KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi sebagian syarat untuk mencapai jenjang setara Sarjana Strata Satu (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis banyak menemui banyak kesulitan baik yang disebabkan karena keterbatasan kemampuan, waktu dan tenaga, karena itu penulis sangat menghargai bantuan dari berbagai pihak yang telah memberi bantuan baik berupa dukungan semangat, buku – buku serta bermacam – macam bahan penulisan sehingga skripsi ini dapat terwujud.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, dan dikarenakan hal tersebut maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dan pembaca. Semoga penulisan skripsi ini ada manfaatnya bagi penulis dan pembaca

Bandung, November 2010

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR …… i

DAFTAR ISI …… ii

BAB 1

PENDAHULUAN ……...……... 1

1.1 Latar Belakang Masalah ……...……..……. 1

1.2 Identifikasi Masalah ..…….…..…….. 5

1.3 Rumusan Masalah ….……..…… 5

1.4 Batasan Masalah ...…… 5

1.5 Tujuan Penelitian ……...…… 6

1.6 Manfaat Penelitian …….. 6

1.7 Metode Penelitian …….. 6

1.7.1 Teknik Analisis ……. 6

1.7.2 Instrumen Penelitian ……. 6

1.7.3 Sampel Penelitian ……. 7

1.8 Sistematika Penulisan ……. 7

BAB II

Tinjauan Umum Tentang Sampul Majalah dan Ripple

2.1 Pengertian majalah ……... 9

2.1.1. Sampul Majalah …… 9

2.1.1.1 Riset pra desain ……..… 10

2.1.1.2 Strategi Kreatif ……..… 12

2.1.1.3 Perubahan Desain Majalah …….…… 15

2.1.1.4 Mendesain Majalah …… 15

2.1.1.5 Tahapan setting / lay out Majalah …… 17

2.2 Fungsi cover Majalah …… 19

2.3 Pengertian musik …… 22

2.3.1 Musik Rock…… 23

2.3.2 Karakteristik musik rock …… 25

2.3.3 Filosofi musik rock …… 25

2.3.4 Perjalanan Musik Rock di Indonesia …… 26

2.4 Punk Rock …… 28

2.4.1 Karakteristik musik Punk rock …… 29

BAB III

3.1 Majalah Ripple …..……. 30

3.1.1 Ideologi Majalah Ripple ..……. 32

3.1.2 Positioning ……..……. 32

3.1.3 Struktur manajemen Majalah Ripple ……..……. 32

3.1.4 Demografis ……..……. 34

3.1.5 Distribusi dan Sirkulasi …… 34

3.1.6 Struktur Anatomi Cover Majalah Ripple ……...…. 35

3.1.7 Perkembangan Desain Cover Majalah Ripple ….....……. 36

3.1.8 Strategi Promosi …….…….. 36

3.1.9 Media Partner ……..... 37

3.2 Profil Superman is Dead …… 37

BAB IV

Karakter Musik Pada Desain Cover Majalah Ripple

4.1 Pembahasaan visualisasi cover majalah RIPPLE edisi 54 …… 41

4.2 Representasi Unsur - unsur Grafis pada Visual Cover Majalah Ripple #54 Edisi Superman Is Dead …… 43

BAB V

5.1 Pembahasan visualisasi cover majalah Ripple adisi 54 …… 50

5.2 Unsur – unsur grafis pada visual cover majalah Ripple edisi 54 …….. 52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN