

PERANCANGAN DESAIN MAJALAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI HNS STUDIO BALI

Made Gede Rendy Jati Satriani¹, Eldiana Tri Narulita², I Gede Agus Indram Bayu Artha.

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, JL. Nusa Indah, Sumerta,
Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia.

E-mail: rendyjati64@gmail.com

Abstrak

Perancangan desain majalah ini merupakan proyek desain yang dipergunakan sebagai media promosi bagi Perusahaan HNS Studio Bali, adapun metode yang digunakan dalam perancangan desain majalah ini yaitu menggunakan metode jenis kualitatif, penulis melakukan analisa dengan mengacu pada unsur 6M dalam manajemen, yaitu man, money, machine, materials, methods, dan market, yang meliputi pemahaman brief proyek yang diberikan perusahaan menentukan riset konsep dan target *audience* yang sedang trending dan efektif. Dalam proses perancangannya penulis diberikan bimbingan asistensi dalam pengerjaan proyek desain majalah oleh pihak perusahaan HNS Studio Bali. Selain itu adapun tujuan penulis melalui proyek perancangan desain majalah ini untuk mengetahui manajemen dari perusahaan HNS Studio Bali dalam menangani proyek desain serta untuk menambah skill keterampilan-keterampilan baru bagi penulis dalam merancang proyek desain. Langkah-langkah dalam perancangan proyek desain majalah ini yaitu dimulai dengan *brainstorming*, mencari ide dan konsep, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan rubrik, menentukan jumlah halaman dan input materi serta finishing di visualisasikan menjadi desain majalah sebagai media promosi perusahaan HNS Studi Bali.

Kata Kunci: Manajemen, Majalah, Desain Grafis, HNS Studio Bali

Abstrak

The design of this magazine is a design project that is used as promotional media for the HNS Studio Bali Company. The method used in designing the design of this magazine is using a qualitative type method, the author carries out an analysis by referring to the 6M elements in management, namely man, money, machine, materials, methods, and market, which includes understanding the project brief provided by the company, determining concept research and target audiences that are trending and effective. In the design process, the author was given assistance in working on the magazine design project by the company HNS Studio Bali. Apart from that, the author's aim through this magazine design project is to find out the management of the HNS Studio Bali company in handling design projects and to add new skills to the author in designing design projects. The steps in designing this magazine design project are starting with brainstorming, looking for ideas and concepts, then continuing with choosing a rubric, determining the number of pages and input material and finishing visualizing it into a magazine design as promotional media for the HNS Studi Bali company.

Keywords: Management, Magazine, Graphic Design, HNS Studio Bali

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Dalam dilaksanakannya MBKM magang Praktik Kerja semester 7 program studi Desain Komunikasi Visual, di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar mahasiswa kembali dihadapkan dengan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM merupakan bentuk kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Dilihat dari perubahan sosial budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang begitu pesat, mahasiswa memang perlu dipersiapkan untuk memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, perguruan tinggi harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif untuk mencapai pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang optimal serta mahasiswa dapat menerima sebuah pengalaman baru di dunia kerja Melalui program magang, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan praktek dengan berbekal teori-teori akademis dari perkuliahan dengan cara terjun langsung pada aktivitas dunia kerja. (Dirjen Dikti, 2020: 2).

Selama melaksanakan program magang MBKM di Perusahaan HNS Studio, penulis diberikan pekerjaan berbagai proyek desain dan ilustrasi. Salah satu project yang dipercayakan kepada penulis adalah Perancangan Desain Majalah Sebagai Media Promosi di HNS Studio Bali. Pemilihan proyek ini atas dasar majalah merupakan salah satu media yang efektif dibuat dan di cetak oleh Perusahaan untuk menyampaikan informasi serta keunggulan tentang perusahaan terhadap audiens maupun konsumen yang dapat dipergunakan sebagai penunjang aktivitas promosi untuk perusahaan. Selain mengerjakan project perancangan desain majalah dan ilustrasi, pada program magang ini penulis juga mempelajari sistem manajemen yang ada di Perusahaan ini yang meliputi sistem organisasi, alur kerja, dan semua hal yang ada di HNS Studio guna menunjang jalannya sebuah Perusahaan agar bisa berjalan dengan baik. Pentingnya mempelajari sistem manajemen

Perusahaan diperlukan sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman saat penulis telah memasuki dunia kerja maupun jika ingin membuka usaha sendiri. Berdasarkan latar belakang diatas, Adapun rumusan masalah dari Skripsi/TA dari program MBKM magang/praktik kerja di Waterbom Bali adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Manajemen Perusahaan HNS Studio dalam mengelola sebuah project ?
2. Bagaimana tahapan perancangan desain majalah sebagai media promosi di HNS Studio ?

