

PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI VISUAL DI BLACK HAND GANG STUDIO

I Made Deva Dharma Putra¹, Ni Ketut Rini Astuti², dan Agus Ngurah Arya Putraka³

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

E-mail: devadharna56@gmail.com

Abstrak

Perancangan Zine Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Visual di Black Hand Gang Studio merupakan implementasi dari kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi/Projek Independen Institut Seni Indonesia Denpasar. Tujuan dari Perancangan ini adalah, untuk merancang sebuah media baca alternatif berbentuk Zine. Zine yang digrap membahas tentang Sejarah, Evolusi dan Revolusi dari Teknik Screen printing, juga membahas bagaimana pengembangan alat-alat teknik screen printing sejak awal sampai sekarang. Seluruh kegiatan Studi/Projek Independen ini dilakukan di Black Hand Gang. Black Hand Gang adalah studio seni grafis dan kontemporer yang berbasis di Ubud, Bali. BHG sendiri juga merupakan sebuah tempat penerbit karya seni yang bekerja sama dengan seniman, galeri dan berbagai klien. Hasil akhir dari rancangan ini adalah, Zine berjumlah 32 halaman yang dicetak pada book paper dengan teknik digital printing dan screen printing di Black Hand Gang Studio.

DESIGNING ZINES AS A MEDIA OF INFORMATION AND VISUAL COMMUNICATION AT BLACK HAND GANG STUDIO

Abstrak¹

The Design of Zine as a Visual Information and Communication Media at Black Hand Gang Studio is an implementation of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Independent Study/Project activity of the Indonesian Institute of the Arts, Denpasar. The purpose of this Design is to design an alternative reading media in the form of a Zine. The Zine that is drawn discusses the History, Evolution and Revolution of Screen Printing Techniques, also discusses how screen printing technique tools have been developed from the beginning until now. All activities of this Independent Study/Project are carried out at Black Hand Gang. Black Hand Gang is a graphic and contemporary art studio based in Ubud, Bali. BHG itself is also a place to publish works of art that collaborates with artists, galleries and various clients. The final result of this design is a 32-page Zine printed on book paper using digital printing and screen printing techniques at Black Hand Gang Studio.

Keywords: media, zine, visual communication and design, screen printing

PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi ini, kita tidak dapat luput dari suatu penyebaran informasi dan komunikasi. Kita sebagai manusia, setiap harinya selalu mengkonsumsi informasi-informasi, berita serta perkembangan-perkembangan informasi dari segala sisi baik dari media sosial maupun media cetak. Saat ini, banyak cara serta media yang dapat digunakan sebagai sarana menyebarkan informasi. Media yang saat ini menguasai penyebaran informasi di dunia adalah media sosial. Sejak munculnya internet dan media sosial, orang-orang perlahan mulai beralih dari yang dahulunya menggunakan media-media konvensional sebagai sarana penyebaran informasi seperti Televisi, koran, dan radio, kini mereka beralih kepada penggunaan internet dan sosial media sebagai sarana penyebaran informasi dan komunikasi. Peralihan media penyebaran informasi dan komunikasi ini menjadi semakin kencang lagi akibat dikembangkannya aplikasi-aplikasi sosial media yang tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi dan komunikasi, namun aplikasi-aplikasi itu juga memfasilitasi manusia untuk meluapkan ekspresinya, perasaannya serta sebagai sarana meng-influence atau mempengaruhi orang-orang lainnya yang melihat konten tersebut.

Namun, jika diperhatikan kembali aplikasi-aplikasi sosial media yang berkembang hari ini sering kali memiliki suatu kesamaan dalam pembahasan topik-topik informasi yang di sampaikan. Tak hanya topiknya, bahkan hingga konten atau video, foto dan caption yang tertera menunjukkan sesuatu yang sama di setiap aplikasinya. Hal ini disebabkan oleh algoritma yang dibentuk oleh media sosial tersebut, yang dimana aplikasi-aplikasi itu dirancang untuk menampilkan berita, topik dan pembahasan yang “viral” saja untuk menggaet jumlah penonton yang lebih banyak. Sehingga dengan demikian, topik-topik yang tidak “viral”, tidak memunculkan jumlah penonton yang banyak atau pun sedikit peminatnya menjadi tidak terekspose dan cenderung kecil mendapat kesempatan untuk ditampilkan atau masuk algoritma aplikasi—aplikasi itu.

Dengan demikian, mereka yang mencari konten-konten dengan pembahasan atau topik-topik yang “segmented” atau topik yang lebih spesifik, cenderung mencari media-media alternatif atau media-media diluar media sosial itu untuk mendapatkan topik yang di inginkan. Birowo mengatakan Media alternatif merupakan media yang berorientasi pada masyarakat dan ikut bermain dalam

membangun wacana di public sphere. Media ini diharapkan dapat melayani kelompok yang sesungguhnya mayoritas tetapi termarjinalisasi (Darmastuti, 2016). Kemudian menurut Atton media alternatif adalah media berskala kecil yang menawarkan sudut pandang alternatif dari arus umum, politik dominan, dan perspektif yang ada. Project Multatuli merupakan salah satu media alternatif yang sejak awal menekankan jurnalisme yang berpihak kepada kelompok-kelompok marginal. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya, media alternatif adalah suatu media penyebaran informasi dan komunikasi yang topik pembahasannya melawan sudut pandang media arus utama (media mainstream).

Salah satu media alternatif yang berkembang saat ini khususnya di lingkaran anak muda adalah Zine. Zine atau Fan-Zine merupakan media penyebaran informasi dan komunikasi alternatif. Menurut Stephen Dunchumbled dalam *Notes from the underground* sebagaimana yang dikutip oleh Vantiani Zine menjadi produk hasil kebudayaan yang ditangani secara non komersial, dan non profit, zine juga bersifat mandiri dengan semangat Do It Your Self. Kemudian Menurut Vantiani (2010:3) “Zine dalam praktiknya bukan pada apakah sifat zine yang mainstream atau non-mainstream (alternatif), melainkan lebih kepada apakah bisa dia berfungsi sebagai sebuah media komunikasi yang menyenangkan buat kita dan orang lain”.

Dalam proyek ini, zine sebagai media alternatif penyebaran informasi dan komunikasi akan digunakan dalam penyampaian materi pengantar sebelum dilaksanakannya suatu workshop. Proyek ini digarap di Black Hand Gang Studio, Black Hand Gang atau sering di singkat BHG adalah studio seni grafis dan kontemporer yang berbasis di Ubud, Bali. BHG sendiri juga merupakan sebuah tempat penerbit karya seni yang bekerja sama dengan seniman, galeri dan berbagai klien. Black Hand Gang Studio dibentuk pada tahun 2019 dan sejak saat itu sudah berfokus pada pencetakan karya secara manual (Printmaking) dengan segala cara mulai dari cetak dalam, cetak tinggi sampai cetak saring. Black Hand Gang setiap minggunya rutin melaksanakan suatu workshop tentang teknik cetak manual seperti, lino cut, cyanotype, sampai screen printing. Dalam pelaksanaan workshop tadi, diikuti juga dengan pemberian materi secara singkat sebelum dilaksanakannya workshop. Dalam hal ini, Studi /proyek independent yang dilakukan penulis di Black Hand Gang Studio mengangkat tentang Perancangan Zine Sebagai Informasi dan Komunikasi Visual di Black Hand Gang Studio. Zine yang dirancang nantinya akan membahas tentang Sejarah, Evolusi dan

Revolusi Teknik Screen Printing. Zine dengan topik ini nantinya diharapkan bisa menjadi materi pengantar sebelum dilaksanakannya workshop Screen Printing di Black Hand Gang Studio, sekaligus agar para peserta workshop tidak hanya mengetahui teknik Screen Print saja, tetapi juga mengetahui bagaimana sekilas tentang perjalanan sejarah Screen Print itu sendiri.

METODE

Menurut Rachman, dkk (2024 : 137) Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih menekankan pada pengukuran angka dan statistik, metode kualitatif menekankan pada interpretasi, pemahaman konteks, dan makna subjektif.

Dalam Proyek ini penulis terlibat langsung dengan subjek atau topik penelitiannya untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai berbagai aspek dari subjek yang di bahas. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami secara mendalam aspek-aspek kompleks yang ada pada subjek penelitian, metode ini juga memungkinkan pengumpulan data yang deskriptif dan kontekstual. Sejumlah teknik pengumpulan data digunakan dalam metode kualitatif, di antaranya adalah wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen.

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara) (Nur Indrianto dan Bambang Supono, 2013: 142). Metode yang dilakukan saat pengambilan data primer ini adalah sebagai berikut:

A. Wawancara

Menurut Sugiono (2018:103) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara adalah Teknik memperoleh data dengan menanyakan pertanyaan terkait penelitian (*interview*) langsung kepada pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek penelitian kita, biasanya dalam wawancara dilakukan percakapan antara dua orang atau lebih yang memiliki perannya masing-masing. Satu bertugas sebagai narasumber/ sumber data dan yang lainnya menjadi penannya. Dalam wawancara biasanya penannya sudah mempersiapkan pertanyaan yang terstruktur dari

pertanyaan umum sampai mengkhusus guna memanfaatkan waktu dan wawancara menjadi efektif.

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan Owner Black Hand Gang Studio yaitu Lina Nata Karunia. Kepada Lina Nata Karunia penulis menanyakan informasi-informasi umum sampai detail terkait Black Hand Gang Studio yang bertujuan untuk mencari informasi secara spesifik.

B. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Nurdin dan Hartati, 2019: 173). Jadi dapat diartikan bahwa metode observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian kita, objek-objek itu dapat berupa orang, keadaan atau kondisi, kegiatan, proses dan lain-lain. Melalui pengamatan tersebut kita mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan topik wawancara kita.

Dalam kegiatan studi/projek independent ini, kegiatan observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke Black Hand Gang Studio guna mengobservasi atau mengamati kegiatan-kegiatan di Black Hand Gang Studio baik itu workshop maupun kegiatan produksi sehari-harinya. Dalam hal ini, penulis lebih cenderung mengamati lebih detail kegiatan workshop dan kegiatan mencetak dengan Screen Printing. Dua kegiatan ini adalah kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh penulis di Black Hand Gang Studio. Dengan melakukan kegiatan observasi ini, diharapkan penulis dapat mengerti konteks permasalahan secara langsung, agar nantinya dapat memberi penyelesaian yang baik dan sesuai dengan permasalahan.

