

# WARNARUPA

Journal Of Visual Communication Design

WARNARUPA

Vol. 4

No. 1

Page 1 - 85

April 2024



p-ISSN 2745-5807  
e-ISSN 2747-0288

Published by  
**PARINKRAF**  
Universitas Muhammadiyah Tangerang



# WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

## Daftar Isi (Table Of Content)

Rebranding Desain Kemasan Kuy Ice Cream Di Kawasan Pinang Indah Kota Tangerang <b>Heri Wijayanto dan Ahmad Adam Junior</b>	1 - 16
Perancangan Desain Majalah B'scout Creative Pada Kepramukaan Hizbul Wathan Banten <b>Dewi Intan Kurnia dan Naufal Adwithiya Alhasni</b>	18 - 38
Perancangan Brand Identity Produk Sambal Jaan Bali Kawasan Cipondoh Kota Tangerang <b>Dewi Intan Kurnia dan Panji Galang Saputro</b>	38 - 55
Perancangan Film Dokumenter Perjuangan Seorang Ibu Berkebutuhan Khusus Dalam Memperjuangkan Cita-Cita Anaknya <b>Rifki Risandhy, Muhammad Fariq Baihaqi</b>	56 - 65
Perubahan Elemen-Elemen Visual Kemasan Produk Industri Studi Kasus Lux Sabun Mandi Cair Di Indonesia <b>Widya Oktary Setiawardhani</b>	66 - 85



# WARNARUPA

*Journal of Visual Communication Design*  
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umat.ac.id/index.php/WARNARUPA>

## PERANCANGAN DESAIN MAJALAH B'SCOUT CREATIVE PADA KEPRAMUKAAN HIZBUL WATHAN BANTEN

Dewi Intan Kurnia<sup>1</sup>, Naufal Adwithiya Alhasni<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif  
Universitas Muhammadiyah Tangerang

[Dewii.notifikasi@gmail.com](mailto:Dewii.notifikasi@gmail.com)<sup>1</sup>, [alhasninaufal20@gmail.com](mailto:alhasninaufal20@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstract**

*In addition to utilizing online media, information delivery is also through conventional media. An example of conventional print-based media is magazines. The advantage of magazines over others is that they have a specific news character. For example, like in scouting organizations. Scouts are active in learning aspects of entrepreneurship, as a form of character development. B'Scout Creative, is a media network for scouts at the branch level under the auspices of Hizbul wathan Banten. Which, provides assistance in the realm of healthy development, science and also business. This design aims to create a new design for B'Scout Creative magazine, to increase reader interest. The approach method used, is a combination of qualitative and quantitative methods. The goal is to get more accurate and complete data. This design is applied in the form of print-based magazine media, with the theme of creativity in the entrepreneurial world (creative entrepreneurship). In conclusion, this magazine is under the auspices of scouting. However, the discussion in this magazine is not always about scouting activities. Data collection methodology, in the form of literature study, observation, interviews, and questionnaires. The concept of application to the design of B'Scout Creative magazine, which is a printed magazine media with the theme of creative entrepreneurship.*

**Keywords:** Magazine, Design, |Entrepreneurship, Creative.

### **Abstrak**

Selain memanfaatkan media online, Penyampaian informasi juga melalui media konvensional. Contoh dari media konvensional berbasis cetak, adalah majalah. Keunggulan Majalah dibanding lainnya, yaitu memiliki karakter berita yang spesifik. Contohnya Seperti pada organisasi kepramukaan. Pramuka aktif dalam mempelajari aspek kewirausahaan, sebagai bentuk dari pengembangan karakter. B'Scout Creative, merupakan media jejaring panduan tingkat ranting di bawah naungan kepramukaan Hizbul wathan Banten. Yang dimana, memberikan pendampingan dalam ranah bina sehat, ilmu dan juga usaha. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan desain baru terhadap majalah B'Scout Creative, guna meningkatkan ketertarikan pembaca. Metode pendekatan yang digunakan, merupakan gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Tujuannya, yaitu untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan lengkap. Perancangan desain ini diaplikasikan dalam bentuk media majalah berbasis cetak, bertemakan kreativitas dalam dunia wirausaha (wirausaha

kreatif). Kesimpulannya, majalah ini berada dibawah naungan kependuan. Namun pembahasan dalam majalah ini tidak selalu tentang kegiatan pramuka. Metodologi pengumpulan data, berupa studi kepustakaan, observasi, wawancara, dan kuesioner. Konsep pengaplikasian terhadap desain majalah B'Scout Creative, yaitu media majalah cetak bertemakan wirausaha kreatif.

