

TUGAS AKHIR

DESAIN DIGITAL INTERACTIVE MAGAZINE

PANDITFOOTBALL INDONESIA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

UNIVERSITAS **Yusuf Bachtiar** A S

NIM 41911010055

Jurusan Desain Produk Grafis & Multimedia

Dosen Pembimbing :



Lukman Arief, S.Ds., M.Sn.

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

 <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA JURUSAN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA</p>	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Yusuf Bachtiar
NIM : 41911010055
Jursan/Prodi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul TA : **DESAIN DIGITAL INTERACTIVE MAGAZINE**
PANDITFOOTBALL

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, Juni 2015

Yang memberikan pernyataan,



Yusuf Bachtiar

	LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SARJANA JURUSAN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **DESAIN DIGITAL INTERACTIVE MAGAZINE
 PANDITFOOTBALL**

Disusun oleh :

Nama : Yusuf Bachtiar

NIM : 41911010055

Jurusan/Prodi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Strata 1 (S-1) Tanggal 30 Juni 2015.

Jakarta, Juni 2015

Pembimbing,

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA



Lukman Arief, S.Ds., M.Sn.

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hadi Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hadi Soedarwanto, ST., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir ini. Serta sahalawat dan salam kehadirat Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membimbing dan menuntun umatnya menuju arah yang lebih baik ke jalan yang terang dalam kebenaran Islam.

Selain itu, taklupa pula penulis haturkan rasa terimakasih yang sebanyak-banyak nya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan laporan perancangan kali ini hingga laporan perancangan yang dilakukan terselesaikan, yakni :

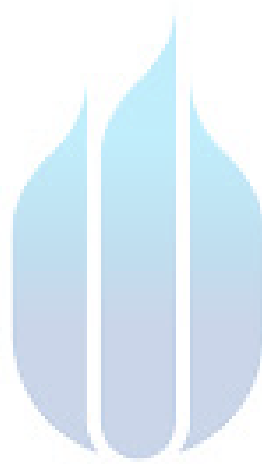
1. Bapak Lukman Arief. S.Ds., M.Sn., selaku pembimbing dalam perancangan majalah digital interaktif serta yang mengarahkan dalam penulisan laporan perancangan yang dilakukan hingga penulisan ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
3. Bapak Hadi Soedarwanto, S.T., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Produk.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungannya terhadap penulis hingga mampu mengerjakan dan menyelesaikan penulisan laporan perancangan ini dalam keadaan sehat walafiat.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Universitas Mercubuana secara umum serta segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Desain Produk khususnya yang telah memberikan ilmu dan bantuannya selama penulis melakukan kegiatan belajar di Universitas Mercubuana hingga sampai saat ini.
6. Tim redaksi panditfootball.com yang memberikan respon yang cukup baik dalam proses perancangan hingga perancangan ini terselesaikan.
7. Radhita Millati yang sudah mendukung secara penuh terhadap penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan perancangan ini hingga selesai.
8. Rekan komunitas IndoEvertonian yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk mengerjakan dan menyelesaikan penulisan laporan perancangan.
9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan terhadap penulis sehingga penulis dapat mengerjakan penulisan laporan perancangan kali ini hingga selesai.
10. Serta, semua pihak yang telah membantu secara tidak langsung sehingga penulisan laporan perancangan ini benar-benar terselesaikan.

Penulis sadar dalam menyelesaikan penulisan laporan perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan koreksi yang akan membangun dan membuat penulisan laporan perancangan kali ini menjadi lebih baik dan memberikan manfaat kepada pihak lain.

Semoga hasil penulisan laporan perancangan yang dibuat ini dapat memberikan manfaat terhadap pihak lain yang melakukan perancangan serupa sebagai bahan referensi maupun tinjauan penelitian dalam kegiatan perancangan yang dilakukan.

Jakarta, Juli 2015
Penulis,

Yusuf Bachtiar



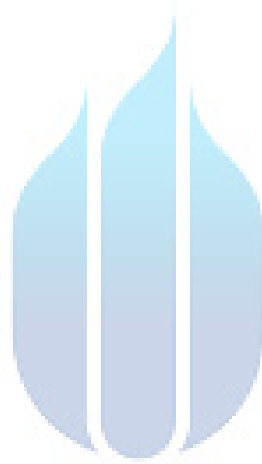
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

ABSTRACT	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna Produk.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat	5
D. Relevansi Dan Konsekuensi Studi	5
E. Skema Proses Kerja	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	9
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	9
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan ...	9
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	15
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	16
IV. KONSEP PERANCANGAN	17
V.PAMERAN.....	26
LAMPIRAN	29
DAFTAR PUSTAKA.....	32

DAFTAR TABEL

TABEL 1 RINCIAN BIAYA PRODUKSI.....	7
TABEL 2 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI	9
TABEL 3 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA	9
TABEL 4 PENJELASAN UNSUR-UNSUR DESAIN DALAM KARYA.....	10
TABEL 5 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS.....	15
TABEL 6 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI	16



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cover majalah Detik Edisi 191	3
Gambar 2 Cover majalah Male edisi 144	3
Gambar 3 Proses perancangan karya	7
Gambar 4 Beberapa contoh cover artikel majalah Detik dan Male.	10
Gambar 5 Beberapa contoh tipografi yang digunakan.	11
Gambar 6 Beberapa contoh ilustrasi dalam majalah Detik	12
Gambar 7 Ikon-ikon yang digunakan dalam majalah Detik dan Male	13
Gambar 8 Contoh warna dominan yang digunakan	14
Gambar 9 Halaman user guide pada majalah digital panditfootball	20
Gambar 10 Ikon yang digunakan majalah digital panditfootball	20
Gambar 11 Spesifikasi layout majalah digital panditfootball	21
Gambar 12 Tataran Produk	22
Gambar 13 Tataran Elemen	23
Gambar 14 Ilustrasi yang digunakan dalam majalah digital panditfootball	24
Gambar 15 Beberapa ikon pendukung	24
Gambar 16 Kode warna yang dipakai dalam logo majalah panditfootball	25
Gambar 17 Pengaplikasian majalah digital panditfootball dalam smartphone ...	26
Gambar 18 Pengaplikasian majalah digital panditfootball dalam komputer tablet	26
Gambar 19 Produk saat dipamerkan	27
Gambar 20 Saya dengan produk saat pameran	27
Gambar 21 Seorang responden sedang mencoba majalah saya	28
Gambar 22 Lampiran	29
Gambar 23 Lampiran	29
Gambar 24 Lampiran	30
Gambar 25 Lampiran	30
Gambar 26 Lampiran kartu asistensi	31