Selain data primer terdapat data sekunder, menurut Sugiyono, Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen (Sugiyono, 2012: 141). Jadi dapat diartikan data sekunder adalah data-data yang berupa literatur-literatur yang sebelumnya sudah ada dan yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui data-data sekunder ini peneliti dapat mengkaji data primer yang sudah di dapat sebelumnya, apakah sesuai dengan teori atau malah sebaliknya. Metode pencarian data sekunder disini dilakukan melalui beberapa metode seperti:

A. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan

digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Pada metode ini, penulis menggali-literatur-literatur yang ada pada website jurnal untuk dijadikan acuan menganalisis data primer. Artikel-artikel yang digunakan oleh penulis diambil dari jurnal-jurnal, E-Book, serta sumber-sumber bacaan terpercaya lainnya, diantaranya E-Book “ *Silk Screen Printing For Artist & Craftmen*, oleh Mathilda V.Schwalbach & James A.Schwalbach”, E-Book “ *The Complate Book of Silk Screen Printing Production*, Oleh J. I. Biegeleisen, Artikel ” *EKSISTENSI ZINE SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF BAGI KOMUNITAS LINGKARAN SOLIDARITAS SURABAYA DALAM PENDEKETAN RUANG PUBLIK*, Oleh Asprila Maulana Akbar”, “ *History Of Printing Timeline*, Oleh American Printing History Association”, dan masih banyak lagi artikel, e-book dan sumber-sumber bacaan terpercaya lainnya yang dijadikan acuan, sumber informasi, dan pedoman dalam melakukan kegiatan Studi/Projek Independent ini.

B. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018: 476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumentasi dalam penelitian kali ini sangat berperan penting karena sebuah data akan memiliki nilai kredibilitas yang tinggi jika didalamnya terdapat sebuah foto dokumentasi. Metode Studi dokumentasi pada studi/projek independen di Black Hand Gang Studio ini dilakukan dengan mengabadikan setiap kegiatan-kegiatan pada Black Hand Gang Studio dengan mempotrek atau memfoto dan mengabadikan dalam bentuk video. Pengabdian dalam bentuk foto ini dilakukan untuk kebutuhan isi dari zine yang akan dibuat penulis. Foto-foto yang diambil berupa, foto detail kegiatan mencetak dengan teknik Screen Printing, serta foto artwork hasil cetak menggunakan teknik Screen Printing. Seluruh dokumentasi-dokumentasi ini nantinya akan digunakan sebagai kebutuhan isi dari zine yang membahas teknik screen printing.

ANALISIS DAN INTERPRESTASI DATA

A. Black Hand Gang Studio

Black Hand Gang Studio memiliki kantor sekaligus workshop dan galeri yang berlokasi di Mas, Ubud

lebih tepatnya terletak di Jalan Raya Mas, Br. Abianseka Desa Mas, Ubud, Gianyar – Bali 80571. Berikut peta Lokasi Black Hand Gang Studio. Menurut penuturan Lina Nata Karunia (Owner), pemilihan Ubud sebagai Lokasi studio di Ubud didasari oleh beberapa alasan. Dimulai dari lingkungan pariwisata dan seni, lingkungan pariwisata dan seni di Kawasan ubud sangatlah kuat. Sehingga Ubud menjadi Lokasi yang pas untuk menjalankan bisnis jasa seni dan pengalaman berkesenian. Black Hand Gang Studio yang bernotabene sebagai studio seni grafis yang juga menjual artwork dan mengadakan workshop melihat hal ini sebagai peluang mereka untuk menjual produk serta jasanya, mengingat Ubud dan sekitarnya memiliki perkembangan pariwisata yang baik. Mengingat juga sejak berkembangnya pariwisata, Ubud menjadi tujuan wisata tourist dan bule nomer satu di Bali. Selain prospek market menurut penuturan owner, pada tahun 2020 di Ubud juga belum ada yang mengembangkan Studio Seni Grafis hanya ada studio atau galeri Lukis. Dengan demikian persaingan menjadi semakin lenggang bahkan tidak ada pesaing, maka dari itu dikembangkan lah studio cetak grafis dengan standar professional Black Hand Gang ini.

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka atau disebut juga kajian pustaka (literature review) merupakan sebuah aktivitas untuk meninjau atau mengkaji kembali berbagai literatur yang telah dipublikasikan oleh akademisi atau peneliti lain sebelumnya terkait topik yang akan kita teliti (Taylor & Procter 2010: 1). Dalam sebuah penelitian, tinjauan Pustaka dibuat sebagai pendahuluan dari laporan hasil penelitian. Tujuan dibuatnya tinjauan Pustaka ini adalah sebagai acuan serta sebagai gambaran tentang topik atau permasalahan yang akan diteliti sehingga dalam penyusunan nanti tinjauan Pustaka ini yang akan digunakan untuk menjawab kesulitan-kesulitan yang dihadapi.

1. Desain Komunikasi Visual

Sesuai dengan namanya Desain Komunikasi Visual, menitik beratkan Komunikasi Visual sebagai fokus utama pembelajaran mereka. Jenis komunikasi ini menggunakan bahasa visual dengan unsur dasar Bahasa visual menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan. Bahasa visual sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, makna dan pesan.

Menurut Ricky W. Putra (2020 : 6) desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Dalam proses penciptaanya desainer bekerja dengan bantuan

alat komunikasi (teknologi) untuk menyampaikan pesan dari klient kepada audience yang dituju, dengan komponen utamanya adalah gambar dan tulisan.

Menurut S Tinarbuko (2015 : 5) mengatakan bahwa Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi kemampuan kreatifitas visual, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Proses kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual yang terjadi di lingkungan sekitar, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasive, artistik, estetis, dan komunikatif.

2. Zine

Menurut Todd, M., & Watson *Zine* adalah sebuah jenis publikasi independen yang seringkali dibuat oleh perorangan atau kelompok kecil menggunakan metode pencetakan secara mandiri. (Ramadhan, 2023). *Zine* adalah sebuah media alternatif penyebaran informasi yang biasanya di produksi atau di buat oleh orang-orang yang berada pada sub kultur-sub kultur tertentu. *Zine* berasal dari kata *Fanzine* (singkatan dari fan magazine) dan berbeda dengan *Magazine* (majalah; media cetak) pada umumnya. Awal mula *zine* diciptakan adalah sebagai perlawanan atau counter culture dari media massa masintream. Pada dasarnya, *zine* berisi hal- hal atau informasi uang menggugah atau provokatif. Kemunculan *zine* disebabkan oleh media konvensional yang tidak dapat memenuhi hasrat akan kebutuhan informasi dan sisi kreativitas pada tiap individu maupun komunitas tertentu. Sehingga, topik-topik pembahasan yang diangkat pada sebuah *Zine* biasanya topik-topik yang sangat spesifik dan penikmat yang sangat segmented

3. Prinsip Desain

Dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan oleh Ricky W. Putra. Kepekaan untuk mempertimbangkan berbagai prinsip desain merupakan harga mati. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan, meskipun dalam kenyataannya semua itu ditentukan oleh selera desainer, klient serta khalayak ramai yang akan menjadi sasaran pesan. Dalam prinsip desain kita mengenal lima hal yaitu kesatuan, keseimbangan,

ritme, penekanan, dan proporsi

1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan adalah bersatunya elemen-elemen desain sehingga menimbulkan kesan yang harmonis. Satu elemen dengan yang lainnya saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan dari desain yang dibuat.

2. Keseimbangan (Balance)

Sesuai Namanya, keseimbangan bearti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Kita harus dapat memadukan keseimbangan antara tulisan, warna atau gambar sehingga tidak memunculkan kesan berat sebelah. Jenis keseimbangan dapat dibagi menjadi dua yaitu simetris dan asimetris. Simetris berarti keseimbangan yang benae-benar seimbang ditengah-tengah. Sedangkan asimetris berarti posisi yang tidak seimbang atau tidak beraturan

3. Ritme

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Selain itu ritme juga bisa diartikan sebagai pengulangan atau variasi dari komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi.

4. Penekanan (Emphasis)

Dalam pembuatan desain, ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari pada yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mengarahkan pandangan atau presepsi khalayak umum sehingga apa yang disampaikan dapat tersalur. Namun harus digarisbawahi, tidak semua objek harus kita tonjolkan karena jika itu terjadi dapat menyebabkan desain terlihat ramai dan pesan tidak dapat disampaikan

5. Proporsi

Proporsi adalah hubungan perbandingan antara satu objek dengan objek lainnya atau objek dengan objek keseluruhan. Proporsi juga dapat diartikan sebagai perubahan ukuran atau size tanpa perubahan ukuran Panjang, lebar atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi terlihat distorsi.

4. Unsur-unsur desain

A. Warna (Color)

Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur

cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Warna menjadi salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam desain, karena melalui warna suatu desain bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas.

Menurut Ricky W. Putra (2020 : 25) warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat Cahaya yang dipancarkan, warna secara objektif diperikan oleh Panjang gelombang. Dilihat dari Panjang gelombang, Cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Sedangkan secara subjektif atau psikologis penampilan warna dapat diperikan ke dalam hue (rona warna atau corak warna), value (kualiotas terang gelap warna), chroma (intensitas/kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna)

Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur Cahaya, ketiga unsur itu saling bersinergi hingga warna dapat terbentuk dan dilihat. Ada beberapa jenis warna yaitu :

1. Warna Premier

Warna Primer Adalah warna pokok yang dapat menghasilkan warnawarna lainnya. (Pujiriyanto, 2005: 24). Warna yang termasuk warna primer adalah biru (*cyan*), merah (*magenta*), dan kuning (*yellow*).



Gambar 1. Warna Primer

(Sumber : *Pinterest.com*)

2. Warna Sekunder

Warna Sekunder adalah warna campuran salah satu warna primer dengan proporsi 1:1. Warna tersebut diantaranya adalah: jingga/*orange* (merah dan kuning), ungu/*violet* (merah dan biru), hijau (kuning dan biru).



Gambar 2. Warna Sekunder

(Sumber : *Pinterest.com*)

3. Warna Tersier

Merupakan percampuran antara warna primer dan sekunder di sebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat cantik dan unik, seperti hijau limau (hijau dan kuning), hijau toska (hijau dan biru), *indigo* (biru dan ungu). (Dameria, 2007: 1)



Gambar 3. Warna Tersier

(Sumber : *Pinterest.com*)

4. Warna Komplementer

Kombinasi ini menggunakan warna yang bersebrangan 180 derajat pada lingkaran warna. Dua warna ini akan menghasilkan kontras yang paling kuat dan enak dipandang ketika memiliki proporsi tertentu.



