



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS MERCUBUANA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN
DESAIN PRODUK – GRAFIS & MULTIMEDIA

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI / MAJALAH KOMUNITAS
MERCUBUANA INDEPENDENT SKATEBOARDING
“Mercubuana Independent Skateboarding Culture”
(MISC Magazine)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
TUGAS AKHIR

Oleh :
RIZKY DINATA
41905010035

JAKARTA
2011/2012

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa semua pernyataan dalam Tugas Akhir ini :

Nama : Rizky Dinata
NIM : 41905010035
Jurusan : Desain Produk
Universitas : Universitas Mercu Buana

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya Laporan Tugas Akhir ini bukan kutipan dari hasil karya orang lain, kecuali telah disebutkan sumber referensinya secara jelas. Merupakan hasil studi pustaka dan karya sendiri dengan bimbingan dosen pembimbing yang ditetapkan surat keputusan ketua program studi desain produk - grafis dan multi media Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Februari 2012

Rizky Dinata

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa, yang tertera dibawah ini dengan keterangan :

Proyek : Tugas Akhir
Judul : Perancangan Media Komunikasi/ Majalah Komunitas MISC
(Mercubuana Independent Skateboarding Culture)
Nama : Rizky Dinata
NIM : 41905010035
Jurusan : Desain Produk – Grafis & Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknik Perancangan & Desain

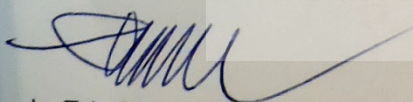
Dengan ini telah menyelesaikan laporan tugas akhir tepat pada waktunya sesuai pada waktu yang di tentukan

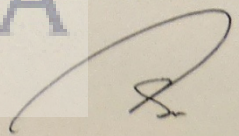
Jakarta, Februari 2012

Mengetahui

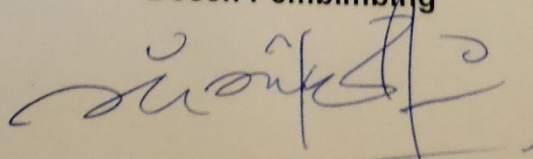
Ketua Jurusan

Koordinator TA


Ir. Edy Muladi M.Si


Zulfikar Sa'ban

Dosen Pembimbing


Ariani K Wardhani, M.Ds, Cs

KATA PENGANTAR

Bersyukur kepada Allah SWT adalah hal yang mutlak dalam proses penulisan karya Tugas akhir saya ini, Alhamdulillah karena dalam waktu yang sangat padat saya masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, begitu banyak kegiatan yang harus dijalankan untuk dapat menyeimbangkan kehidupan kita namun saya terus mencoba untuk menempatkan pendidikan di urutan prioritas utama dalam kehidupan saya.

Pada kesempatan ini saya berharap rasa berterima kasih yang tidak terucap secara lisan masih dapat diterima oleh semua pihak yang telah membantu saya dan mau bekerja sama selama melaksanakan atau menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua saya dan keluarga besar, yang telah memberikan semangat.
2. Ibu Ariani selaku dosen pembimbing yang senantiasa membagi pengalaman serta ilmunya untuk membantu saya dalam penyelesaian penulisan ini.
3. Bpk. Edy Muladi selaku kajar (kepala jurusan) yang selama ini telah menginspirasi saya untuk selalu menggali kreativitas secara maksimal.
4. Mas Afiq yang memberikan semangat dalam penyelesaian penulisan ini.
5. Seluruh rekan di Divisi Humas & Divisi Pemasaran UMB serta teman-teman sekalian yang telah membantu baik itu dalam hal moral maupun materil.
6. Semua pihak yang telah mau bekerja sama dan membantu saya dalam menyusun penulisan tugas akhir ini.
7. Komunitas Mercubuana Independent Skateboarding yang menjadi tempat pencurahan ide dan kreatifitas sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan ini.

