BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini dimana globalisasi terjadi peran media massa semakin berpengaruh terhadap perilaku masyarakat. Hal ini menuntut masyarakat untuk bisa menyelaraskan dengan keadaan sekitar yang semakin berkembang sesuai dengan kemajuan jaman Bahkan masyarakat dunia pun tidak bisa terlepas dari pengaruh media massa, Karena adanya media massa, masyarakat dunia mendapatkan informasi bukan saja dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri secara mudah sekali. Cara penyajian dari informasi melalui media massa pun menjadi sangat penting. Maka dari itu mengakibatkan alat-alat media massa pun bersaing untuk menyampaikan informasi yang aktual, tepat, dan juga menghibur.

Perkembangan media saat ini sangat pesat, bukan hanya perkembangan pada media elektronik saja tetapi juga perkembangan pada media cetak. Media cetak pada umumnya seperti majalah, koran, atau tabloid yang dijadikan sebagai sarana untuk berbagi informasi atau promosi.

Majalah merupakan salah satu contoh media cetak yang berkembang, majalah yang baik harus bisa menjadi cermin visual dan mengkomunikasikan isi artikel sebelum pembaca tahu isinya. Hal ini memunculkan adanya variasi dari majalah tersebut sesuai dengan segmentasi bagi konsumennya. Misalnya untuk segmentasi orang _ orang dewasa sangat bervariatif, seperti majalah politik, hobi, masak, sosial dan sebagainya. Ada pula majalah yang bersegmentasikan remaja sebagai contohnya majalah otomotif, fashion, olahraga, musik dan lain sebagainya. Selain majalah diatas (yang merupakan terbitan dari perusahaan penerbit yang berskala nasional) terdapat pula majalah indie.

Melihat perkembangannya sekarang ini, bisa dikatakan bahwa majalah indie menjadi semacam kemajuan dalam sub-kultur indie terutama di kalangan anak

muda. Sejak indie "menyerang" generasi muda beberapa tahun ke belakang tentunya menjadi filosofis tersendiri dengan kata-kata **"Do It Yourself" (D.I.Y.)** yang menjadi semacam ikon atau tagline bagi *indienista* (para kaum indie). Indie dikatakan sebagai penggerak kebebasan, berjiwa bebas, bebas sebebas-bebasnya. Tentunya dengan alasan filosofis seperti ini penggerak indie bisa lebih mengutarakan ego dan idealisme tanpa takut dengan segala kekangan-kekangan yang mengikat. Seperti kebanyakan majalah pada umumnya, majalah indie juga membahas artikel tentang informasi. Namun pada majalah indie tidak menyajikan informasi secara global tetapi hal itu merupakan suatu pembenaran dengan memberikan sedikit kotribusinya bagi perkembangan informasi, setidaknya bagi golongan tertentu.

Sebagai contoh dari majalah indie yang terdapat di Indonesia yaitu Majalah ***Ripple,*** majalah ***Ripple*** merupakan salah satu bukti berkembangnya media massa indie di Indonesia. Majalah ***Ripple*** adalah salah satu majalah indie yang terbentuk atas filosofis **"Do It Yourself" (D.I.Y),** yang menjadi sebagai ikon atau tagline bagi indienista (para kaum indie). Majalah ***Ripple*** lebih menceritakan eksplorasi kultur anak muda yang sangat dekat dengan komunitasnya. Seperti komunitas musik indie, olah raga ekstrim, dan life style atau gaya hidup.

Majalah ***Ripple*** juga merupakan apresiasi dari sejumlah orang yang cinta akan musik. Maka majalah ***Ripple*** berusaha untuk selalu mempertahankan eksistensi dan meningkatkan isi berita yang selalu berhubungan dengan musik yang tentu saja ber genre indie. Akan tetapi majalah ***Ripple*** tidak hanya berisi dengan artikel – artikel musik saja, fashion pun menjadi hal yang wajib untuk dijadikan tematis yang sesuai dengan kontekstual indie. Apalagi fenomena *distro* (distribution outlet) sudah menjadi ikon bagi indie itu sendiri, jadi fashion dan sub-subnya seperti clothing dan desain grafis menjadi hal yang menarik juga untuk diperhatikan. Itu semua dikemas secara apik menjadi sebuah majalah, tetapi tetap saja Majalah ***Ripple*** mengusung tema "***musik***" sebagai landasannya.