METODE PENELITIAN

Dalam “Perancangan Desain Majalah Sebagai Media Promosi di HNS Studio Bali” Penulis menggunakan jenis metode analisis data deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pada pengumpulan data ada beberapa cara yang digunakan. Berikut data yang diperoleh yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020:114) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu cara dalam mengamati, mengumpulkan data atau informasi yang sistematis terhadap obyek penelitian secara langsung maupun tidak langsung (Hardani dkk, 2020: 125).

c. Metode Partisipan

Menurut Moleong (2014), Pengertian partisipan adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk memberikan informasi terkait dengan topik penelitian yang ditentukan oleh peneliti.

MANAJEMEN HNS STUDIO BALI

Manajemen adalah suatu upaya pemberian bimbingan dan pengarahan melalui perencanaan, koordinasi, pengintegrasian, pembagian tugas secara profesional ataupun proporsional, pengorganisasian, pengendalian dan pemanfaatan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Bersama (Rohman & Ap, 2017). Manajemen yang terdapat di HNS Studio, dapat dilihat dari unsur-unsur manajemen yang sudah dikemukakan di atas, diantaranya seperti :

a. Men (Manusia/Orang)

HNS Studio memiliki sebuah tim yang terdiri dari beberapa divisi sesuai dengan keahliannya masing – masing. Untuk tetap menjaga kinerja dan Kerjasama dalam tim, setiap akhir bulannya HNS rutin untuk melakukan evaluasi.

b. Money (Uang)

Uang dapat menjadi modal dari HNS Studio Bali, modal tersebut berupa pengadaan alat yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan.

c. Materials (Material)

Pada pelaksanaan manajemen umumnya membutuhkan material, yang dalam konteks ini adalah alat atau sarana. HNS Studio telah menyediakan dan menggunakan alat dan sarana yang sangat mumpuni, sehingga mampu menunjang produktifitas kegiatan di studio.

d. Machines (Mesin)

Mesin berguna dalam membantu efisiensi kerja dan meningkatkan produktifitas. Saat ini HNS Studio Bali memiliki *printer* dengan teknologi dan kapasitas yang besar, sehingga untuk keperluan cetak sampai ukuran A3, tidak perlu lagi dilakukan di luar studio.

e. Methods (Metode/Cara)

Pada HNS Studio Bali, terdapat beberapa tahapan untuk mengerjakan suatu proyek. Secara garis besar alur atau cara kerja yang ada di HNS Studio Bali ialah seperti, *project* masuk pada *platform marketplace* seperti Instagram dan fiverr.

f. Markets (Pasar)

Target pasar yang dituju oleh HNS Studio Bali ialah seseorang yang membutuhkan ahli dalam pembuatan jasa desain melalui konsultasi desain maupun pemesanan desain.

HASIL PEMBAHASAN

Dalam merancang konsep “Perancangan Desain Majalah Sebagai Media Promosi di HNS Studio Bali, tentunya diperlukan metode perancangan dan media pendukungnya sehingga proses perancangan dapat terlaksana dengan baik karena didukung oleh data berupa elemen-elemen dasar dalam merancang desain komunikasi visual yang menunjang perancangan desain majalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut para ahli (Soedarso,1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Dengan meningkatnya kebutuhan akan desain, ilustrasi tidak hanya sebatas pada gambar manual saja. Namun sekarang sudah bisa dibuat melalui alat dan aplikasi yang dilakukan secara digital. Ilustrasi digital merupakan teknik menciptakan sebuah ilustrasi yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer, kemampuan pencipta dalam mempelajari aplikasi untuk membuat gambar di komputer baik yang memiliki hasil akhir berwujud bitmap maupun vektor. Dalam desain ini, penulis akan menggunakan ilustrasi digital menggunakan format vektor. Karena vektor adalah gambar digital berupa kalkulasi matematika, maka meski gambar diperbesar, kualitasnya akan tetap sama persis seperti tidak dibesarkan. sehingga desain tidak pecah pada ukuran diubah sesuai kebutuhan.
2. Tipografi Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai ‘visual language’, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Berikut adalah jenis-jenis tipografi yang digunakan pada media desain.