**Kata kunci:** *majalah, desain, wirausaha, Kreatif.*

## 1. Pendahuluan

Kemajuan era digital, memudahkan setiap orang untuk berbagi informasi. Pemanfaatan teknologi berupa *smartphone* dan juga internet, menjadi sarana dalam menunjang kegiatan tersebut. Kemudahan ini membuat pengaksesan informasi, dapat dilakukan dimanapun, kapanpun, serta tanpa batas. Selain memanfaatkan media online, informasi juga dapat disampaikan melalui media konvensional. Sebelum media online berkembang, media ini sudah terlebih dahulu dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai sarana penyampaian informasi. Pengaplikasian media konvensional, dapat berbentuk siaran dan juga cetak. Media siaran merupakan proses penyampaian informasi melalui penyiaran, seperti televisi dan radio. Sedangkan media konvensional cetak, merupakan proses penyampaian informasi dengan cara mencetak berita pada lembaran kertas.

Alasan media cetak dapat bertahan hingga saat ini, karena masih banyaknya masyarakat yang lebih tertarik dengan media baca berbentuk fisik. Pendapat ini disampaikan Dwi Dian Nusantari dalam *website* perpustakaan nasional. Menurutnya, bentuk fisik media cetak membuat pembaca dapat merasakannya. Sehingga lebih mudah diingat bahkan bisa dijadikan barang koleksi (Nusantari, 2021).

Contoh media konvensional berbentuk cetak, adalah majalah. Majalah memiliki Keunggulan dibanding media cetak lainnya, yaitu memiliki tampilan yang menarik. Selain itu, konsumen majalah bersifat spesifik. Seperti pada organisasi kepramukaan.

Gerakan Pramuka merupakan organisasi yang sangat populer di Indonesia World Organization of Scout Movement pada tahun 2017, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah anggota Pramuka terbesar di dunia (WOSM, 2017:27).

Selain materi kepramukaan, pramuka juga aktif dalam mempelajari aspek kewirausahaan, sebagai bentuk dari pengembangan karakter. Upaya ini, dapat mendorong jiwa kewirausahaan dalam diri sendiri maupun bagi masyarakat. Konsep memandu dalam wirausaha, diterapkan oleh kependuan Hizbul Wathan Banten. Yang dimana, program penerapannya tersaji pada majalah B'Scout Creative.

B'Scout Creative, merupakan media jejaring pandu tingkat ranting. Tujuannya, yaitu memberikan pendampingan dalam ranah bina sehat, ilmu dan juga usaha. Sehingga dapat menjadi bagian dalam komunitas kreatif.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **2.1.Desain**

Desain menurut P.J.Booker, yaitu “Menyimulasikan apa yang ingin kita buat (atau lakukan), sebelum kita membuat (atau melakukannya) sebanyak yang diperlukan untuk merasa percaya diri dalam hasil akhir” (Soewardikoen, 2021:5). SERC mendefinisikan desain adalah “Proses mengubah ide menjadi informasi yang mendasari sebuah produk dapat dibuat” (Soewardikoen, 2021:5). Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain merupakan kegiatan atau proses perancangan terhadap sesuatu yang akan diciptakan. Karena melalui proses inilah, dapat memberikan hasil yang memuaskan.

#### ***2.1.1 Unsur-Unsur Desain***

Unsur desain terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya, yaitu:

##### **1. Garis**

Garis adalah unsur desain yang hanya memiliki satu sisi yaitu panjang. Menurut Supriyono “Garis disebut elemen satu dimensi” ( H Irene, 2019:521).

##### **2. Bidang**

Bidang merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kekosongan di dalam elemen visual, ataupun area di sekitar foto. Definisi bidang menurut Supriyono adalah “area kosong di antara elemen-elemen visual dan space yang mengelilingi foto, bisa pula disebut sebagai bidang” (Afdhal, 2018:124).

##### **3. Ruang**

Ruang dapat diartikan sebagai area kosong di sekitar objek. Menurut Ching & Eckler, ruang adalah “kekosongan yang berada di antara bentuk-bentuk” (Kusuma & Ratnasari, 2022:2). Dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan sebuah jarak yang berada di sela-sela objek, dimana tidak terdapat apapun di dalamnya.

##### **4. Ilustrasi atau gambar**

Ilustrasi adalah gambar atau seni cetak, yang digunakan untuk merepresentasikan dalam bentuk visual, ataupun hanya sebagai hiasan pada teks tertulis, baik komersial maupun sastra. Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar, lukisan atau karya seni cetak yang menjelaskan, menerangkan, mewakili secara visual, mengklarifikasi , atau hanya

sebagai penghias dan pelengkap teks tertulis, yang mungkin bersifat sastra ataupun komersial (Nugrahani, 2019:1).