Salah satu (genre) musik yang sering diusung oleh majalah ***Ripple*** adalah jenis musik *indie*. Musik *indie* biasa mengangkat musik-musik yang kurang mendapat perhatian seperti *musik punk rock, hardcore, thrash metal, grindcore, heavy metal, brutal metal, death metal, black metal*, dan sebagainya. Berbeda dengan media massa cetak biasa yang lebih mengangkat musik-musik "arus utama" tempat di mana band-band yang bernaung di bawah label besar, sebuah industri yang mapan. Namun, keadaannya kini berbeda. Majalah ***Ripple*** tidak hanya mengangkat musik-musik keras saja. Seiring dengan konsentrasi dan eksplorasi signifikan terhadap kultur anak muda itu sendiri maka banyak pula musik-musik indie seperti beraliran *indie pop, indie rock, power pop,* bahkan *jazz.* Karena esensi sebenarnya yaitu mengangkat musik yang kurang mendapat perhatian dari media massa biasa atau lebih mengutamakan aspek kreativitas dan unik dibandingkan musik komersil biasa.

Musik mencerminkan jati diri, musik merupakan bentuk artistik dari kumpulan – kumpulan suara yang menggabungkan instrumental (juga vocal) kedalam suatu susunan waktu. Musik terdiri dari 3 unsur penting, yaitu ritme, beat, dan harmoni. Keselarasan itu sudah ada di alam sekitar. Dari gemuruh ombak, deru angin, bahkan rintik hujan merupakan sebuah kesinambungan yang menjadi suatu kesatuan. Pengaruh musik umumnya di dapat dari budaya, lingkungan sosial, dan selera personal. Tidak jarang pencinta musik yang mendapatkan inspirasinya untuk membuahkan hasil karya dengan menggabungkan ketiga aspek tersebut. Memang terkadang dibutuhkan sebuah hasil karya untuk membuahkan hasil karya yang lainnya.

Musik sudah ada ribuan tahun yang lalu. Musik menarik dan menghibur semua orang. Selain itu musik juga dapat menenangkan, menentramkan, bahkan menyembuhkan. Disaat sedang marah maupun takut, kadang mendengarkan bahkan memainkan musik untuk mengekspresikan perasaan Selain berpengaruh baik terhadap "psikis", musik pun berpengaruh terhadap karakter fashion, yang identik dengan cara pakaian masing – masing aliran / genre, seperti :

Hiphop / Rap. Menggunakan baju dan celana dengan ukuran besar, topi, sepatu keds dan aksesoris jam.

Rock / Metal. Rambut panjang, celana pensil, kaos atau kemeja flannel, sepatu boots atau kanvas.

Reggae. Rambut gimbal, baju bernuansa merah, kuning dan hijau atau tie-dye, bergaya bohemian, topi rasta, sepatu / sandal.

Punk (Public Unity Not Kingdom). Rambut Mohawk atau botak, baju sempit dan celana pensil, sepatu boots.

Style diatas merupakan sebagian dari fashion dan gaya hidup genre awal yang kemudian berkembang menjadi karakter baru dalam *fashion* dari genre – genre tersebut. Antara lain :

Hip Metal. Lantunan lirik yang nge – Rap dan musik yang bernuansa *Low Down Metal*, sepatu keds, kaos atau flannel yang tidak terlalu besar.

Ska. Boleh dibilang genre ini adalah versi cepat dari lagu *reggae* yang cenderung santai dan memakai instrument tambahan saxophone, kemeja dan celana bahan.
Dub / Jingle. Evolusi dari musik *reggae*, dengan warna remix tempo *upbeat*. Tetapi dengan rambut gimbal dan baju jogging atau celana pendek dengan kaos warna warni dan sepatu sportynya.

Emo. Lahir dengan sebutan *melodic atau emocore* dari genre *hardcore punk*, yang biasa berlantunkan lirik – lirik dari sebuah pengakuan. Dan masih banyak lagi aliran musik yang lainnya.

Berkembangnya desain visual sebuah majalah, memunculkan banyaknya visualisasi dan elemen – elemen yang dipakai oleh desainer graphis untuk mengungkapkan jati diri sebuah majalah. Keanekaragaman elemen visual jelas

dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor karakteristik musik dari band yang di liput.