Gambar 4. Warna Komplementer

(Sumber : *Pinterest.com*)

5. Warna Analogus

Warna ini merupakan penyusunan antara dua warna yang saling berdekatan dalam lingkaran warna. Setiap warna diantara kedua warna tersebut disusun sehingga terlihat harmoni pada pergeseran warnanya.



Gambar 5. Warna Analogus

(Sumber : [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

6. Warna Monokromatik

Warna ini merupakan susunan warna dalam sebuah warna dasar. Warna dasar diturunkan maupun ditingkatkan intensitasnya untuk mendapat transisi warna yang indah. Pada jenis ini hitam dan putih bertindak sebagai pengatur intensitas warna.



Gambar 6. Warna Monokromatik

(Sumber : [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

7. Warna Netral

Warna netral merupakan pencampuran ketiga warna dasar dengan skala 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju warna hitam.



Gambar 7. Warna Netral

(Sumber : [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

B. Ilustrasi

Menurut Joneta Witabora (2012 : 660) ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara

visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran ; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator . Menurut Drs. RM. Soenarto (dalam Maharsi, 2016:4) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya.

Dari kedua pengertian tersebut dapat di simpulkan bahwasanya kata Ilustrasi dalam bidang seni mengandung arti suatu gambar, lukisan, atau foto yang dapat menggambarkan atau menjelaskan sesuatu yang secara tidak langsung dapat dirasakan suasananya tidak hanya sekedar deskripsi atau penjelasan suatu peristiwa.



Gambar 8. Ilustrasi

(Sumber : www.instagram.com/jokowi)

1. Typografi atau Huruf

Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil. Dalam menggunakan tipografi, harus berpegang pada pedoman yang ada. Terdapat 4 (empat) pedoman dalam tipografi, yaitu :

- *Readability*, yaitu harus mudah dibaca.
- *Visibility*, yaitu harus mudah dilihat.
- *Clarity*, yaitu harus mudah dibedakan antar satu sama lain.
- *Legibility*, yaitu kemudahan dalam mengenal suatu huruf.

Tipografi juga memiliki berbagai karakteristik huruf, yaitu :

- *Italic*, yaitu huruf miring yang digunakan untuk bahasa asing.
- *Bold*, yaitu huruf tebal yang digunakan sebagai penekanan.
- *Underline*, yaitu huruf yang digarisbawahi untuk sesuatu yang penting

2. Layout atau tata letak

Menurut Rustan (2020: 10), *layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya. Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihatnya. Prinsip dasar dalam *layout*, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dalam konten. Secara lebih spesifik Layout adalah suatu kegiatan menyusun, mengatur dan memadukan unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Yang harus diperhatikan adalah kata estetik, artinya disini seorang layouter harus tetap memegang kaidah serta norma-norma yang berlaku, sehingga pesan yang disampaikan akan secara jelas terserap dan diterima oleh si penerima dengan jelas dan baik. Oleh sebab itu fungsi Layout sendiri haruslah terbaca, tersusun, indentitas produk dan jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KONSEP

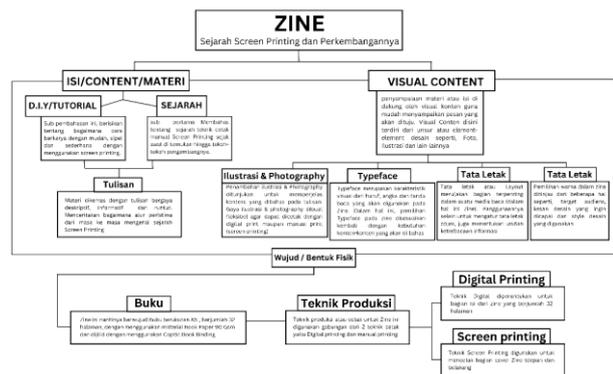
Pada dasarnya dalam proses penciptaan sebuah karya desain, pemaparan konsep merupakan suatu hal yang penting dan harus disampaikan baik kepada klien maupun audiens. Konsep disusun dengan ide-ide yang telah di seleksi hingga menjadi suatu konsep yang mudah dimengerti untuk di realisasikan. Pada kegiatan Studi/projek Independen di Black Hand Gang Studio yang mengangkat perancangan dan pencetakan zine ini, konsep awal ditentukan atau dibuat oleh penulis, setelah itu rancangan konsep diajukan kepada mitra yang kemudian di elaborasikan lagi dengan ide-ide mitra.

Zine merupakan suatu media alternatif dalam penyampaian suatu topik, dan bahasan akan hal-hal tertentu. Dalam proyek ini, konsep Visual yang diusung oleh penulis dalam penciptaan karya adalah Visual Vintage Pop Art. Hal ini didasari atas topik yang akan dibahas yaitu membahas tentang Sejarah, Evolusi dan Revolusi dari Teknik Screen printing. Selain itu penulis juga meninjau dari target market atau audiens khususnya Workshop dari Black Hand Gang Studio adalah orang dewasa sampai remaja, rentang umur 20-35 tahun. Dimana kategori umur merupakan umur-umur produktif dalam melakukan hal-hal baik itu bekerja maupun bersenang-senang. Melalui visual

Vintage Pop Art diharapkan dapat membangkitkan semangat-semangat produktifitas tersebut.

A. Konsep Rancangan

Setelah mendapat masukan pada pengajuan konsep awal, penulis meriset dan meninjau kembali masukan-masukan dari pihak Black Hand Gang. Melalui beberapa pertimbangan diikuti dengan menggali bahan-bahan bacaan, penulis memilih untuk membahas “Screen Printing” dalam proyek perancangan zine ini. Pertimbangan penulis memilih materi Screen Printing dalam zine ini adalah, nantinya zine ini diharapkan dapat menjadi sebuah bahan bacaan ringan sebelum dimulainya workshop screen printing. Workshop screen Printing di Black Hand Gang Studio dilaksanakan setiap kurang lebih 2-3 bulan sekali menyesuaikan jadwal yang di rancang. Kemudian, Konsep Zine yang dirancang akan membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Screen Printing, seperti Sejarah, tokoh-tokoh, peristiwa, adan perkembangannya hingga masa kini. Setelah diajukan dan di presentasikan kembali mengenai konsep pembahasan yang baru ini, pihak Black Hand Gang sebagai mitra di proyek ini menyetujui usulan konsep tersebut. Penjelasan dan penjabaran konsep final dapat dilihat pada gambar ini.

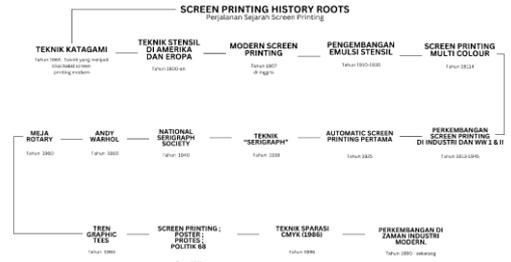


Gambar 9. Mindmap konsep final

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)

Pada rancangan final penulis membahas Sejarah Teknik Cetak Manual Screen Printing sebagai topik pembahasan dalam Zine. Alasan pemilihan topik ini selain sebagai teknik yang sering di gunakan memproduksi karya pada Black Hand Gang Studio adalah karena topik Teknik Screen printing ini merupakan topik yang sangat menarik untuk di bahas. Setelah penulis membaca beberapa artikel dan buku-buku online mengenai teknik Screen Printing, ternyata teknik Screen Printing memiliki sejarah penemuan serta evolusi dan revolusi yang sangat panjang dibalik

populernya penggunaan teknik ini dalam industri tekstil sekarang. Mulai dari teknik cetak stensil yang menjadi konsep dasar teknik screen printing, kemudian berkembangnya teknik yang sangat mirip dengan konsep modern screen printing di Jepang bernama teknik “Katagami”. Kemudian dilanjutkan dengan dikembangkannya teknik screen printing di eropa dan amerika termasuk andil penggunaan Screen Printing dalam Perang Dunia I dan II. Dan masih banyak lagi perjalanan perkembangan-perkembangan teknik Screen Printing hingga sampai di kedudukannya hari ini yang menjadi pemeran utama dalam sebuah produksi industri tekstil.



Gambar 10. Alur Sejarah dan Perkembangan Screen Printing

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)

Konsep secara spesifik dijelaskan sebagai berikut :

1. Isi atau Materi Zine

Isi atau Materi zine merupakan sesuatu hal yang akan menjadi topik pembicaraan dalam zine. Topik ini berupa kalimat-kalimat atau materi bacaan yang bersifat deskriptif. Konten pada zine ini dibagi menjadi dua sub pembahasan, yaitu :

a. Konten Sejarah Screen Printing

Sub konten pertama pada zine ini adalah pembahasan mengenai Sejarah Screen Printing, dalam sub bab ini pembahasan dimulai dari sejak berkembangnya teknik katagami yang digunakan di jepang sebagai teknik memberi motif pada pakaian kimono, teknik katagami ini memiliki sistem dan konsep dasar yang hampir sama dengan teknik screen printing. Maka dari itu teknik ini disebut-sebut sebagai cikal bakal dari pengembangan modern screen printing. Setelah membahas katagami, terdapat beberapa pembahasan peristiwa-peristiwa screen printing menurut periode tahunnya yaitu periode 1800-an, 1900-an sampai ke abad 21. Setelah itu sejarah di akhiri dengan perkembangan teknik Screen Printing pada hari ini. Acuan informasi valid yang digunakan dalam merangkum sejarah Screen Printing ini adalah buku berjudul “Silk Screen Printing for Artist & Craft Men” juga sumber-sumber artikel, jurnal, website terpercaya di internet. Runtutan peristiwa detail Sejarah Perkembangan Screen printing yang terjadi adalah sebagai berikut :

b. Konten D.I.Y Tutorial

Sub pembahasan kedua dalam zine diisi dengan konten DIY atau *Do it yourself screen printing*. Dalam konten ini akan berisikan bagaimana mencetak gambar pada baju, kertas, kain maupun karya dengan menggunakan teknik screen printing tetapi dengan metode yang sederhana dimana tidak memerlukan alat afdruck maupun cairan afdruck.