## 5. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu penyusunan huruf, pada publikasi platform berbentuk digital ataupun cetak. Menurut Adi Kusrianto “tipografi adalah suatu ilmu yang digunakan untuk menata huruf dalam publikasi visual, baik cetak maupun digital” (Sucipto & Yuda, 2022:56).

### a Prinsip-prinsip dalam tipografi

Terdapat beberapa pedoman, yang digunakan dalam penyusunan huruf. Adapun prinsip-prinsip dalam tipografi, diantaranya:

#### 1) *Readability*

Sesuai dengan namanya, yaitu kemudahan dalam membaca huruf. *Readability* bisa berupa jarak spasi, maupun ukuran yang digunakan pada huruf.

#### 2) *Legibility*

*Legibility* yaitu kemampuan huruf dapat dibaca. Huruf yang tidak dapat dibaca, akan mengakibatkan kesalahan pengartian.

#### 3) *Visibility*

Yaitu kemampuan huruf, dapat dengan jelas terbaca dalam jarak tertentu. Seperti penggunaan huruf pada rambu arah jalan.

#### 4) *Clarity*

kemampuan huruf dalam menyampaikan makna tulisan, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Contohnya adalah pemilihan *font* pada jam digital.

Menurut Rustan “Terdapat empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi, yaitu legibility, clarity, visibility, dan readability” (H Irene, 2019:522).

## 6. Warna

Salah satu unsur desain yang berhubungan dengan indra penglihatan, yaitu warna. Unsur ini, dapat mempengaruhi perasaan, akal, dan juga psikologi pembacanya. Warna adalah peristiwa yang disebabkan karena objek, cahaya, dan media penerima, saling berhubungan. Menurut Dameraia, “warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur)” (Anindita & Riyanti, 2016:6).

## 7. Gelap terang

Efek berupa cahaya dan bayangan yang diterapkan secara akurat, dapat disebut dengan gelap terang. Menurut Marga “Gelap terang adalah pemberian efek bayangan dan pencahayaan secara tepat. Pemberian gelap terang bertujuan memperjelas bentuk benda sehingga bisa terasa wujud dan dimensinya” (Ginting & Triyanto, 2020:302). Objek yang diberi gelap terang, akan terlihat lebih hidup dan nyata.

## 8. Tekstur

Tekstur dapat diartikan sebagai nilai mulus atau kasarnya objek, bila disentuh. Definisi tekstur menurut Supriyono “adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda” (Afdhal, 2018:124).

## **2.2.Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah komunikasi kepada publik dengan menggunakan media massa sebagai perantaranya. Menurut Baran dan Davis, “komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan oleh sebuah organisasi dengan memanfaatkan teknologi (media massa) sebagai medium untuk mencapai khalayak” (Maulana, 2022:95).

Media massa terbagi kedalam dua macam, yaitu media penyiaran dan media cetak. Media penyiaran, melakukan komunikasi melalui siaran. Contohnya seperti berita pada televisi dan radio. Sedangkan media cetak, menggunakan metode cetak. Contohnya seperti surat kabar dan majalah.

## **2.3.Majalah**

Majalah adalah susunan lembaran kertas berisikan artikel, berita, dan lain sebagainya, yang dijilid dan diterbitkan secara berkala. Menurut Djuroto, “Majalah merupakan sebuah kumpulan artikel, cerita, berita dan lain sebagainya yang tersusun dalam lembar kertas dan dijilid dengan periode waktu penerbitan bulanan, mingguan maupun dua mingguan” (H Irene, 2019:520).

### **2.3.1 Fungsi Majalah**

Karena termasuk kedalam media massa, maka terdapat kemiripan fungsi dengan media massa lainnya. Menurut Onong Uchyana Effendy dalam (Kasmawati, 2021: 64), fungsi majalah yaitu:

1. Menyiarkan informasi (to inform)
2. Mendidik (to educate)
3. Menghibur (to entertain)
4. Mempengaruhi (to influence)

Dengan semakin banyaknya fungsi majalah, maka semakin membuktikan bahwa majalah memiliki banyak manfaat bagi pembacanya.

## **2.4. Komposisi**

Komposisi adalah himpunan elemen yang terstruktur, untuk memuaskan keinginan psikologis manusia. Komposisi memiliki arti yaitu “tata susunan, kumpulan elemen yang teratur guna memenuhi kebutuhan dan hasrat psikologis manusia” (Kandow et al., 2017:50).

Secara umum terdapat tiga macam jenis komposisi, diantaranya yaitu:

1. Komposisi simetris

komposisi yang mengutamakan keseimbangan, antara sisi kanan dan kiri. Contohnya pada keseimbangan ukuran maupun bentuk.