1.2 Identifikasi Masalah

Seiring dengan perkembangan desain Majalah **Ripple** yang berpengaruh bagi sebuah identitas majalah musik. Desain visual cover majalah akan berbeda dengan majalah lainnya mengingat genre musik yang identik dengan karakter dari grup bandnya. Sesuai dengan penjabaran di atas, maka identifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut :

- Apa yang mendasari perubahan desain visual cover majalah Ripple.
- Elemen visual apa yang memunculkan karakter grup band pada desain cover majalah Ripple.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam kajian ini permasalahan akan dirumuskan sebagai berikut :
Mengetahui keterkaitan visualisasi pada sampul depan majalah **Ripple** edisi 54 dengan karakter musik dari Superman is Dead.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat sangat luasnya pokok bahasan, maka pada penelitian ini dibatasi pada hal sebagai berikut :

Penelitian hanya dilakukan pada visualisasi cover majalah ***Ripple*** edisi 54 dengan mengaitkannya pada karakteristik musik dari Superman is Dead yang bergenre Punk Rock, karena edisi ini merupakan “edisi revisi” dari liputan Superman is Dead sebelumnya, yaitu pada edisi 18. Pada edisi 18 pihak manajemen dari Superman is Dead dan para Outsider (fans fanatic Superman is Dead) yang merasa tidak puas. Maka edisi 54 terpilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu edisi khusus.

1.5 Tujuan Penelitian

Pada kajian ini bertujuan untuk menjelaskan keterkaitan visual pada setiap cover majalah ***Ripple*** berdasarkan karakteristik dari grup band.

Tujuan umum, mengetahui perbendaharaan rupa yang muncul akibat pengaruh musik terhadap desain visualisasi cover majalah Ripple edisi 54.

Tujuan khusus, mendasari langkah untuk melakukan pengkajian lebih lanjut guna menambah pengayaan wacana di fakultas Desain Komunikasi Visual

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mendasari langkah untuk melakukan pengkajian lebih lanjut guna menemukan suatu bentuk wacana untuk mengetahui karaktristik grup band yang muncul pada majalah ***Ripple.***

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Teknik Analisis

Teknik analisi pada kajian ini menggunakan metode yang bersifat deskriptif, yaitu data analisis sehingga menjadi suatu bentuk pengumpulan data. Tujuannya yaitu untuk memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai bagaimana perubahan visual majalah ***Ripple*** berdasarkan karakteristik grup band yang kemudian ditarik kesimpulan untuk mengetahui hasil penelitian pada kajian ini.

1.7.2 Instrumen Penelitian

Metode yang akan diambil adalah studi kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mencari dokumentasi dan mempelajari buku – buku atau literature yang berhubungan denagn penyusunan skripsi ini. Dokumentasi yaitu sumber dokumen yang digunakan untuk penginputan data berupa catatan – catatan, interview dan dokumen – dokumen yang dibutuhkan. Penelitian

dilakukan dengan cara observasi secara langsung pada majalah ***Ripple.***

1.7.3 Sampel Penelitian

Sampel penelitian dilakukan dengan mengambil sample majalah ***Ripple***. Yaitu pada edisi **# 54 (*Superman is Dead – Sex Issue*).**

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui isi dari susunan per – babnya, maka ditentukan sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I

Penulis membahas tentang semua yang memberikan gambaran melalui pendahuluan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

Merupakan bab pengkajian unsur bahasan utama pada cover majalah berdasarkan aspek –aspek yang terkait dalam bentuk kajian dan teori – teori yang mendasar, definitive, dan histori.

BAB III

Merupakan suatu bab yang membahas langsung pada topik utama penelitian, yaitu mengenai unsur grafis dari karakter musik indie ditinjau dari segi warna, tipografi dan ilustrasi.

BAB IV

Merupakan bagian khusus yang memuat tentang kajian dari analisis ini, yaitu mengenai kajian unsur–unsur grafis visual pada cover majalah Ripple yang berdasarkan karakteristik dari grup band.

BAB V

Kesimpulan.

BAB II
Tinjauan Umum Tentang Majalah dan Musik

Ada banyak ahli yang mengutarakan pemikiran mereka tentang definisi dari istilah Semiologi atau Semiotik. Dan tentunya, dari beberapa ahli yang mengutarakan pemikiran mereka itu, terdapat berbagai sudut pandang dan cara pemikiran yang berbeda-beda pula

Definisi tentang Semiotik, yang dikatakan oleh **Charles Sanders Peirce** adalah teori filsafat umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.

Peirce membedakan tiga konsep dasar semiotik, yaitu: sintaksis semiotik, semantik semiotik, dan pragmatik semiotik.

- Sintaksis semiotik mempelajari hubungan antar tanda. Hubungan ini tidak terbatas pada sistem yang sama.
- Semantik semiotik mempelajari hubungan antar tanda, objek, dan interpretannya.
- Pragmatik semiotik mempelajari hubungan antar tanda, pemakai tanda, dan pemakaian tanda.