Metode DIY Screen Printing yang digunakan dalam konten ini adalah dengan sistem stensil. Nantinya pembaca akan diarahkan untuk membuat cetakan atau matriksnya pada sebuah kertas art paper yang kemudian kertas tersebut di tempelkan di depan screen sablon.

DIY Sempel Screen Printing ini ditunjukan untuk mereka yang ingin mencoba teknik screen printing tetapi dengan alat seadanya. Melalui DIY ini, pembaca hanya perlu menyiapkan Screen 30x30 cm seharga kurang lebih 25.000, kertas gambar atau buku gambar kemudian 1-3 warna akrilik seharga 12.000, dan alat gesut kaca seharga 10.000. Dengan modal kurang lebih 60.000, pembaca sudah bisa membuat edisi cetakan atau print sendiri. Pembaca juga bisa mengeksplere lebih jauh terkait teknik dan langkah-langkah yang telah di jelaskan

2. Visual Konten

Materi atau topik-topik yang akan masuk kedalam zine nantinya tidak lah berdiri sendiri (hanya tulisan atau teks saja) namun di balut dengan sentuhan Unsur-unsur desain atau disebut dengan Visual Konten . Jika Isi atau Konten (point satu) diatas membahas konten secara materi atau tulisan, pada point kedua ini yaitu visual konten akan membahas bagaimana merangkai dan merancang tulisan-tulisan dan materi tersebut dengan baik agar lebih menarik dan mudah tersampaikan dan dimengerti oleh audiens.

Pada bagian ini materi-materi yang telah di susun sebelumnya berupa tulisan dan informasi-informasi dipadukan dengan penambahan ilustrasi, jenis font, style design, layout, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Tujuan dipadukan nya unsur-unsur desain adalah membantu informasi atau topik dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca, selain itu penambahan

unsur-unsur desain juga ditujukan untuk mengemas informasi secara menarik sehingga dapat meningkatkan minat audiens untuk membaca. Visual Konten dalam Zine ini menyangkut :

a. Penerapan Ilustrasi dan Fotografi

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Pada perancangan Zine ini, penerapan ilustrasi dibuat dengan tujuan memperjelas informasi yang telah disampaikan dengan kata-kata atau kalimat. Ilustrasi yang dibuat berupa visualisasi dari kalimat yang tertulis pada zine. Ilustrasi yang di tampilkan pada zine dibuat se sederhana mungkin agar dapat di mengerti dengan mudah oleh audiens. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran ; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar, dengan demikian setiap ilustrasi yang tampil pada zine ini ditargetkan untuk menyampaikan ide yang ingin disampaikan penulis kepada audiens.

Begitu juga dengan Fotografi, penambahan fotografi atau foto dalam Zine ini juga berfungsi untuk memberikan deskripsi secara visual terhadap teks yang tertulis (materi). Dengan penambahan Foto dan ilustrasi atau gambar kedalam Zine juga difungsikan agar Zine tidak monoton atau hanya berisi tulisan sehingga audiens tidak bosan saat membaca Zine.



Gambar 11. Referensi Konsep Visual

(Sumber : <https://www.binatangpress.com/products/dari-ngak-ngik-ngok-ke-dheg-dheg-by-irama-nusantara-english>)



Gambar 12. Referensi Konsep Visual

(Sumber : <https://paulacruz.com.br/almanaque-bate-bola-1>)

Sesuai dengan fungsinya, zine ini nantinya akan dipergunakan untuk bahan bacaan dan pengenalan mengenai Teknik Screen Printing sebelum dimulainya workshop di Black Hand Gang Studio. Data dari hasil

wawancara dan observasi menunjukkan, mereka yang ikut serta dalam workshop screen printing biasanya adalah remaja sampai orang dewasa dengan rentang umur sekitar 18-35 tahun. Dengan demikian penulis menggunakan ilustrasi dan foto yang dibuat dengan style Pop Art. Alasannya karena Ilustrasi yang bernuansan Pop Art ini mengandung kesan dan pembawaan yang lebih fun atau gembira, tidak terlalu formal dan cocok digunakan pada media zine. Style Pop Art yang akan digunakan nantinya akan di tambahkan unsur half tone atau raster dengan perpaduan satu sampai dua warna dengan maksimal warna adalah tiga.

b. Penerapan Tipografi

Dalam penyampaian informasi yang baik, tidak cukup hanya dengan memvisualkan nya namun visual tersebut harus juga berisikan keterangan (teks) guna memperjelas informasi. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan tipografi, artinya jenis font nantinya harus cocok dengan ilustrasi yang dihadirkan. Karena font dengan ilustrasi itu akan saling melengkapi satu sama lain dalam misi menyampaikan informasi kepada audiens. Tipografi berhubungan erat dengan tulisan, pemilihan font,serta penataan font itu sendiri. Pemilihan tipografi yang tepat, membuat informasi yang ingin disampaikan kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik, jelas dan tegas.

Dalam zine yang dirancang oleh penulis, ada dua jenis font yang harus ditentukan. Jenis font pertama untuk headline atau judul atau gambaran besar informasi yang biasanya berada di awal informasi bagian atas (head), yang berisi beberapa patah kata untuk menjelaskan informasi secara singkat. Pada headline, dibutuhkan font dengan karakteristik kuat, tegas, berkarakter serta catchy atau dapat menarik perhatian pembaca. Kemudian jenis font kedua yaitu font yang diperuntukan untuk body text atau isi. Body text atau isi biasanya terletak dibawah headline, Dimana body text ini berisi informasi secara detail yang membahas topik permasalahan sesuai dengan judul atau headline. Beberapa font yang digunakan adalah

- Nougat Typeface



Gambar 13. Nougat Typeface

(Sumber : [I Made Deva Dharma Putra, 2024](#))

Nougat font memiliki karakteristik font yang tegas, dan tebal (bold). Sehingga font ini cocok digunakan pada bagian headline atau judul topik.

- Arial Font Family



Gambar 14. Arial Font Family

(Sumber : [I Made Deva Dharma Putra, 2024](#))

Arial merupakan jenis font umum yang kerap digunakan pada bagian body text atau isi. Karakteristik font ini adalah mudah dibaca, santai dan tampilan yang tidak terlalu rumit. Sehingga jenis font Arial ini menjadi pilihan untuk mengisi pada bagian body text atau isi Zine.

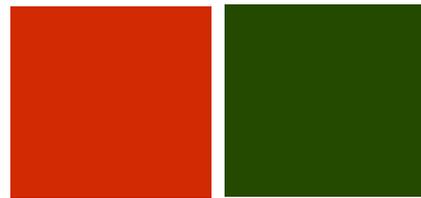
- c. Penerapan Warna

Dalam dunia psikologi, warna dikatakan dapat mempengaruhi mood seseorang. Setiap warna yang ada memiliki kesan dan pengaruh yang berbeda-beda di mata manusia. Secara umum warna dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu warna dingin dan warna hangat. Warna dingin terdiri dari warna-warna yang merujuk pada warna alam seperti biru, hijau, dan ungu. Kemudian warna hangat yang biasanya terdiri dari warna-warna merah, oranye, kuning, dan pink. Kedua kategori warna tersebut memiliki pengaruh yang berbeda, warna dingin membuat kesan karya desain menjadi lebih santai, dan sejuk sedangkan warna hangat membuat karya desain berkesan lebih bersemangat dan tegas.

Pemilihan warna dalam suatu karya desain dapat ditinjau dari kegunaan karya tersebut, dan target audiens yang disasar. Dalam perancangan zine yang dilakukan oleh penulis, pemilihan warna atau color pallet ditentukan melalui 3 parameter. Pertama mempertimbangkan target audiens, Dimana target audiensnya adalah remaja sampai orang dewasa usia 18-35 tahun. Kedua, mempertimbangkan kegunaan zine yang dibuat. Zine yang dikembangkan oleh penulis ini nantinya akan menjadi suatu media baca, dan media penyebaran informasi pada kegiatan workshop. Kegiatan workshop di Black Hand Gang Studio cenderung mengarah pada kegiatan belajar yang asik, menyenangkan, tidak terlalu formal dan serius.

Secara tidak langsung disini penulis diarahkan untuk membuat media bacaan yang tidak membosankan, asik untuk di baca, dipandang, di cermati dan tidak terlalu formal. Kemudian parameter yang terakhir adalah pemilihan warna disesuaikan dengan nilai-nilai estetikanya. Beberapa warna jika disandingkan atau di gabungkan penerapannya, terlihat kurang cocok sehingga mengganggu pengelihatannya. Namun beberapa warna jika kita mengkolaborasikannya dengan baik, dapat menjadi suatu kolaborasi warna yang menarik perhatian audiens dan nyaman di pandang mata.

Setelah melalui beberapa riset dan percobaan kombinasi warna, penulis memilih untuk memadukan warna-warna hangat dan sedikit warna dingin. Warna-warna itu adalah merah dan hijau. Dengan Hex Merah : #F74C04, dan Hijau : #244A00.



Gambar 15. Pallet Warna

(Sumber : [I Made Deva Dharma Putra, 2024](#))

- d. Penerapan Layout, Komposisi dan Proporsi

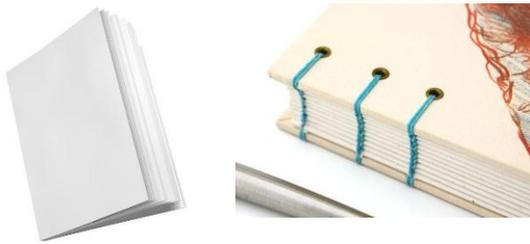
Layout, komposisi dan proporsi merupakan unsur yang memegang peranan penting dalam sebuah buku maupun zine. Penyusunan layout, komposisi dan proporsi ini menentukan urutan keterbacaan in formasi. Urutan keterbacaan informasi adalah bagaimana desainer menyampaikan informasi secara berurutan sesuai dengan konteks informasi kepada audiens dengan menggunakan pengaturan tata letak tulisan dan gambar (layout), penentuan objek-objek yang akan di tampilkan (komposisi) dan pengaturan besar kecilnya objek yang akan di tampilkan (proporsi).