- a. Huruf Serif adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

This is a
serif
 font.

Gambar 1. Contoh Huruf *serif*.

(Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/huruf-serifadalah/#.YeqA9v5Bw7c>)

- b. San Serif adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, kurang formal, lebih hangat, bersahabat dan efisien.

PADA SEMUA UJUNG HURUF TANPA SERIF TANPA STRESS KARENA TIDAK ADA SELISIH TEBAL TIPIS
Sans serif
 PADA STROKE TEBALNYA SAMA

Gambar 2. Contoh tipografi jenis *sans serif*.

(Sumber: <https://www.smkpratiwiwiprabumulih.sch.id/2020/08/desain-tipografi.html>)

- c. Huruf *Script* Bentuk huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab dan keanggunan.

Script

Gambar 3. Contoh Huruf *script*.

(Sumber: <https://cetakbagus.com/jenis-font/>)

3. Warna juga merupakan unsur rupa yang paling mudah ditangkap mata manusia (Nugroho, 2015: 22) Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh secara psikologi terhadap seseorang yang melihatnya yang mendukung dalam penyampaian pesan. Hal ini dikenal dengan asosiasi warna (simbol). Dalam teori Brewster, warna disederhanakan menjadi empat kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia, yaitu:

No	Warna	Respon Psikologi
1	Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
2	Jingga	Energy, kesinambungan, kehangatan.
3	Kuning	ketidakjujuran/kecurangan, Optimis, harapan, filosofis, pengecut, penghianatan
4	Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan.
5	Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
6	Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan
7	Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
8	Abu-Abu	Intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak.
9	Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan

10	Putih	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian.
----	-------	--

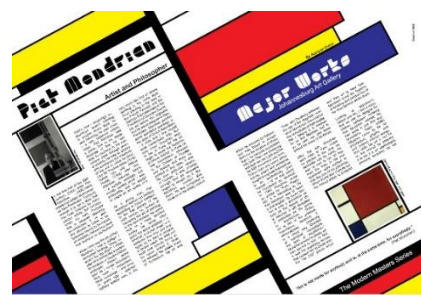
Tabel 1. Psikologi Warna

(Sumber: Sadjiman Ebdy Sanyoto, Nirmana)

4. Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Prinsip-prinsip dasar dalam tata letak yaitu urutan (sequence), penekanan (emphasis), keseimbangan (balance), kesatuan (unity), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi pembaca untuk menerima informasi yang disajikan dalam konten.
5. Ukuran merupakan elemen visual, besar kecilnya perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca (legability) yang tinggi. (Supriyono, 2010:85). Ukuran media yang akan di gunakan dalam desain majalah, menggunakan satuan desain dengan format vektor bertujuan untuk menjaga kualitas gambar agar tidak pecah Ketika desain dicetak hasil tetap terjaga dengan baik serta maksimal.
6. Teks Menurut pandangan Eriyanto, (2001: 3). Teks hampir sama dengan wacana, bedanya kalau teks hanya bisa disampaikan dalam bentuk tulisan saja, sedangkan wacana bisa disampaikan dalam bentuk lisan maupun tertulis. Berikut ini adalah contoh dari bagian pengertian teks:
 - a. **Headline** adalah pesan verbal yang paling ditonjolkan, pesan ini diharapkan dapat dibaca oleh pembaca pertama kalinya. Biasanya untuk menonjolkan headline, dibuat menggunakan ukuran font paling besar, sehingga dari kejauhan pesan headline tersebut yang paling dahulu dibaca.
 - b. **Subheadline** atau sering dikenal dengan subjudul, subheadline ini adalah kalimat penjelas headline.
 - c. **Body copy** atau **Body Text** Adalah teks yang menguraikan informasi produk lebih detail.

Diharapkan dapat membujuk dan memprovokasi pembaca untuk membeli produk yang diiklankan.