Dari pembagian tiga konsep dasar Semiotik menurut **Charles Sanders Peirce** di atas, bisa disimpulkan beberapa keterkaitan Semiotik dengan representasi karakter musik pada majalah Ripple edisi #54 (Superman id Dead).

2.1 Pengertian majalah

Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subjek yang bervariasi. Majalah biasa diterbitkan mingguan, dwi mingguan dan bulanan. Majalah biasanya memiliki artikel mengenai topik populer ditujukan kepada masyarakat umum dan ditulis dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang.

2.1.1. Sampul Majalah

Menurut Howwells dalam majalah Concept (2001 [1984]: 39) Secara umum sampul yang dalam Bahasa Inggris disebut dengan cover, adalah pembungkus untuk melindungi atau memperindah suatu kemasan. Tidak hanya itu, sampul juga menawarkan pesan dalam bentuk karya seni yang sifatnya berdiri sendiri. Dengan kata lain, cover bisa dianggap sebagai penikmat estetika, sekaligus merefleksikan atmosfer dari suatu era tertentu.

Maka dengan demikian, sampul majalah adalah salah satu bentuk usaha untuk menaikkan dan menunjang daya tarik dalam hal pemasaran dan informasinya.

Sampul atau cover majalah punya peran strategis untuk menangkap perhatian pembaca. Kalau diumpamakan toko, cover ibarat etalasenya. Sampul majalah harus dapat mempromosikan dirinya. Untuk maksud tersebut, hal-hal berikut ini perlu dipertimbangkan. Sampul harus memiliki ciri atau identitas, ia harus tampil beda dari yang lain sehingga pembaca dapat dengan mudah mengenalnya. Untuk menarik perhatian calon pembaca, cover harus dapat menghentikan pandang, terutama jika dipajang di kios penjualan bersama majalah-majalah lain. Elemen-elemen visual yang perlu di tampilkan pada sampul majalah umumnya sebagai berikut.

- Logotype atau nama majalah. Digunakan jenis huruf yang simpel, komunikatif, dan impresif.
- Nomor penerbitan dan tanggal-bulan-tahun
- Harga eceran.
- Judul-judul naskah yang menarik (Laporan Utama dan artikel-artikel eksklusif/fenomenal).
- Unsur seni (foto, ilustrasi, tipografi).

2.1.1.1 Riset pra desain

Seperti yang tercantum pada laman *www.freelancegraphicdesign*.com Konsep kreatif suatu kemasan merupakan refleksi dari semua aspek pemasaran. Dan dalam merumuskan konsep kreatif ada dua pertanyaan paling mendasar yang harus dijawab. Pertanyaan pertama adalah, " Who am I ?" Pertanyaan ini berhubungan dengan kegiatan internal perusahaan, karakteristik produk, proses pengemasan, dan lain sebagainya. Pertanyaan kedua " Who are they ?" pertanyaan ini bersifat eksternal, yaitu yang menyangkut kegiatan para pesaing, para distributor, dan para konsumen yang merupakan sasaran akhir penjualan.

Untuk menjawab dua pertanyaan tersebut, maka diperlukan riset / analisis mengenai beberapa aspek, antara lain :

a. *Riset Internal*

   Penelitian yang dilakukan dalam perusahaan untuk mengevaluasi tata hubungan antara produk, kemasan, dan promosi, untuk menentukan strategi perusahaan mencakup citra perusahaan dan citra merek atau positioning produk.

b. *Riset Ekonomi*

Efektifitas biaya produksi kemasan, misalnya pemilihan bahan baku agar biaya tidak melebihi proporsi manfaat kemasan itu hal ini dimaksudkan agar tidak mempengaruhi pada harga jual produk. Namun bukan berarti biaya produksi kemasan harus ditekan semurah mungkin sehingga kemasan berkesan murahan, melainkan biaya yang dikeluarkan hendaknya sesuai dengan manfaat yang akan diperoleh.

c. *Riset Teknis*

Penelitian proses produksi kemasan, apakah desain dapat diproduksi atau sesuai dengan mesin yang tersedia, dan apakah kemasan dapat melindungi produk secara memadai.

d. *Riset Pesaing*

Mempelajari kegiatan para pesaing dan sifat kemasannya, baik keunggulan atau kekurangan mereka. Kemasan harus berbeda dan lebih baik daripada kemasan pesaing.

e. *Riset Pasar*

Mencari gambaran keadaan pasar yang sebenarnya untuk menjamin kemasan yang ditujukan pada pasar tepat, misalnya sasaran kelompok umur, jenis kelamin, pendidikan, kelas ekonomi, geografis, dan lain - lain.

f. *Riset Konsumen*

Mempelajari prinsip psikologis dan fisiologis kemasan agar berdaya tarik pada rata-rata konsumen.

g. *Riset Trend*

Penelitian mengenai kecenderungan mode yang berlaku dan preferensi konsumen pada desain.

h. *Riset Distributor/ Pengecer*

Mengetahui kebutuhan mereka terhadap sistem pengemasan, agar produk mudah ditangani dan dijual.