Dalam rancangan zine ini, dalam setiap halammnya penulis menyusun atau me layout sesuai dengan konteks informasi, asset visual yang digunakan dan font yang digunakan. Namun penulis tetap memegang satu prinsip dalam melayout yaitu, urutan keterbacaan harus jelas mulai dari kanan ke kiri maupun dari atas kebawah. Selain itu penentuan ukuran font dan ukuran asset-asset seperti ilustrasi dan artwork juga sangat perlu diperhatikan. Tujuannya agar semua unsur yang ada mulai dari font, ilustrasi, artwork, headline, bodytext dan yang lainnya dapat menjadi satu kesatuan untuk

menyampaikan suatu informasi kepada audiens

3. Wujud dan Bentuk Fisik

Karya ini akan diwujudkan dalam bentuk Buku berukuran A5 yang menggunakan kertas Book paper. Nantinya Zine ini juga terdiri dari 32 halaman isi, 1 Cover depan dan 1 Cover Belakang dengan menggunakan metode jilid Coptic Binding Book.



Gambar 16. Ilustrasi Wujud fisik Zine

(Sumber : <https://www.etsy.com/listing/176130028/coptic-stitch-journal-scottish-highland>)

4. Teknik Produksi

Teknik Produksi yang digunakan dalam mewujudkan karya zine ini adalah menggunakan perpaduan antara Teknik Screen Printing dan Digital Printing. Perpaduan ini bertujuan untuk mencari hasil yang konsisten juga mempersingkat waktu pengerjaan. Teknik digital printing digunakan untuk mencetak bagian isi sejumlah 32 Halaman sedangkan teknik Screen printing digunakan untuk mencetak bagian Cover depan dan Belakang.

TAHAP PENCIPTAAN

Berdasarkan rancangan konsep serta pengumpulan data yang dilakukan penulis, maka dapat diciptakan suatu karya visual dengan melalui beberapa tahapan-penciptaan yang terdiri dari pembuatan sketsa layout konten, pembuatan dan penerapan asset ilustrasi dan foto, dan Finishing

A. Pembuatan Sketsa Layout Konten

Seperti yang dikatakan Rustan (2020: 10), *layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya. Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihatnya. Jika pernyataan tadi dikaitkan dengan suatu buku (media baca), maka layout (penataan elemen) adalah hal pertama yang akan dirasakan oleh

pembaca setelah melihat buku. Penataan elemen ini juga mempengaruhi persepsi pembaca akan buku itu sendiri, dalam hal ini berkaitan juga dengan urutan keterbacaan informasi yang akan disampaikan pada konten.

Pada studi/projek independent ini, layout Zine Sejarah, Evolusi dan Revolusi Teknik Screen printing terinspirasi oleh layout koran atau newspaper khususnya koran yang beredar di eropa.



Gambar 17. Layout Koran

(Sumber : *Printerest.com*)

Jika diperhatikan pada gambar, penataan elemen pada sebuah koran memiliki satu karakteristik utama yaitu banyak menerapkan prinsip *emphasis* atau penekanan dengan memanfaatkan kontras dan ukuran suatu element. Prinsip *emphasis* secara tidak langsung juga memberikan penekanan lebih pada konten yang ingin ditonjolkan atau di *highlight*, hal ini juga sekaligus membuat suatu kesan alur keterbacaan konten sehingga informasi yang disampaikan jelas urutan keterbacaan atau penyampaiannya.

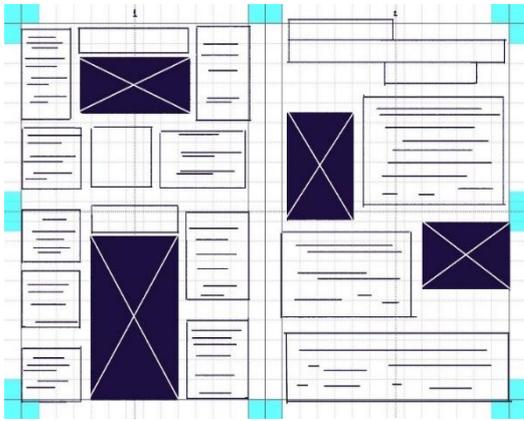
Nilai-nilai dibalik layout suatu koran ini adalah dasar pemikiran yang diterapkan dalam menata elemen-elemen pada Zine ini. Penataan elemen pada zine dibuat dengan urutan *Headline – Ilustrasi – body text* dengan posisi yang dirancang tidak monoton karena mengingat Zine merupakan media alternatif penyebaran informasi dan komunikasi jadi fokus utama dalam penataan ini adalah membuat Zine menjadi media baca yang menarik, dan tidak membosankan. Berikut adalah sketsa penataan elemen pada Zine Sejarah, Evolusi dan Revolusi Teknik Screen Printing.

Keterangan :



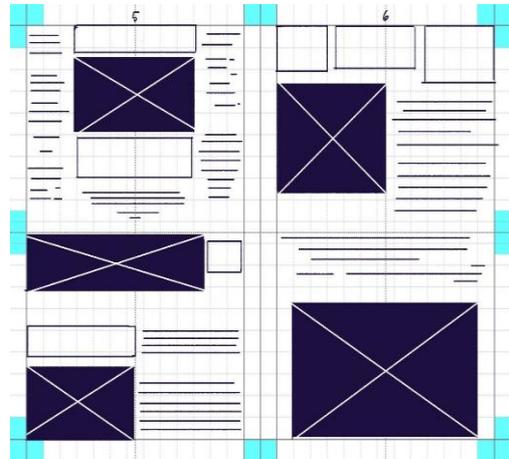
Gambar 18 Keterangan sketsa layout

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



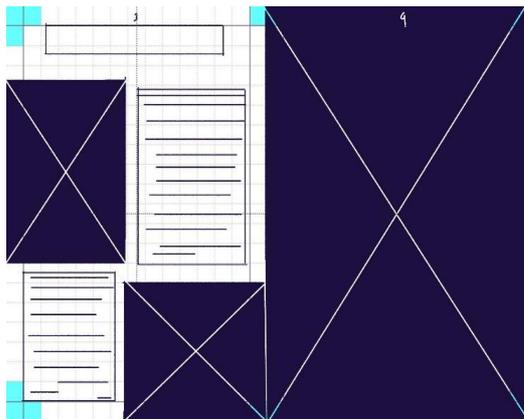
Gambar 19. Layout Halaman 1-2

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra)



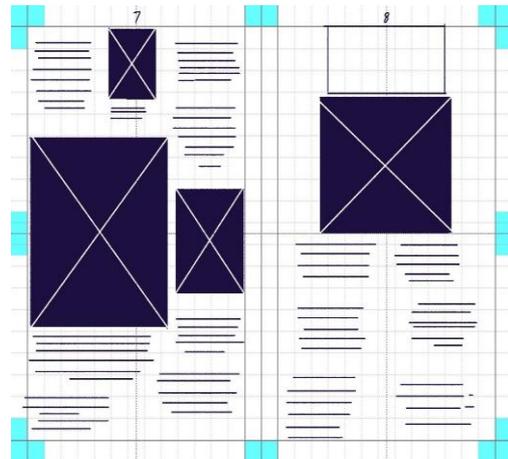
Gambar 21. Layout Halaman 5-6

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



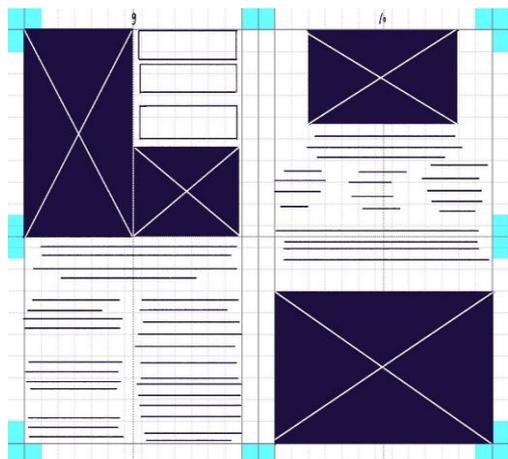
Gambar 20. Layout Halaman 3-4

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra)



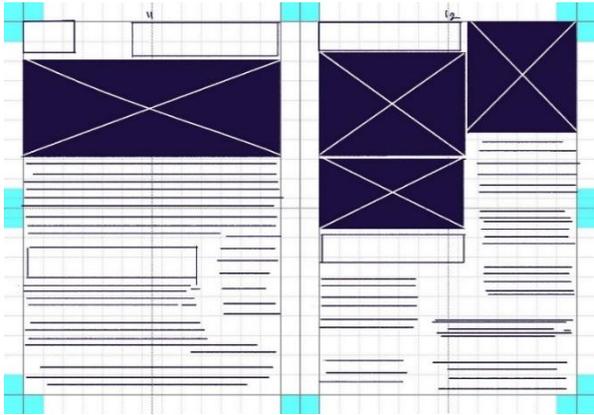
Gambar 22. Layout Halaman 7-8

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



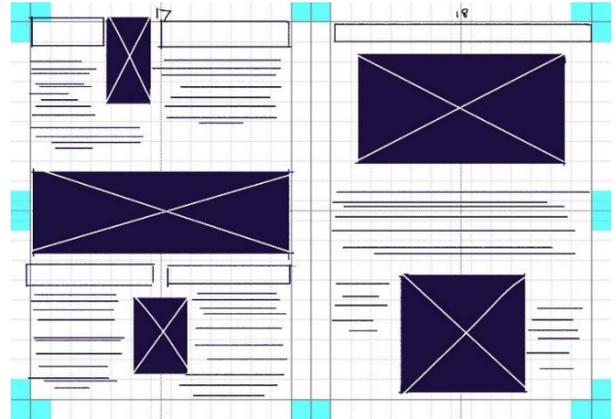
Gambar 23. Layout Halaman 9-10

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



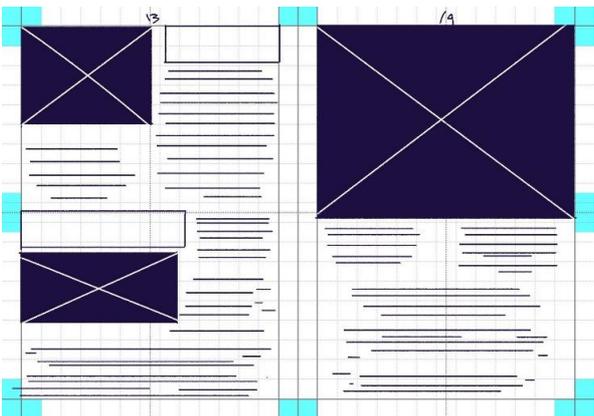
Gambar 24. Layout Halaman 11-12

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra. 2023)