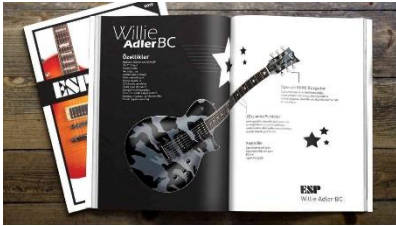
- d. **Product shoot** adalah menampilkan produk yang ditawarkan, biasanya berupa gambar. Mana mungkin orang akan tertarik jika tidak ada gambar produknya, oleh karena itu product shot sangat penting disampaikan.
 - e. **Tagline** atau slogan merupakan kalimat pendek yang menyerukan tentang kualitas atau keunggulan produk tersebut, penyampaian melalui slogan akan menanamkan citra suatu produk di hati pembaca/konsumen.
 - f. **Baseline** merupakan bagian penutup iklan, umumnya berupa identitas perusahaan dan terletak dibagian bawah.
7. Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Dikutip dari sumber <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/> diakses pada tanggal 20 Oktober 2023). Ada 12 jenis layout dalam penerapan desain majalah sebagai berikut:
 - a. **Mondrian Layout** Tipe tata letak Mondrian terinspirasi dari *masterpiece* karya pelukis Belanda, Piet Mondrian. Desainnya asimetris, mengandalkan basis warna biru, kuning, dan merah, dengan garis hitam sebagai pemisah setiap ruang.



Gambar 4. Contoh Mondrian Layout (Sumber:

<https://www.deviantart.com/papagaaislaai/art/Piet-Mondrian-Magazine> -Layout-140921248)

- b. **Axial Layout** tampilan visual yang dihasilkan oleh tata letak axial atau aksial ini cukup kuat.



Gambar 5. Contoh axial Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- c. Big Type Layout Tata letak big type punya ciri khas menggunakan font berukuran besar sebagai unsur utamanya.



Gambar 6. Contoh Big Type Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- d. *Picture Window Layout* Fitur utama *layout* ini adalah tampilan gambar berukuran besar, biasanya secara *close up*.



Gambar 7. Contoh picture window layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- e. Multi Panel Layout Salah satu jenis layout dalam desain grafis ini menghasilkan tampilan visual yang rapi.



Gambar 8. Contoh Multi panel Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- f. Silhouette Layout adalah Tata letak atau siluet mengacu pada karya fotografi atau metode ilustratif yang menyorot bentuk bayangan sebuah subjek.



Gambar 9. Contoh Silhouette Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- g. Frame Layout Tata letak ini mudah dikenali karena gambar atau teksnya diletakkan di dalam sebuah bingkai alias frame, baik berupa shading ataupun border.



Gambar 10. Contoh Frame Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- h. Alphabet-Inspired Layout Sesuai namanya, tata letak ini fokus pada deretan alfabet ataupun angka yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi atau cerita.



Gambar 11. Contoh Alphabet Inspired Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- i. Circus Layout Penyajian iklan dengan layout Circus tidak terikat pada ketentuan apapun. Komposisi setiap elemennya tidak beraturan, biasa dipakai untuk meluapkan ekspresi ramai, kekacauan, atau kesibukan.



Gambar 12. Contoh Circus Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

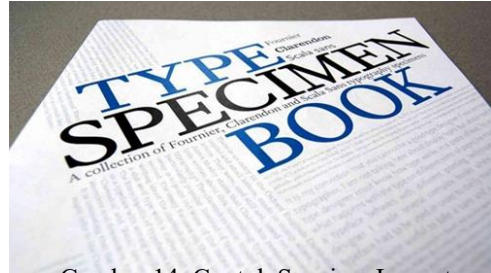
- j. Rebus Layout Tulisan dan gambar dalam tata letak ini saling menjalin dan terkait, menciptakan desain menawan, unik, dan “bercerita”. Dalam beberapa desain, ada teks yang diganti gambar atau sebaliknya.



Gambar 13. Contoh Rebus Layout

(Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- k. Type Specimen Layout Fokus utama tata letak yang satu ini terletak pada penggunaan satu jenis font tertentu.



Gambar 14. Contoh Speciem Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- 1. Copy Heavy Layout Copy Heavy Layout Konsentrasi tata letak copy heavy adalah pengaturan huruf, desainnya didominasi penyajian copy atau teks.



Gambar 15. Contoh Speciem Layout (Sumber: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>)

- 8. Promosi Menurut Rambat Lupiyoadi “2006:120” Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa.

