



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam Proses perancangan majalah Popular, Penulis menemukan kenyataan bahwa suatu media cetak ini tidak mungkin dikerjakan oleh seorang desainer saja. Setiap aspek majalah, dari konten artikel, fotografi, desain, ilustrasi serta elemen – elemen lain merupakan hal yang perlu dilakukan oleh beberapa orang dalam satu visi yang sama.

Dalam penentuan arah majalah, riset merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Dewasa ini majalah cetak secara umum sudah bukan menjadi sumber informasi primer dimana internet sudah menyediakan info *by the second* yang gratis pula. Riset calon pembaca dan batasan tema apa harus ditentukan sebelum produksi. Seperti kata Fransesco franchi dalam bukunya “*Designing News*”, masa kini majalah sudah lebih mengarah ke *niche*. Pembaca yang memiliki suatu hobi spesifik akan lebih rela mengeluarkan uang lebih untuk mendapatkan informasi yang disampaikan dengan matang serta dalam fasat yang indah menggunakan desain yang bagus serta fotografi yang berkualitas.

Dalam pencarian staf majalah pun sebisa mungkin merupakan pribadi – pribadi yang memiliki *passion* dalam topik majalah. Disaat staf pun mencintai proses produksi, hasil pun pasti akan jauh lebih memuaskan. Dan

dengan *passion* yang sesuai staf akan terus mencoba untuk berkembang dalam disiplinnya masing – masing.

Penulis menyelesaikan proses *brand rejuvenation* dengan menghasilkan satu maskot, satu *template* majalah, dan satu *magazine guidelines*.

## 5.2. Saran

Dalam Proses perancangan majalah Popular, Penulis menemukan Kendala – kendala dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis memiliki beberapa saran untuk para teman – teman desainer dan kampus:

1. Proses desain yang didahului oleh teori dan riset memang akan menghasilkan desain yang relevan terhadap problem yang ingin dipecahkan, tetapi proses desain selalu berasal dari eksplorasi dan rasa. Desain yang terlalu terpaku oleh teori dan data akan menghasilkan desain yang dingin dan kaku. Harus diingat bahwa yang tersampaikan utama dari desain selain informasi adalah perasaan. Seperti kata penulis Maya Angelou, “*People will forget what you said People will forget what you did but People will never forget how you made them feel*”.
2. Harus diakui bahwa majalah Indonesia masih sangat sedikit yang telah mencapai kualitas visual yang bisa dibanggakan. Maka dari itu desainer – desainer jangan berhenti untuk terus eksplorasi majalah – majalah dunia. Carilah majalah atau karya editorial yang muncul dari desainer – desainer ternama dunia, lalu dekonstruksi untuk mendapatkan alasan kenapa

desain mereka bisa mencapai tingkat kualitas yang tinggi. Jika bisa menemukan case study dalam proses desain maka pelajarilah.

3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara, Proses belajar mengajar desain tidak boleh menjadi sama dengan proses belajar di kuliah teknik atau kuliah umum lainnya. Desain yang baik muncul dari eksplorasi dan rasa cinta terhadap disiplinnya. Pastikan mahasiswa mencintai desain grafis dan tidak membuat semua proses desain menjadi sebuah rutinitas membosankan yang harus dilalui untuk memperoleh gelar.

The image shows a large, light blue watermark of the Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) logo. The logo consists of a stylized face with a wide smile, composed of several white squares of varying sizes arranged to form the eyes, nose, and mouth. Below the face, the letters 'UMMN' are written in a bold, sans-serif font, also in light blue.