum pernah menggunakan media informasi dan komunikasi *E-Magazine* khusus untuk karya arsip bukan hanya berisikan foto-foto karya yang ada di Komunitas Seni Belanak, melainkan juga berisi : Data diri seniman, tahun pembuatan karya, konsep karya, dan lainnya yang dikemas dengan konsep desain menarik. Perancangan *E-Magazine* ini menggunakan foto detail dan konsep desain yang menyampaikan informasi, kesan dan pesan bagi Komunitas Seni Belanak.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *E-Magazine* karya arsip ini adalah agar dapat membantu Komunitas Seni Belanak dalam pengarsipan karya kedalam media digital yang digunakan sebagai tempat mencari informasi. Informasi yang disampaikan di *E-Magazine* ini bukan hanya berisi foto karya, tapi juga menginformasikan konsep karya dan data diri seniman.

E-Magazine ini dirancang dengan teknik fotografi, layout, pemilihan font dan program yang akan membuat *E-Magazine* ini seperti membaca majalah cetak yang lebih dulu hadir mengisi sejarah hingga membuat pembaca berinteraktif dengan desain. Hal ini diharapkan memberikan perubahan untuk Komunitas Seni Belanak dalam perkembangannya di zaman.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan baik Komunitas Seni Belanak serta masyarakat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa, Sebagai tambahan portofolio dimasa yang akan datang.
2. Bagi Institusi, Sebagai Portfolio Universitas Negeri Padang dari prodi Desain Komunikasi Visual dan sebagai pedoman atau pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Negeri Padang.
3. Bagi Komunitas Seni Belanak, Membantu memecahkan masalah pengarsipan karya dan mengenalkan kembali Komunitas Seni Belanak yang masih eksis dan mengikuti perkembangan zaman