2. Komposisi asimetris

Dalam komposisi ini, objek tersusun tidak seimbang, namun tetap terdapat unsur keseimbangan didalamnya.

3. Komposisi sentral

Komposisi ini menitik beratkan objek di tengah area kerja, dan diatur supaya seimbang.

## **2.5. Layout**

*Layout* identik dengan penyusunan elemen-elemen visual grafis, agar pas untuk dilihat. Tujuannya adalah untuk mempermudah pembaca dalam menyerap informasi yang disajikan. *Layout* dapat diartikan sebuah penyusunan unsur-unsur desain, kedalam suatu ruang yang disesuaikan dengan kerangka seni. Menurut Amborse dan Harris, “*layout* adalah susunan dari elemen desain yang berkaitan dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan indah” (Yusron & Kusumandyoko, 2022:55).

### **2.5.1 Margin**

Margin adalah pemisah tepian kertas, dan area yang berisikan elemen desain. Menurut Anggi Anggarini, “Margin adalah garis yang memberi jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati elemen-elemen *layout*” (Anggarini, 2021:38).

### **2.5.2 Grid**

*Grid* adalah salah satu elemen yang tidak dapat dilihat dengan mata. Menurut Rustan, “Secara garis besar, elemen *layout* terdiri dari tiga bagian, yaitu: elemen teks, elemen visual dan elemen tidak terlihat/invisible element” (Anggarini, 2021:37). Walaupun tidak dapat dilihat, namun penerapan grid sangat membantu dalam menyusun dan menempatkan karya.

### 2.5.3 Teks dalam Layout

Dalam desain majalah, teks terbagi menjadi *display type* dan juga *text type*.

#### 1. Display type

Teks yang diperuntukkan sebagai *headline* atau judul berita disebut dengan *display type*. Teks ini memiliki ukuran paling rendah yaitu 14 point. “Display type adalah huruf yang digunakan untuk judul. Ukuran minimum display type adalah 14pt” (Anggarini, 2021:54).

#### 2. Text type

*Text type* merupakan sebutan bagi teks yang digunakan pada *body text*, dengan ukuran teks yaitu 12 point. Namun untuk teks yang banyak, menggunakan ukuran 9 hingga 10 point. Penggunaan ukuran dibawah itu akan mempersulit proses baca, dan jika terlalu besar akan merusak keindahan. “text type/body type adalah jenis huruf yang digunakan untuk body text. Umumnya berukuran 12pt. Naskah-naskah panjang dalam desain publikasi umumnya menggunakan ukuran huruf dengan kisaran 9pt atau 10pt. Jika ukurannya terlalu kecil maka akan sulit dibaca, sedangkan bila ukurannya terlalu besar maka akan mempengaruhi estetika layout” (Anggarini, 2021:55).

### 2.6. Copywriting

Pengertian Copywriting adalah “kemampuan creative advertising dalam mengolah kata dan menciptakan naskah periklanan dengan menggabungkan kerja intelektual dan seni untuk memenuhi pesan penjualan” (Ariyadi, 2020:3). Penguasaan *copywriting*, dapat membantu menarik perhatian target terhadap promosi yang sedang dilakukan.

### 2.7. Teori Gestalt

Gestalt merupakan teori psikologi yang banyak diterapkan pada penciptaan karya. Ilmu psikologi ini dimanfaatkan untuk memahami reaksi seseorang terhadap sebuah visual. Teori gestalt menyatakan bahwa pikiran adalah usaha penafsiran terhadap sensasi dan pengetahuan, sebagai suatu keutuhan yang terstruktur berlandaskan ciri-ciri tertentu. Quentin Newark, menjelaskan makna teori gestalt adalah bahwa pikiran (mind) merupakan sebuah usaha dalam menginterpretasikan sensasi dan pengalaman-pengalaman yang masuk sebagai keseluruhan (total) yang terorganisir berdasarkan sifat-sifat tertentu yang bukan hanya sekedar kumpulan unit data yang terpisah-pisah (Sari & Sihombing, 2021:10). Kesimpulannya, teori ini menyatakan bahwa pemikiran manusia akan berusaha untuk menafsirkan sensasi yang didapat setelah melihat semua polanya.

### **2.7.1 Prinsip Gestalt**

Terdapat berbagai macam prinsip-prinsip dalam teori gestalt. beberapa diantaranya, yaitu:

1. *Proximity* (kedekatan).

Elemen yang berdekatan akan dianggap sebagai bentuk yang sama

2. *Similarity* (kemiripan).

Objek yang memiliki karakter mirip, dianggap suatu kesatuan.

3. *Figure and Ground*.