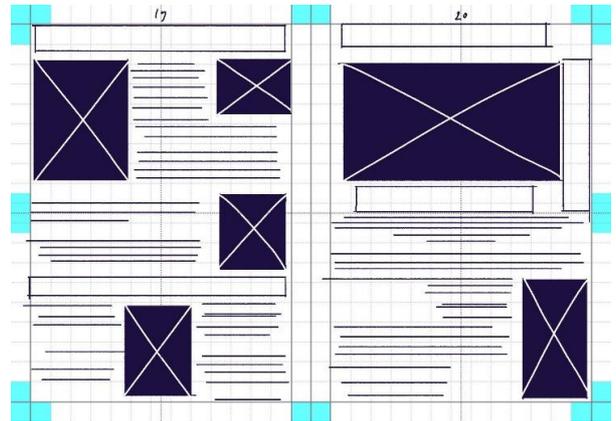
Gambar 27. Layout Halaman 17-18

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra. 2023)



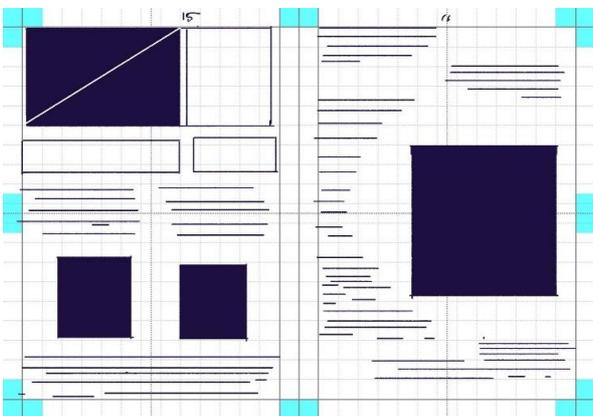
Gambar 25. Layout Halaman 13-14

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra. 2023)



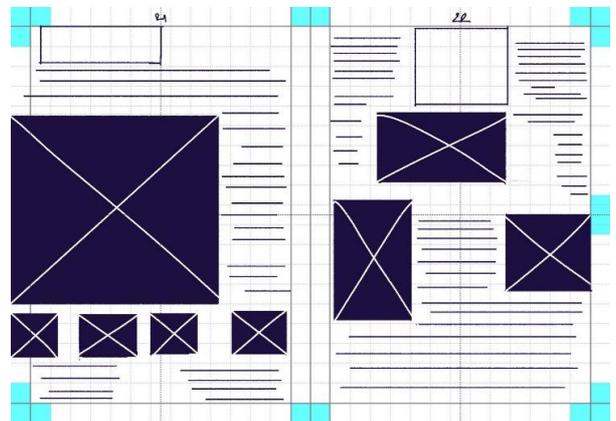
Gambar 28. Layout Halaman 19-20

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra. 2023)



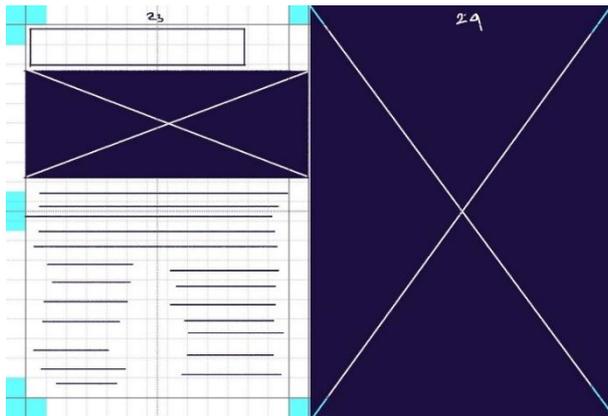
Gambar 26. Layout Halaman 15-16

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



Gambar 29. Layout Halaman 21-22

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)



Gambar 30. Layout Halaman 23-24

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2023)

Dalam tata cara membaca secara “umum”, seseorang sudah sepatutnya membaca sebuah buku atau media baca lainnya dimulai dari kiri kemudian ke kanan. Hal ini dimanfaatkan oleh penulis untuk membuat konteks atau element pada setiap halaman yang dimulai dari kanan terlebih dahulu. Namun untuk menghindari pengulangan atau suatu kebosanan penulis mensiasati pada beberapa halaman headline atau ilustrasi dan foto diletakan di Tengah-tengah halaman.

Pada zine, penulis juga sengaja memberi space lebih untuk ilustrasi dan foto dengan tujuan agar konteks yang sedang dibicarakan dapat terbayangkan secara visual melalui ilustrasi-ilustrasi maupun foto yang dihadirkan. Setelah ilustrasi, kemudian didukung oleh headline yang menjelaskan ga umbaran umum dari topik yang akan di bahas dengan 1 kalimat yang terdiri dari 4-6 kata, dan terakhir barulah body text yang akan menjelaskan materi secara detail. Jadi dalam hal ini besar kecilnya suatu element entah itu headline atau ilustrasi dan foto akan mempengaruhi urutan keterbacaan suatu informasi yang disampaikan pada zine. Penulis memanfaatkan kontras ukuran setiap elemen yang dapat mempengaruhi urutan keterbacaan atau kemana mata memandang untuk pertama kali setelah halaman dibuka. Dengan demikian hal itu memunculkan urutan keterbacaan yang runtut dan jelas, sehingga pembaca tidak bingung membaca dari mana dan kemana

B. Pembuatan Asset Ilustrasi dan Foto

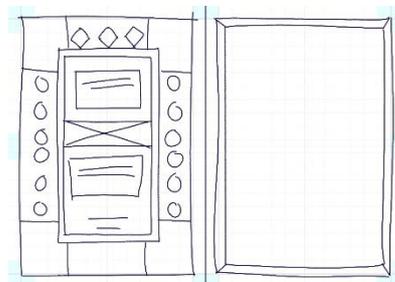
Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran ; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Dalam konteks zine ini, penambahan ilustrasi dan foto butuh untuk

memperjelas materi atau topik yang dibahas Zine yaitu Sejarah, Evolusi dan Revolusi dari Teknik Screen Printing.

Sesuai konsep yang telah disepakati ilustrasi dan foto yang ditambahkan dalam zine menggunakan style pop art. Karakteristik utama dari style design ini adalah penggunaan warna yang cerah dan kontras juga menghasilkan kesan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan Style pop art ini juga didasari atas fokus konsep visual yang akan di capai yaitu Vintage Pop Art.

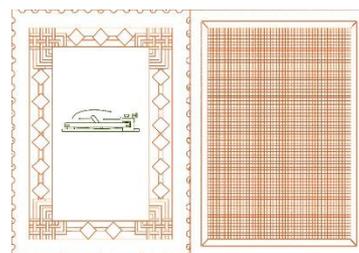
A. Pembuatan Asset Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi, tidak ada teknik khusus yang digunakan penulis untuk membuat ilustrasi pada zine. Tahapan dalam membuat ilustrasi pada zine ini adalah diawali dengan membuat sketsa, kemudiann kontur atau membuat outline dan terakhir memberi warna atau fill serta finishing. Pembuatan ilustrasi ini dilakukan pada aplikasi procreate di Ipad. Beberapa proses dan tahapan dalam membuat ilustrasi pada Zine ini adalah sebagai berikut



Gambar 31. Sketsa Cover Zine

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)



Gambar 32. Outline Cover Zine

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)



Gambar 33. Cover Zine Final

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)

B. Pengolahan Asset Fotografi

Selain menggunakan ilustrasi atau gambar tangan, dalam zine ini juga menggunakan elemen fotografi yang diolah dengan teknik tertentu sehingga menghasilkan asset foto namun nampak seperti ilustrasi. Aset-aset foto ini penulis dapat kan melalui dokumentasi pribadi dan beberapa juga didapat dari sumber internet yang sudah bebas dari hak cipta dan gambar berdomain public. Teknik pengolahan asset Fotografi ini sebenarnya hampir sama dengan teknik mengolah gambar pada desain seni kolase (collage art). Dimana seniman menggabungkan beberapa foto dengan memotong maupun menambahkan bagian-bagian tertentu yang kemudian foto-foto tersebut dipadukan, diselaraskan dan di rancang menjadi suatu konteks karya baru.

Dalam pengolahan Asset fotografi ini penulis tidak menempelkan foto yang ada secara langsung. Namun, di olah kembali menjadi foto dengan perpaduan halftone atau dot-dot (titik-titik) kecil yang tersusun dengan rapi sehingga membentuk suatu kesan gelap terang objek. Dengan demikian foto yang diolah menggunakan teknik ini menghasilkan bentuk visual baru. Untuk mengolah asset foto ini, penulis menggunakan aplikasi Photoshop 2020, karena dalam Photoshop Beberapa tahapan yang dilakukan saat mengolah aset foto adalah sebagai berikut

1. Memotong gambar

Hal pertama yang dilakukan adalah memotong gambar, menghilangkan background gambar dan memilih objek-objek yang akan digunakan saja. Penulis biasanya menggunakan pen tool untuk membuat selection pada objek yang ingin di potong.

2. Mengatur gelap terang serta kontras foto

Mengatur Tingkat gelap terang serta kontras foto dilakukan dengan tujuan agar foto terlihat bervolume. Gelap, terang dan kontras memberi kesan foto lebih hidup, warna tidak datar serta objek dapat terlihat lebih jelas. Perlu di ingat dalam mengolah asset foto ini

penulis akan menggunakan metode halftone untuk mencari gelap terang suatu objek sehingga foto mentahan harus diubah menjadi foto hitam putih terlebih dahulu, setelah itu barulah dipertegas kembali gelap, terang dan kontrasnya. Proses pengaturan gelap, terang dan kontras yang dilakukan oleh penulis untuk kebutuhan asset zine sebagai berikut

- Pilih layer foto yang akan di atur gelap, terang dan kontrasnya
- Buat foto menjadi hitam putih terlebih dahulu dengan pilih menu Image > Adjustment > Hue/Saturation > Ubah saturation menjadi -100 untuk membuat gambar menjadi hitam putih > klik OK.
- Pilih menu Image > Adjustments > Brightness pada pojok kiri atas layer
- Setelah muncul tab Brightness/Contrast, atur Tingkat gelap terang dan kontras foto. Setelah semua di atur klik OK.
- Jika gelap, terang dan kontras masih kurang, penulis biasanya menggunakan menu Adjustment > Levels dan mengatur kembali gelap terang dan kontras foto agar terlihat lebih jelas antara sisi gelap dan sisi terang objek.