- a. Above The Line (ATL) atau Media Lini Atas Pemasaran atau marketing Above The Line



(ATL) merupakan pemasaran produk atau jasa yang menggunakan media massa.

Gambar 16. Contoh *Above The Line (ATL)* atau Media Lini Atas (Sumber: <https://mediamove.id/manfaat-menggunakan-billboard-dibandingkan-media-iklan-lainnya/>)

- b. *Below The Line (BTL)* atau Media Lini Bawah *Below The Line (BTL)* merupakan aktifitas marketing atau promosi yang dilakukan ditingkat retail atau konsumen dengan salah satu tujuannya adalah merangkul konsumen agar tertarik dengan suatu produk.



Gambar 17. Contoh *Below The Line (BTL)* atau Media Lini Bawah. (Sumber: <https://www.gourmettraveller.com.au/news/food-and-culture/restaurant-merchandise-18019>)

9. Ukuran merupakan elemen visual, besar kecilnya perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca (*legability*) yang tinggi. (Supriyono, 2010:85). Ukuran media yang akan di gunakan dalam desain majalah, menggunakan satuan desain dengan format vektor bertujuan untuk menjaga kualitas gambar agar tidak pecah Ketika desain di aplikasikan ke berbagai media desain komunikasi visual berukuran besar sekaligus kecil kualitas desain tidak berubah dan tetap terjaga dengan baik serta maksimal.

ANALISIS DAN INTERPRENTASI DATA HNS STUDIO BALI

Hope Never Sleep Studio didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga pada tahun 2015 silam, Berawal dari pengalaman dan pengetahuan dari owner HNS Studio Bali dimana beliau pernah menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia Denpasar dengan mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2016 beliau sedang menyelesaikan studinya di jurusan

DKV ISI Denpasar. HNS Studio memiliki makna yang berarti Hope Never Sleep yang berasal dari bahasa Inggris, bila diterjemahkan menjadi “Harapan tidak pernah tidur.” Pada tahun 2017 Dewa Gede Raka Jana Nuraga, S.Ds. menuntaskan studinya. Melihat perkembangan pesanan yang semakin hari semakin bertambah kuantitasnya, Dewa Gede Raka Jana Nuraga, S.Ds. bersama 2 orang temannya memutuskan untuk menyewa sebuah tempat untuk dijadikan kantor HNS Studio Bali yaitu di Jln. WR Supratman, Kesiman no 231, Denpasar. Di bulan Maret tahun 2020 HNS Studio Bali pindah ke rumah owner di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Br. Buruan, Tampaksiring, Gianyar, untuk mengefisienkan waktu kerja di studio.

Seiring berjalannya waktu, HNS Studio mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang lumayan pesat. Dari yang awalnya hanya menyediakan layanan ilustrasi, kini sudah terbuka untuk jasa ilustrasi, desain grafis, animasi, dan desain web. Saat ini HNS Studio memperkerjakan 10 orang pegawai untuk bekerja di studio, dan itu belum terhitung orang-orang yang bekerja di luar. Tak berhenti sampai di sana, HNS Studio juga terus berinovasi dengan merambah dunia konveksi dan merchandising menggunakan nama HNS INVASION dan MYTEES, dan sukses meluncurkan berbagai macam merchandise seperti stiker, gantungan kunci, totebag dan T-shirt, sebagainya. HNS Studio juga mengembangkan sayap dengan membuat sekolah desain bernama HNS ACADEMY yang terbuka bagi siapa saja yang ingin belajar tentang dunia desain.

KONSEP PERANCANGAN

Adapun tahapan proses dari perancangan desain majalah ini terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan terakhir pasca produksi.

1. Membuat Ide dan konsep

Di tahap awal pembuatan majalah adalah proses penentuan konsep atau bisa disebut juga tema edisi. Konsep mempengaruhi keseluruhan isi majalah, mulai dari desain, layout dan ilustrasinya. Karena itulah penentuan ide dan konsep perlu dirancang dengan matang di tahap awal proses produksi ini. Untuk konsep *Style* desain yang dipergunakan pada visualisasi perancangan desain majalah ini menggunakan *style* desain jenis