Semoga dikemudian hari, penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua serta bisa dijadikan sebagai referensi dalam merancang sebuah media komunikasi berupa majalah dan membangun image positif sebuah komunitas.

Hormat Saya,

Rizky Dinata

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. State of the art.....	4
1.3. Peluang dan tantangan	5
BAB 2 METODOLOGI	
2.1. Identifikasi Masalah.....	7
2.2. Rumusan Masalah	7
2.3. Batasan Masalah.....	7
2.4. Tujuan Perancangan	8
2.5. Manfaat Perancangan	8
2.6. Metode Perancangan	9
2.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	9
2.6.2 Langkah – langkah perancangan majalah.....	9
2.6.3 Proses Desain	10
2.7. Skema Perancangan.....	11

BAB 3 DATA

3.1.	Data Skateboard	12
3.1.1	Pengertian skateboard	12
3.1.2	Produksi visual dari skateboard.....	14
3.2.	Data Komunitas MIS	27
3.2.1	Sejarah terbentuknya komunitas MIS.....	27
3.2.2	Aktivitas Komunitas MIS.....	27
3.2.3	Prestasi/karya komunitas MIS	29
3.2.4	Karakter komunitas MIS	30
3.2.5	Media komunikasi komunitas MIS	30
3.2.6	Produksi visual komunitas MIS.....	30
3.3.	Majalah.....	33
3.3.1	Pengertian majalah.....	33
3.3.2	Sejarah perkembangan majalah.....	33
3.3.3	Sejarah perkembangan media lifestyle.....	34
3.3.4	Jenis-jenis majalah	36
3.3.5	Perbandingan media cetak & online	37
3.3.5	Contoh komposisi layout majalah skateboard ..	39
3.4.	Proses desain.....	40
3.4.1	Tiga langkah pertama dalam proses desain	40
3.4.1	Hal penting dalam proses desain	42

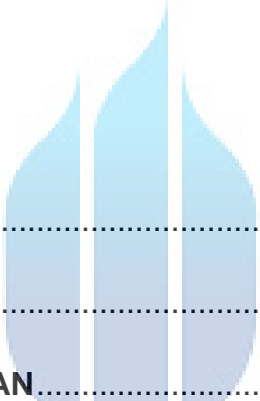
3.5.	Proses produksi.....	52
3.6.1	Proses pra-cetak	52
3.6.2	Proses cetak.....	55
3.6.2	Proses finishing	57

BAB 4 ANALISA

4.1.	Analisa Data	60
4.1.1	Analisa isi / konten	60
4.1.2	Analisa Visual.....	61
4.1.3	Analisa Produksi.....	66
4.1.4	Analisa SWOT.....	66
4.1.5	Analisa 5W + 1H.....	68
4.2.	Kesimpulan Analisis Data.....	69

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

5.1.	Strategi Komunikasi	71
5.2.	Strategi Media	72
5.2.1	Media Utama	72
5.2.2	Media Pendukung.....	73
5.3.	Konsep Keseluruhan	74
5.3.1	Konsep Brand Name atau Nama Majalah	74
5.3.2	Konsep Logo Majalah	75

5.3.3	Konsep Desain Cover.....	76
5.3.4	Konsep Huruf/Tipografi.....	78
5.3.5	Konsep Warna.....	79
5.3.6	Konsep Layout	80
5.3.7	Konsep Isi / Segmen	81
5.4.	Konsep Desain	82
5.5.	Konsep Produksi	83
5.6.	Konsep Pameran.....	85
		
	DAFTAR PUSTAKA	87
	TABEL IMAGE	88
	DOKUMENTASI PAMERAN.....	92

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL IMAGE

Tabel Image analisa visual hasil produk dalam industry skateboard	
Foto, Poster, Artwork Grafiti	88
Logo logo produk skateboard	89
Papan, truck, wheels	90
kaos, sepatu, topi	91