3. Menambahkan Noise pada foto

Penambahan noise pada foto ini bertujuan untuk memecah warna pada foto menjadi pixel atau titik-titik yang lebih besar. Penambahan noise ini dilakukan dengan cara

- Pilih menu Filter > Noise > Add Noise pada pojok kiri atas layer, kemudian atur besar dan banyaknya noise yang akan ditambahkan

4. Menambahkan Effect Stamp dan Halftone pada foto

Effect stample dan halftone ini merupakan effect yang mengubah foto menjadi titik-titik atau dot yang sersusun secara rapi membentuk kesan gelap dan terang. Pada bagian ini pengaturan gelap terang dan kontras yang dilakukan diawal tadi sangatlah berpengaruh terhadap foto. Semakin tegas gelap dan terang objek, maka semakin jelas pula objek terlihat setelah ditambahkan effect stample dan halftone. Penambahan effect stamp dan half tone dilakukan dengan cara sebagai berikut

- Pilih layer foto yang akan di beri effect stamp dan halftone
- Pilih menu Filter > Filter Gallery
- Pada table layer effect bagian kanan bawah pilih icon “+” atau tambah, kemudian tambahkan effect

- Halftone Pattern terlebih dahulu dan effect Stamp
- Setelah ditambahkan dua effect tersebut kemudian atur kedua effect sesuai dengan kebutuhan objek masing-masing hingga objek terlihat jelas mulai dari Light/Dark Balance, Smoothness, Size sampai Contrast.
- Setelah semua pas, klik OK



Gambar 34. Hasil Halftone dan Stam Effect pada foto

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)

Ke empat proses ini adalah metode atau teknik yang digunakan penulis untuk mengolah dari foto menjadi semacam ilustrasi vintage. Proses ini diterapkan pada setiap foto yang akan diolah, selain itu penulis juga mengganti warna pada setiap objek yang posisinya saling tumpang tindih. Hal itu dilakukan agar ilustrasi tidak terlihat monoton.

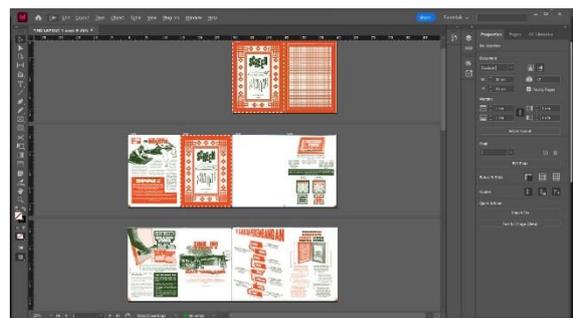
C. Proses Layouting

Setelah proses sketsa layout dan pembuatan asset selesai, tahap dilanjutkan pada proses Layouting. Pada proses Layouting penulis mulai memasukkan asset-asset ilustrasi dan foto, materi (teks) dan headline sesuai sketsa layout yang sudah dibuat di awal. Proses layouting ini juga dilakukan sekaligus untuk memastikan komposisi dan proporsi yang tepat pada setiap halaman antara headline, ilustrasi /foto dan teks. Pengaturan komposisi serta proporsi di setiap halaman bertujuan untuk memastikan kenyamanan mata saat melihat zine baik itu dari segi membaca teks, memperhatikan ilustrasi juga menata urutan keterbacaan informasi.

Penataan layout dalam zine ini benar-benar harus diperhatikan karena menyangkut aspek yang sangat luas juga kenyamanan audiens membaca. Mengingat topik bahasan yang dimuat dalam zine cukup padat maka dalam hal ini, penulis menggunakan sistem grid untuk membantu mengukur proporsi, komposisi dan letak objek serta teks pada zine nantinya agar mendapatkan desain layout yang pas saat dicetak.

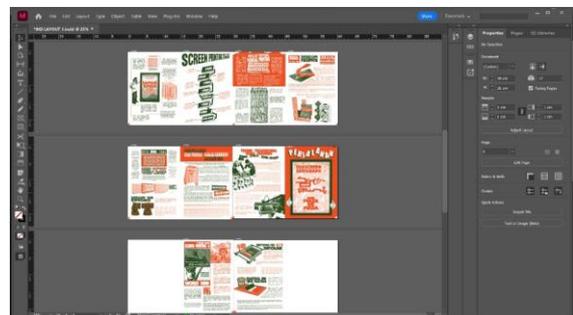
Sistem grid yang dibuat penulis ini memiliki skala 1:1 dengan kertas A4 , sehingga setiap 1 cm x 1cm pada kertas diwakili dengan 1 kotak pada grid. Dengan demikian jika kita ingin gambar pada kertas berukuran 5 cm x 2 cm, maka pada grid kita pas kan gambar pada 5 kotak ke samping dan 2 kotak ke bawah. Dengan metode ini, Tingkat kepresisian disain dapat di tingkatkan sehingga desain yang dibuat pada aplikasi grafis atau photoshop sesuai dengan hasil cetak atau print nantinya. Terlebih lagi Zine ini nantinya akan dicetak pada dua sisi kertas (depan belakang).

Dalam proses layouting juga sekaligus dilakukan proses penempatan, serta pengukuran komposisi dan proporsi dari teks baik itu headline maupun body text. Typeface yang digunakan pada bagian headline pada zine di setiap halamannya adalah Nougat, sedangkan pada bagian body text menggunakan family font dari Arial yaitu Arial Reguler dan Arial Bold.



Gambar 35. proses Layouting di InDesign

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)



Gambar 36. proses Layouting di InDesign

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2024)

D. Finishing

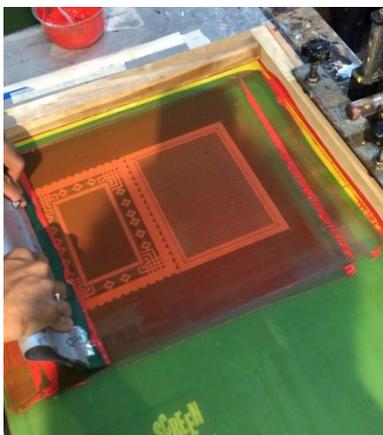
Dalam tahap ini Zine melalui dua proses finishing yaitu finishing desain (rancangan layout, pemilihan warna, penataan halaman, dan lain-lainnya) dan proses pencetakan karya.

a. Finishing Desain atau Rancangan

Dalam proses ini, desain yang dibuat ditinjau kembali dari aspek layout penataan elemen, ukuran tulisan, urutan keterbacaan, penggunaan warna, tampilan umum dari zine dan terakhir diurutkan sesuai dengan posisi kertas saat di cetak bolak balik. Pada intinya proses ini dilakukan untuk meninjau kembali kesiapan desain sebelum nantinya di cetak.

b. Realisasi atau pencetakan Karya

Proses pencetakan karya dilakukan di dua tempat yaitu di Black Hand Gang Studio yang terletak di Mas, Ubud, Bali dan vendor digital printing Mitra Sejati Printing, Kerobokan. Cover dan Back Cover zine di cetak menggunakan Teknik Screen Printing di Black Hand Gang Studio. Untuk bagian isi dicetak menggunakan teknik digital printing di Mitra Sejati Printing, alasan penggunaan teknik cetak digital printing untuk mencetak bagian isi adalah karena bagian isi akan dicetak pada bagian depan dan belakang. Hal tersebut mengharuskan penggunaan teknik cetak yang presisi dan pas antara sisi satu dengan sisi yang lainnya.



Gambar 37. Proses cetak cover menggunakan screen printing

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2025)



Gambar 38. Hasil cetak screen printing cover

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2025)

DESKRIPSI KARYA



Gambar 39. Hasil Karya Final

(Sumber : I Made Deva Dharma Putra, 2025)

Rancangan zine yang diperuntukan sebagai media penyebaran informasi dan komunikasi di Black Hand Gang Studio, khususnya media bacaan sebelum dimulainya suatu workshop. Tujuannya adalah agar para peserta workshop mengetahui sedikit informasi dasar tentang teknik workshop yang di adakan. Zine ini dibuat dengan konsep visual Vintage Pop Art yang menghasilkan karya dengan warna-warna cerah, ilustrasi bernuansa vintage serta pengadopsian penataan elemen dari layout koran-koran vintage. Konsep Vintage Pop Art ini sesuai dengan karakteristik target audiens dari Black Hand Gang Studio yaitu remaja dewasa berumur 18-25 tahun yang ingin mengisi waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan positif seperti

mengikuti workshop di Black Hand Gang Studio. Dengan dilalui ilustrasi-ilustrasi berstyle halftone (dot atau titik-titik yang tersusun rapi membentuk gelap terang) membuat kesan vintage pada zine ini. Kemudian ditambah dengan penggunaan dua warna kontras yaitu merah dengan hijau membuat rancangan yang dihasilkan sesuai dengan konsep awal penciptaan yaitu konsep visual vintage pop art.

Topik pembahasan yang dibahas dalam zine ini adalah Sejarah, evolusi dan revolusi dari teknik cetak Screen Printing sejak awal ditemukannya teknik itu di China dan Jepang. Pembahasan dimulai sejak penggunaan teknik stensil “Katazome” atau katagami di Jepang sekitar tahun 1664 yang digunakan untuk mencetak suatu visual atau gambar pada kain atau tekstil. Teknik Katazome ini disebut-sebut menjadi cikal bakal dari lahirnya teknik cetak screen printing di dunia. Dari sana pembahasan terus berlanjut hingga tahun dan periode-periode berikutnya hingga periode digital, bagaimana pengembangan mesin-mesin screen printing otomatis dan masifnya penggunaan teknik screen printing di era modern ini. Zine dengan pembahasan ini diharapkan dapat menjadi materi pengantar kepada audiens atau peserta workshop screen printing di Black Hand Gang Studio. Zine ini di cetak dengan menggunakan teknik cetak campuran yaitu digital printing dan Screen printing yang dilakukan di Black Hand Gang Studio. Dicitak dalam ukuran A5, menggunakan kertas Book Paper 90 gsm bagian isi dan kertas concorde pada bagian cover.