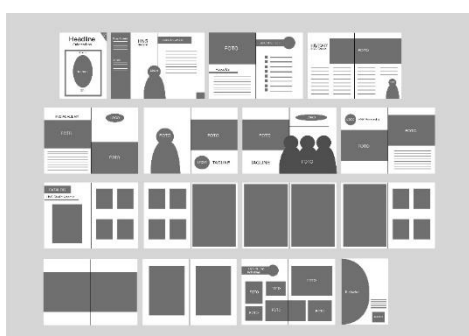
modern dengan perpaduan nuansa lokal Budaya Bali yang terlihat elegan, menarik dan *memorable*. kemudian tema yang diangkat pada majalah edisi pertama HNS Studio, mengangkat tema yaitu *hope never sleep* sesuai dengan singkatan dari HNS Studio itu sendiri yang memiliki sebuah makna filosofi, bahwa dalam menggapai sebuah keberhasilan atau kesuksesan harus dilandasi dengan semangat serta tekad harapan yang tidak pernah padam untuk menaklukkan segala rintangan menuju sebuah kesuksesan.

2. Pemilihan Rubrik

Setelah konsep ditentukan maka hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah pemilihan rubrik. Majalah pasti memiliki berbagai macam rubrik dengan judul yang dibuat semenarik mungkin. Judul rubrik dicatat dan diurutkan berdasarkan urutannya.

3. Penentuan Jumlah Halaman

Jika konsep dan judul rubrik sudah ada, selanjutnya adalah tahap penentuan jumlah halaman. Untuk menentukan jumlah halaman perlu disesuaikan juga dengan jumlah rubriknya. Misalnya, rubrik pertama mendapat jatah 2 halaman, rubrik kata pengantar serta halaman sejarah mendapat masing-masing juga 2 halaman, dan selanjutnya. Halaman majalah bisa dibuat bolak-balik atau tidak, itu juga mempengaruhi jumlah halamannya.



Gambar 18. Penentuan Jumlah Halaman Desain Layout Majalah (Sumber: Dokumentasi pribadi)

4. Input Materi Majalah

Proses input materi dilakukan setelah materi melewati proses editorial. Materi yang dimasukkan meliputi, artikel, foto, gambar, dan sebagainya. Untuk materi artikel yang terlalu Panjang akan diringkas terlebih dahulu, Karena

artikel yang terlalu panjang bisa melebihi jatah halaman yang sudah di tentukan.

5. Desain Cover Majalah

Tahap pembuatan cover majalah, Semua elemen yang diperlukan pada cover majalah dimasukkan dan didesain sesuai konsepnya. Termasuk didalamnya elemen teks, foto dan ilustrasi. Pada tahap ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Indesign* dalam mengerjakan desain cover majalah.



Gambar 19. Desain Cover Majalah (Sumber: Dokumentasi pribadi)

6. Tahap Desain Layout Halaman Majalah

Setelah proses pembuatan cover sudah maka proses berikutnya me-layout. Setiap rubrik memiliki layout yang berbeda-beda sesuai dengan judul rubriknya. Ilustrasi yang dipakai harus diperhatikan benar-benar agar tidak mengganggu keseluruhan isi rubrik. Layout berfungsi untuk membuat rapi, indah dan menarik.



Gambar 20. Desain Layout Majalah (Sumber: Dokumentasi pribadi)

7. Proofing dan revisi Pada Majalah

Proofing merupakan salah satu kegiatan yang berfungsi untuk melihat, mengecek dan menentukan apakah materi, konsep dan artikel sudah sesuai dengan layout majalah itu sendiri. Pada proses *proofing* ini pihak *customer* atau perusahaan dapat melihat *softcopy* (format PDF) dari majalah. Mulai dari cover depan sampai dengan cover belakang.

8. Cetak Final Majalah

Pada tahapan proses ini, tim Quality Control dari Perusahaan akan mengecek kembali halaman, batas (margin) dan sebagainya. Apabila sudah fix dan benar semua maka akan dicetak sebanyak jumlah yang diperlukan.

9. Desain Akhir

Berikut adalah hasil akhir dari proses perancangan desain majalah yang sudah di setujui oleh pihak Perusahaan HNS Studio.



HNS PremierShip

HNS Studio merayakan karya terbaik yang dihasilkan 'kolaborasi' di antara para HNS Designer HNS "PremierShip" melalui karya di atas karya-karya yang bernilai 'PremierShip' mereka. Karya-karya ini menunjukkan kemampuan dan kreativitas para HNS Designer di atas karya-karya yang bernilai 'PremierShip' mereka. Karya-karya ini menunjukkan kemampuan dan kreativitas para HNS Designer di atas karya-karya yang bernilai 'PremierShip' mereka.