Dalam satu bidang terdapat elemen objek dan juga *background*.

### **2.8. Wirausaha**

Schumpeter menyebutkan, bahwa wirausaha adalah orang yang tumbuh bersama gagasan dan mengubah konsep tersebut sebagai usaha yang sukses berkembang. “wirausaha adalah inovator: orang yang berkembang dengan ide dan mewujudkan ide tersebut ke dalam usaha yang memiliki pertumbuhan yang tinggi” (Pradana & Safitri, 2020:75)

### **2.9. Hizbul Wathan**

Hizbul wathan memiliki arti cinta tanah air. Yaitu sebagai landasan memperjuangkan bangsa. Gerakan ini didirikan tahun 1918 oleh Ahmad Dahlan, di kota Yogyakarta. Dengan nama awal, yaitu Padventer Muhammadiyah. Secara bahasa, “Hizbul Wathan” berarti “Cinta Tanah Air” dengan maksud sebagai landasan dan pedoman untuk memperjuangkan bangsa dan tanah air. Menurut sejarah, Hizbul Wathan adalah geraka kependuan yang didirikan oleh KH. Ahmad Dahlan di Yogyakarta pada tahun 1918 yang mulanya bernama padventer Muhammadiyah (Suyahman, 2022:18).

## **3. Metodologi**

Menggunakan metode pendekatan campuran, yaitu penggabungan metode kualitatif dan kuantitatif. Tujuannya, untuk mendapatkan kedalaman dan kelengkapan data penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu berupa Studi kepustakaan, wawancara, observasi, dan juga kuesioner.

## **4. Hasil dan Pembahasan**

### **4.1. Hasil Observasi**

Setelah melakukan observasi, penulis dapat menyimpulkan alur pembuatan sebuah majalah. Adapun tahapan-tahapannya, diantaranya yaitu:

1. Penyiapan Redaksi berita untuk majalah

Sumber redaksi majalah, dapat melalui peliputan secara langsung di lokasi. Selain itu juga bisa didapatkan dari kiriman klien.

## 2. Proses pengeditan dan penyusunan

Redaksi berita disusun sesuai penataan *layout*, dan dikombinasikan dengan ide atau konsep desain yang telah disiapkan. Menggunakan margin yang sudah disediakan. Pemilihan warna, menyesuaikan dengan berita yang disajikan. Begitu juga dengan pemilihan Gaya desain dan objek yang digunakan.

File lalu disusun dengan format majalah atau format buku, sesuai kategori berita. Setelah disusun, file diekspor dalam format PDF (*Portable Document Format*). File Majalah kemudian naik cetak untuk di cetak dalam bentuk fisik.

## 4.2. Hasil wawancara

Proses wawancara dilakukan pada tanggal 24 hingga 25 juni 2023. Respondennya adalah Bapak Zalzulifa, selaku pimpinan umum majalah B'Scout Creative. Hasil dari proses wawancara, dijabarkan ke dalam tabel berikut:

**Tabel 1:** Penjabaran data hasil wawancara.

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Topik wawancara	Informan	Pertanyaan(P) & Jawaban(J)
Pembahasan mengenai majalah B'Scout Creative	Responden Z	P : B'Scout itu artinya apa pak? J : B'Scout itu kepanjangannya Banten Scout, atau Pandu Banten.
		P : pandu Banten itu apa pak? J : yaitu Kepanduan Hizbul Wathan di wilayah Banten.
		P : Lalu bedanya dengan B'Scout Creative apa pak? J : B'Scout Creative adalah majalah yang melakukan pendampingan (pandu) terhadap tiga ranah, yaitu bina sehat, bina ilmu, dan bina usaha.
		P : Berarti B'Scout Creative, merupakan produk dari Hizbul Wathan ya pak? J : Benar sekali.
		P : Di dalam majalah B'Scout Creative ini sering menyebutkan tentang IBU, itu kata ganti dari orang tua pak? J : Disini, penjelasan IBU itu sebagai lembaga inkubator usaha. IBU ini didirikan oleh Gerakan Kepanduan Hizbul Wathan (GKHW).
		P : Hubungannya dengan wirausaha apa pak?

		J : Tujuannya kan sebagai media jejaring para wirausaha atau bina usaha tadi, dengan jangkauan layanan menjadi bagian komunitas kreatif.
		P : Cakupan majalah ini berarti wilayah Banten pak? J : Inisiatornya wilayah Banten, tapi cakupannya berupa regional, nasional, dan internasional worldwide community.