ESTETIKA KARYA

Menurut asal katanya, “keindahan” dalam perkataan bahasa Inggris: beautiful (dalam bahasa Perancis beau), sedangkan Italia dan Spanyol bello yang berasal dari kata Latin bellum. Akar katanya adalah bonum yang berarti keindahan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi bonellum dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis belum. Menurut cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai suatu kualitas abstrak dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah. Untuk perbedaan ini dalam bahasa Inggris sering dipergunakan istilah beauty (keindahan) dan the beautiful (benda atau hal yang indah) (Dharsono dalam Suci, 2022)

Dharsono juga mengatakan keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah kesatuan (unity), keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry), keseimbangan (balance) dan perlawanan (contrast) (Suci, 2022) Melalui pengertian diatas, estetika karya Zine Sejarah, Evolusi

dan revolusi Teknik Screen printing pada Proyek/Studi Independen di Black Hand Gang Studio ditinjau dengan 5 aspek yang telah disebutkan Dharsono yaitu :

A. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan keterpaduan antar unsur-unsur yang membentuk suatu karya desain, dengan kata lain unsur yang membangun tidak berdiri sendiri atau terpisah pisah melainkan menunjukkan hubungan dan keterikatan satu dengan yang lainnya. Dalam rancangan Zine yang dibuat penulis prinsip kesatuan dapat dirasakan dengan perpaduan unsur-unsur dalam zine seperti jenis typografi atau typeface yang digunakan, ilustrasi-ilustrasi pendukung teks, serta pengaturan layout atau penempatan elemen-elemen yang ada di setiap halamannya.

Kesatuan atau unity dalam zine ini juga menyangkut bagaimana penyampaian topik yang dibahas pada zine. Perpaduan antara materi yang disampaikan dalam bentuk teks di dukung oleh penempatan ilustrasi untuk memperjelas konteks topik yang disampaikan. Lebih daripada itu kesatuan tidak hanya menyangkut bagaimana suatu unsur berkaitan dengan unsur lainnya. Namun, prinsip kesatuan juga berkaitan dengan bagaimana suatu unsur dapat membangun suatu karya menjadi satu karya utuh sehingga audiens melihat karya tidak sebagai karya yang terpisah-pisah, namun menjadi satu kesatuan karya yang utuh.

Dalam konteks Zine yang dirancang penulis ini, dapat dilihat kesatuan tersebut dari visual-visual serta materi yang ada pada setiap halamannya. Dimana satu halaman tidak bisa dilihat sebagai karya zine, namun audiens harus melihat dan membaca keseluruhan halaman untuk dapat menikmati karya Zine ini. Hal ini terjadi karena Zine ini dirancang untuk menjadi satu kesatuan yang utuh, tidak dapat dibaca dan dipahami jika hanya melihat atau membaca satu halaman zine saja.

B. Keselarasan (Harmony)

Keselarasan dalam hal ini mengacu pada hal-hal detail seperti kedekatan bentuk hingga perpaduan warna. Zine ini dirancang dengan mengusung konsep visual Vintage Pop Art, dengan demikian konsep ini menuntut penulis untuk menghadirkan suatu visual dengan kesan yang konsisten yaitu Vintage Pop Art pada setiap halamannya. Jika diperhatikan dalam zine, keselarasan ini dapat dilihat mulai dari hal dan detail kecil seperti karakteristik pada setiap ilustrasi yang dihadirkan pada setiap halaman. Dimana ilustrasi-ilustrasi ini memiliki keselarasan dalam unsur yang membentuk ilustrasi tersebut. Unsur Halftone adalah unsur yang membentuk hampir 60% dari ilustrasi yang dihadirkan dalam zine ini, jika diperhatikan lebih detail unsur halftone ini

membentuk kesan gelap terang pada ilustrasi di setiap halaman yang membuat rancangan zine ini memiliki suatu keselarasan. Dengan demikian keselarasan yang dicapai secara tidak langsung membantu penulis dalam mencapai konsep visual yang ingin di tuju yaitu vintage pop art.

C. Kesetangkupan (Symmetry)

Kesetangkupan atau symmetry merupakan suatu prinsip yang memfokuskan pada keseimbangan antara kanan, kiri, atas, bawah, dan depan, belakang suatu objek desain. Jika dilihat secara umum, Zine yang dirancang penulis ini lebih cenderung menggunakan komposisi-komposisi asimetris dalam penerapan layoutnya. Namun, beberapa halaman juga dibuat dengan prinsip symmetry ini. Artinya dalam parameter estetika ketetangkupan atau symmetry ini, jika semua rancangan dibuat berdasarkan prinsip symmetry maka akan tercipta sebuah kemonotonan desain atau rancangan yang membosankan. Sehingga penulis hanya menempatkan prinsip symmetry ini pada beberapa halaman Zine saja.

D. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan atau Balance dalam desain mencakup keseimbangan bobot visual suatu desain. Maksud Bobot visual dalam hal ini adalah bagaimana suatu space memuat satu unsur desain dengan porsi yang seimbang, tidak terlalu mayor juga tidak terlalu minor. Dalam zine ini dapat di lihat proporsi antar unsur-unsur yang terdapat dalam setiap halaman Zine dibuat dengan seimbang. Tidak ada unsur yang mengambil porsi yang mendominasi atau kurang mendominasi. Tidak ada teks yang terlalu kecil maupun terlalu besar untuk di pandang mata audiens.

Keseimbangan atau balance ini sudah dipikirkan dan dikonsepsikan oleh penulis disertai masukan mitra saat proses sketsa layout dan layouting. Selain itu, pemanfaatan teknik grid dan skala juga sangat berpengaruh dalam mencari suatu keseimbangan atau balance dalam sebuah rancangan atau desain. Penulis juga berfikir bahwasanya prinsip keseimbangan ini sangatlah berpengaruh terhadap reaksi pembaca karena jika prinsip ini tidak diperhatikan sedari awal, maka desain yang tercipta akan berkesan sesak, tidak beraturan bahkan tampak kacau.

KESIMPULAN

Perancangan zine sebagai media penyebaran informasi dan komunikasi visual di Black Hand Gang Studio ini diawali dengan pengamatan serta observasi

terkait kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di Black Hand Gang Studio. Setelah mengobservasi penulis menemukan beberapa masalah yang sekiranya dapat menjadi topik pembahasan pada sebuah zine yaitu penyampaian materi (materi pengantar) sebelum dimulainya workshop yang seharusnya dapat di tingkatkan Kembali. Setelah menemukan permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah konsep untuk membuat sebuah zine yang nantinya akan menjadi media baca pengantar materi sebelum dilaksanakannya workshop diikuti dengan wawancara dengan pihak mitra untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan. Konsep yang tercetus adalah merancang sebuah zine dengan gaya visual Vintage Pop Art, yang topiknya membahas tentang sejarah, evolusi dan revolusi teknik screen printing. Rancangan konsep yang telah dibuat kemudian diajukan kepada pihak mitra untuk di elaborasikan Kembali. Setelah di ajukan, penulis mendapat persetujuan serta masukan-masukan dari pihak Black Hand Gang Studio terkait konsep yang dirancang. Konsep yang telah disetujui itu kemudian masuk kepada tahap penciptaan, dalam tahap penciptaan penulis melakukan beberapa tahapan seperti membuat sketsa layout, membuat asset ilustrasi dan fotografi, dan sampai kepada tahap finishing (desain siap cetak). Penulis menggunakan aplikasi Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign dan Procreate dalam perancangan kali ini. Visual ilustrasi dan foto yang dirancang penulis menggunakan ilustrasi berstyle halftone, kemudian warna-warna yang digunakan dalam rancangan zine adalah warna merah dan hijau yang membuat kesan pop art semakin kuat. Selain itu, penerapan layout dalam setiap halaman juga mengadopsi nilai-nilai dari layout koran eropa atau koran vintage luar negeri. Dengan demikian hasil akhir dari rancangan ini adalah sebuah Zine dengan style Vintage Pop Art dan dengan topik pembahasan sejarah, evolusi dan revolusi screen printing.

Selain perancangan, kegiatan studi/projek independen ini juga mencakup realisasi atau perwujudan sample zine yang telah di rancang sebelumnya. Sample Zine Sejarah, Evolusi dan Revolusi Teknik Screen Printing ini di wujudkan dalam ukuran A5, menggunakan kertas book paper pada bagian isi dan kertas concorde pada bagian cover. Penggarapan perwujudan zine ini dilakukan dengan cara teknik cetak campuran. Bagian isi yang terdiri dari 32 halaman, dicetak menggunakan teknik digital printing diatas kertas buku (book papper), kemudian bagian cover yang di cetak menggunakan teknik Screen printing diatas kertas concorde. Dengan teknik ini, sample Zine berhasil terwujudkan dengan baik rapi dan siap di produksi dalam jumlah banyak.

Daftar Rujukan

- Akbar, A. M. (2020). Eksistensi Zine Sebagai Media Alternatif Bagi Komunitas Lingkaran Solidaritas Surabaya Dalam Pendekatan Ruang Publik. *The Commercium*, 3(02), 1-5.
- Ardini, N. W., Setem, W., Ruastiti, N. M., Sudarta, I. G. P., Suardina, I. N., & Sudirana, W. (2022). Ragam Metode Penciptaan Seni.
- Biegeleisen, J. I. (1963). *The complete book of silk screen printing production* (Vol. 1100). Courier Corporation.
- Darmastuti, R. (2016). Media Alternatif, Masa Depan Media Indonesia. Universitas Kristen Satya Wacana, 1-18.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Andi
- Marsanto, K. (2012, April 17). Zine: Alternatif Atau Mainstream [1]. Retrieved from khimarsanto.wordpress: <https://khimarsanto.wordpress.com/2012/04/17/zine-alternatif-atau-mainstream-1/>
- Martono, Nanang. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Mayor, A. H. (1964). A Historical Survey of Printmaking. *Art Education*, 17(4), 4–9. <https://doi.org/10.1080/00043125.1964.11652997>
- Moxon, P. (2025). *History of Printing Timeline*. Retrieved from American Printing History Association: <https://printinghistory.org/timeline/>
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartarti. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Surabaya.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Jakarta: Andi
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.
- Ramadhan, R. R., Desintha, S., & Mustikawan, A. (2023). Perancangan Zine'ugal Egol'tentang Keselamatan Bersepeda Bagi Pesepeda Pemula. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Rustan, Surianto. 2009. Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia.
- Schwalbach, M. V., & Schwalbach, J. A. (1980). *Silk-screen Printing for Artists & Craftsmen*. Courier Corporation.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahputri, M. S. (2022). Nilai Estetika Busana Pengantin Adat Jawa Di Lisa Wedding Organizer Pekanbaru Provinsi Riau (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Riau).