CACING KESANGA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

TOPENG KERAS
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

KARASE
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

BRAHMA MURTI
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

AKAGAMI NO SHANKS
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

CATALOG
HNS STUDIO ARTWORK

WISNU MURTI
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

BUDHA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

JAIK
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

BANASPATI RAJA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

BITE FIRE LUFFY
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

NUSANTARA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

DULANG
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

GEBOGAN
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

LAMAK
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

BARONG KET
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

GARUDA NUSANTARA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

VIKRAHADRA
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

RATU NGURAH AGUNG
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

HNS ADVENTURE

HNS ADVENTURE
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

PIS BOLONG
Karya HNS Studio
Jenis Karya: Digital Art
Tahun: 2023

HNS Studio Activities



Gambar 21. Hasil Akhir Perancangan Desain Majalah
(Sumber : dokumentasi pribadi)

SIMPULAN

Selama proses magang/praktik kerja MBKM di perusahaan HNS Studio, penulis mempelajari sistem manajemen perusahaan dalam menangani dan mengelola suatu proyek desain. SeRTA penulis juga melakukan identifikasi dan pengumpulan data primer dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan, dan dokumentasi mengenai HNS Studio berdasarkan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. permasalahan yang ada pada pelaksanaan magang/praktik kerja di HNS Studio adalah perusahaan HNS Studio belum memiliki media publikasi komunikasi visual yang berbentuk publikasi fisik yang efektif dan juga menarik mengulas mulai dari sejarah profil perusahaan serta produk jasa yang ditawarkan dan karya-karya unggulan yang sudah pernah dikerjakan.

Dimana dari permasalahan yang dihadapi tersebut diangkatlah perancangan desain majalah sebagai media promosi yang dapat mempublikasikan hal tersebut. yang memuat informasi layanan, jasa dan portofolio oleh suatu perusahaan sebagai media publikasi dan media promosi adapun proses yang dilalui dalam perancangan majalah ini yang dimulai dari mencari referensi ide dan konsep kemudian wawancara untuk menggali informasi tentang profil serta sejarah HNS Studio dengan pihak yang bersangkutan, kemudian proses pengerjaan desain majalah dan yang terakhir tahap *approval* dari pihak HNS Studio yaitu tahap final perancangan desain majalah. Melalui hasil perancangan desain majalah untuk HNS Studio ini diharapkan dapat

bermanfaat menjadi sebuah media promosi publikasi visual yang menarik serta efektif untuk perusahaan HNS Studio, yang dapat memperkenalkan profil perusahaan, layanan, produk serta portofolio lewat pengemasan sebuah media desain majalah agar dapat dikenal lebih luas lagi oleh para audiens dan konsumen.

DAFTAR RUJUKAN

Abd. Roman, M.AP. 2017. DASAR-DASAR MANAJEMEN. Malang. Inteligensia Media.

Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2018. Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Endah Saptini. 2015. Kewenangan Para Sekutu CV dalam Memfidusiakan Peralatan Operasional Perusahaan. Jurnal Repertorium. 2(2): 161-167

Irawan, O., I Nengah Sudika Negara, & Ni Ketut Pande Sarjani. (2023). PERANCANGAN ILUSTRASI PROMOSI GO-JEK WILAYAH BALI PADA DADOS DESAIN STUDIO DI BADUNG. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 4(01), 100–108.

Retrieved from <https://jurnal2.isidps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1960>

Janottama, Putraka. 2017. Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. Jurnal Segara Widya. 5: 25-41.

Manullang, M. 2008. Dasar-Dasar Manajemen. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.

Nur Aini Ashari, Asidigisianti Surya Patria. 2021. Perancangan Konten Visual Instagram Tentun Ikat "Paradila" Lamongan. Jurnal Desain Komunikasi Visual. 6(2): 237-258.

3(02), 123–131. Retrieved from <https://jurnal2.isidps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1693>

Salmaa. 2021. Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh. Deeplubis. Yogyakarta.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2017. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Jalasutra, Yogyakarta.

Terry, G. R. (2008). Prinsip-prinsip manajemen.