### 4.3. Hasil Kuesioner

Kesimpulan data responden kuesioner, diuraikan ke dalam tabel berikut:

**Tabel 2:** Penjabaran data hasil Kuesioner.

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Topik	Jumlah data	Penjelasan
Jumlah responden	15	15 orang
Jenis kelamin	13 2	laki-laki Perempuan
Umur	2	(16-20 tahun)
	11	(21-30 tahun)
	2	(45-60 tahun)
Status	6	Pelajar
	3	Pengusaha
	5	Pekerja kantoran
	1	Ibu rumah tangga
Apakah anda tertarik dengan kegiatan wirausaha?	4	Orang sedang menjalankan kegiatan tersebut
	10	Orang tertarik mencoba
	1	Orang tidak tertarik
Menurut anda, apakah manajemen usaha, dapat mempengaruhi usaha yang sedang dijalankan?	15	Berpengaruh
Menurut anda, apakah Kegiatan promosi dalam sebuah bisnis, perlu dilakukan?	15	Perlu
Menurut anda, proses promosi melalui majalah cetak, apakah masih dapat dilakukan?	9	Masih
	6	Tidak

Menurut anda, dengan tampilan yang menarik, apakah pembaca akan tertarik untuk membaca majalah?	13	Tentu saja
	2	Tidak
Jika anda menempatkan diri sebagai pembaca majalah, apakah anda lebih tertarik dengan tampilan majalah yang penyampaiannya lebih banyak menggunakan gambar, atau teks yang padat?	15	Menggunakan gambar
Apakah majalah dengan tampilan berbagai warna(colorful), dapat memikat daya tarik pembaca?	14	Bisa
	1	Tidak bisa

#### 4.4. *Creative Brief*

Bentuk dari Creative brief, dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Latar belakang perancangan

Majalah B'Scout Creative memiliki tampilan yang kurang menarik, sehingga potensi penawaran, pendistribusian, dan penjualan majalah ini terhambat.

##### 2. Tujuan perancangan

- a Menciptakan konsep majalah B'Scout Creative, yang lebih menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat pembacanya.
- b Menciptakan desain majalah B'Scout Creative, bertemakan wirausaha.

##### 3. Target *audiens*

Target pasarnya adalah kalangan muda. Baik yang masih menempuh pendidikan ataupun yang sudah bekerja. Yang memiliki semangat untuk menjalankan usaha.

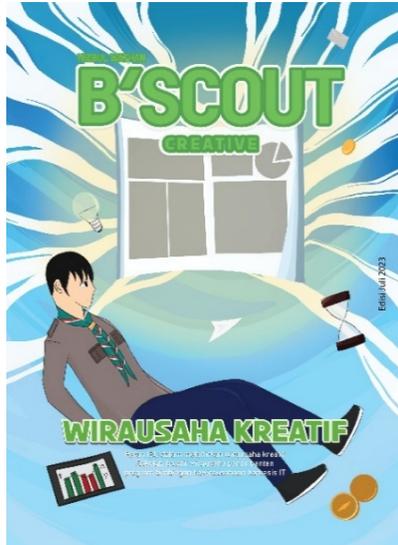
##### 4. Rencana distribusi

Rencana pwnistribusian majalah ini dilakukan pada toko buku, perusahaan rintisan atau *startup*, seminar, dan juga pameran UMKM.

#### 4.5. **Konsep Perancangan**

Penerapan *background* berupa ilustrasi awan melingkar, menggambarkan dimensi ruang imajinasi yang luas. Terdapat majalah dengan posisi terbuka, bersinar cerah, dan memancarkan aura. Memberikan arah atau petunjuk menuju titik kesuksesan.

Subjek berupa seorang remaja menggunakan baju kepanduan Hizbul wathan, sebagai identitas majalah B'Scout. Pose tenang, Menggambarkan orang sukses yang telah mencapai keberhasilan dalam menjalankan usahanya.



**Gambar 1:** Tampilan majalah B'Scout Creative  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Ornamen pelengkap (grafik digital, lampu bohlam, jam pasir, email atau surat, koin mata uang), bertemakan usaha. Terdapat juga ornamen kompas yang digunakan untuk menunjukkan arah yang benar.

#### **4.6. Hasil Perancangan**

Perancangan yang penulis lakukan, terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Perancangan media utama, berupa majalah.
2. Perancangan media-media pendukung berjumlah 10 macam.

Perancangan-perancangan tersebut, dijabarkan berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada BAB 2. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

##### **1. Media Utama Majalah**

Perancangan majalah ini, merupakan edisi terbitan bulan juli tahun 2023. Tema yang disajikan adalah kreatifitas dalam dunia wirausaha (wirausaha kreatif).

Ukuran dari majalah ini adalah A4 dengan 32 Halaman, yang sudah termasuk sampul depan dan belakang. Susunan majalah ini, disusun sesuai dengan kategori berita. Mulai dari pengenalan IBU, usaha kreatif, Bscout culinary, galeri B'Scout, dan juga promosi usaha.

Majalah ini mengandung unsur Garis, bidang, ruang, gelap terang, dan juga tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font* dekoratif, serif, sans serif, dan script. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah karakter remaja yang berada di dimensi imajinasi. Untuk penerapan warna, yaitu *colorful*, yang disesuaikan dengan tema berita. Komunikasi berjenis



masa dan satu arah. Menerapkan komposisi simetris dan asimetris. Layout yang diterapkan, berupa margin A4, *grid column*, *display type*, dan *text type*. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*, bauhaus, dan *manga style*. *Copywriting* yang tertanam didalamnya yaitu penawaran bergabung dalam B'Scout Creative. Teori gestalt yang dipakai adalah *proximity*, *similarity*, *figure and ground*.

**Gambar 2:** Tampilan majalah B'Scout Creative (Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

## 2. Media Pendukung

### a. Kartu nama



**Gambar 3:** Kartu nama  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Kartu nama, mengandung unsur garis, ruang, dan tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif dan dekoratif*. Untuk penerapan warna, warna dingin, dengan turunan warna. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. *Copywriting* yang tertanam didalamnya yaitu pengenalan anggota B'Scout Creative. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity, figure and ground*.

### b. ID Card



**Gambar 4:** ID Card  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

ID Card, mengandung unsur garis, bidang, ruang, tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Untuk penerapan warna, warna dingin, dengan turunan warna. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa *grid column*, dan *display type*. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity, figure and ground*.

c. Poster Utama



**Gambar 5:** Poster utama  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Poster utama, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, dan tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font* sans serif. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah karakter punggung remaja yang berhadapan dengan majalah. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, sedikit warna panas. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design* dan *manga style*. *Copywriting* yang tertanam didalamnya yaitu penawaran bergabung dalam B'Scout Creative. Teori gestalt yang dipakai adalah *proximity, similarity, figure and ground*.

d. Poster Perancangan

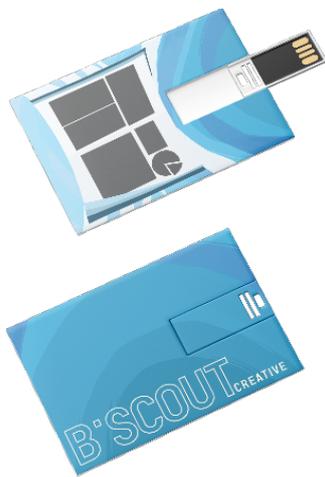


**Gambar 6:** Poster Perancangan  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Poster perancangan, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, dan tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah suasana alam. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, warna panas sebagai kontras. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa *grid column*, *display type*, *text type*. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity*, *figure and ground*.

e. Flashdisk

Flashdisk, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, dan tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah buku dan ruang imajinasi. Untuk penerapan warna, adalah warna dingin dengan turunan warna. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan *display type*. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity*, *figure and ground*.



**Gambar 7:** Flashdisk  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

f. Mug



**Gambar 8:** Mug

(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Mug, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, dan tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif dan dekoratif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah buku dan ruang imajinasi. Untuk penerapan warna, adalah warna dingin dengan turunan warna. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi simetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. Teori gestalt yang dipakai adalah *proximity, similarity, figure and ground*.

g. Notebook

notebook, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah buku dan ruang imajinasi. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, sedikit warna panas sebagai kontras. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. *Copywriting* yang tertanam didalamnya yaitu mencatat menggunakan buku catatan itu. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity, figure and ground*.



**Gambar 9:** Notebook

(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

#### h. Totebag



**Gambar 10:** Totebag  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Totebag, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font* dekoratif. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah karakter remaja yang berada di dimensi imajinasi. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, sedikit warna panas sebagai kontras. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design* dan *manga style*. Teori gestalt yang dipakai adalah *similarity, figure and ground*.

i. X-banner



**Gambar 11:** Xbanner  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Xbanner, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah buku dan ruang imajinasi. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, sedikit warna panas. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design*. *Copywriting* yang tertanam didalamnya yaitu penawaran bergabung dalam B'Scout Creative. Teori gestalt yang dipakai adalah *proximity, similarity, figure and ground*.

j. Map

map, mengandung unsur garis, bidang, ruang, gelap terang, tekstur. Pemilihan tipografi berupa *font sans serif*. Ilustrasi yang terkandung di dalamnya adalah karakter remaja yang berada di dimensi imajinasi. Untuk penerapan warna, didominasi warna dingin, sedikit warna panas sebagai kontras. Komunikasi berjenis satu arah. Menerapkan komposisi asimetris. Layout yang diterapkan, berupa kolom tunggal, dan display type. Gaya desain dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat design* dan *manga style*. Teori gestalt yang dipakai adalah *proximity, similarity, figure and ground*.



**Gambar 12:** Map  
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

### 3. Kesimpulan

Proses-proses yang telah dilalui, menciptakan beberapa kesimpulan, diantaranya yaitu:

1. Majalah B'Scout Creative merupakan majalah yang berada dibawah naungan kepanduan, namun majalah tersebut tidak melulu membahas kegiatan bertema pramuka.
2. Perancangan majalah ini merupakan pengembangan desain terhadap majalah B'Scout creative yang sudah ada. Dengan tujuan untuk menciptakan tampilan baru dan meningkatkan aspek promosi majalah.
3. Metodologi yang digunakan untuk mengumpulkan data pada perancangan ini, yaitu metode studi kepustakaan, metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner.
4. Konsep perancangan yang diaplikasikan terhadap desain majalah B'Scout Creative, adalah media majalah cetak bertemakan wirausaha kreatif.
5. Perancangan majalah cetak sebagai media utama, dan juga beberapa media pendukung sebagai penguat. Dimana, media pendukungnya merupakan barang-barang yang biasa digunakan dalam menunjang kebutuhan usaha.

Perancangan majalah B'Scout Creative, memberikan banyak ilmu serta wawasan baru. Terutama terkait dengan proses pembuatan majalah cetak, mulai dari mencari ide, membuat konsep, sketsa dasar, hingga layouting.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, V. E. (2018). Perancangan E-Commerce Berbasis Marketplace Produk Seni Budaya Minangkabau. *Jurnal KomtekInfo*, 5(1), 122–129. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i1.13>

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy (eds.)). PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Ariyadi, W. (2020). *Jurus Jitu Menguasai Copywriting Strategi Sukses Membangun Bisnis dan Meningkatkan Pemasaran*. ANAK HEBAT INDONESIA.
- Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ketepatan Bentuk, Gelap Terang, Dan Warna Pada Gambar Bentuk Media Akrilik. In *Gorga: Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.20118>
- H Irene, D. A. (2019). *Analisis Perkembangan Elemen Desain Cover Majalah Gogirl!* 3(02), 519–533.
- Kadow, V. N., Rondonuwu, D. M., & Punuh, C. S. (2017). *Manado Trans Studio PRINSIP KOMPOSISI DESAIN*. 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/daseng.v6i2.17083>
- Kasmawati. (2021). Penggunaan Media Bulbar (Buletin Bahasa Arab) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Materi تيسرلاً ت يوميا نـم Siswa Kelas VII-2 MTsN 5 Pidie. *Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jp2v.v2i1.2767>
- Kusuma, A., & Ratnasari, A. (2022). Pelatihan “Pengenalan Ruang Tinggal yang Baik” sebagai Metode Pembelajaran Awal Arsitektur bagi Pelajar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR) 2022*, 5, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.37695/pkmsr.v5i0.1603>
- Maulana, S. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (T. H & A. L. F (eds.)). Penerbit Yrama Widya.
- Nugrahani, R. (2019). *Seni Ilustrasi Ragam Narasi dalam Bahasa Visual* (E. Sugiarto (ed.)). LPPM UNNES.
- Nusantari, dwi dian. (2021). *Majalah Cetak yang Tetap Bertahan di Era Digital dan Upaya Perpustakaan Nasional dalam Melestarikannya*. Perpustakaan Nasional. <https://depbangkol.perpusnas.go.id/news/detail/majalah-cetak-yang-tetap-bertahan-di-era-digital-dan-upaya-perpustakaan-nasional-dalam-melestarikannya>
- Pradana, B. I., & Safitri, R. (2020). Pengaruh Motivasi Wirausaha dan Mental Wirausaha terhadap Minat Wirausaha. *IQTISHODUNA*, 16(1), 73–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/iq.v16i1.6797>
- Sari, Y. M., & Sihombing, R. M. (2021). Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. *Bhagirupa*, 1(1), 9.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani (eds.); Revisi). PT KANISIUS.
- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Eureka Media Aksara.
- Suyahman. (2022). *Kepramukaan dan hizbul wathan* (Andriyanto (ed.)). Lakeisha. <https://play.google.com/books/reader?id=xI6VEAAAQBAJ&pg=GBS.PP2>
- WOSM. (2017). *WOSM's Membership Report*.
- Yusron, A. H., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Perancangan Media Promosi Batik Abhista Tuban. *Seni Rupa*, 10(3), 49–62.