2.1.1.2 Strategi Kreatif

Startegi kreatif merupakan konsep dan penerapan desain kemasan berdasarkan data-data yang telah diperoleh dari hasil riset seluruh aspek pemasaran untuk memaksimalakan daya tarik visual. Setelah strategi kreatif diterapkan proses pengerjaam bisa dimulai, mencakup penerapan unsur-unsur visual yang akan diterapkan ke dalam halaman kemasan.

Dalam buku Tipografi dalam karya cetak seni grafis (2001 : 279) ada beberapa hal yang dapat dilakukan mengenai strategi kreatif ini adalah dengan memodifikasi sisi-sisi tertentu dari suatu produk antara lain :

a. *warna*

Konsumen melihat warna jauh lebih cepat daripada melihat bentuk atau rupa. Dan warnalah yang pertama kali terlihat bila produk berada di tempat penjualan. Warna dengan daya pantul tinggi akan lebih terlihat dari jarak jauh dan direkomendasikan sebagian besar kemasan, karena memilik daya tarik dan dampak yang lebih besar. Tapi selain unsur keterlihatan harus dipertimbangkan pula faktor kekontrasan terhadap warna-warna pendukung lainnya.

b. *Bentuk*

Bentuk majalah merupakan pendukung utama yang membantu terciptanya seluruh daya tarik visual. Namun tidak ada prinnsip baku yang menentukan bentuk fisik dari sebuah majalah karena ini biasanya ditentukan oleh sifat produk majalah, pertimbanagan mekanis, kondisi marketing, pertimbangan pemajangan, dan oleh cara penggunaan kemasan tersebut.

c. *Merk / logo*

Identitas suatu produk/ majalah sangat diperlukan sekali. Hal ini untuk membedakan antara majalah yang dibuat dengan majalah yang lain. Tujuan lain dengan adanya merek/ logo adalah mengenalkan produk kita kepada masyarakat dalam bentuk nonproduk. Misalnya dalam pamplet, spanduk dan alat komunikasi yang lain. Dengan adanya simbol-simbol dalam merek/ logo, maka masyarakat akan cepat mengenali produk kita.

Membuat sebuah logo hendaknya yang sederhana, yang menggambarkan cirri khas, mudah untuk dijelaskan, menggugah, mengandung keaslian dan tidak mirip dengan logo-logo produk lain.

d. *Ilustrasi*

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi sebuah kemasan karena sering dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa kata-kata. Ilustrasi, dalam hal ini termasuk fotografi, dapat mengungkapkan suatu yang lebih cepat dan lebih efektif daripada teks.

Pembubuhan ilustrasi dalam suatu produk media harus didasarkan pada fungsinya yang khas. Suatu kemasan dipandang akan lebih berdaya tarik bila dibubuhi ilustrasi, kecuali untuk kondisi tertentu mungkin tidak diperlukan ilustrasi.

e. Tipografi

Teks pada produk media merupakan pesan kata-kata, digunakan untuk menjelaskan produk yang ditawarkan dan sekaligus mengarahkan sedemikian rupa agar konsumen bersikap dan bertindak sesuai dengan harapan produsen.

Tipe huruf harus disesuaikan dengan tema dan tujuan dari produk itu sendiri. Maka disinilah diperlukan kejelian dalam memilih huruf/font yang sesuai atau menjiwai dari produk tersebut

f. Tata letak

Menata letak berarti meramu seluruh aspek grafis, meliputi warna, bentuk, merek, ilustrasi, tipografi menjadi suatu kemasan baru yang disusun dan ditempatkan pada halaman kemasan secra utuh dan terpadu.

Menurut buku Tipografi dalam Desain Grafis (2001 : 157), enam butir pertimbangan bagi pengembangan tata letak adalah:

1. keseimbangan (*balance*)
2. titik pandang (*focus*)
3. lawanan (*contras*t)
4. perbandingan (*proportion*)
5. alunan pirza (*pirza-motion*)
6. kesatuan (*unity*)

2.1.1.3 Perubahan Desain Majalah

Adanya perubahan waktu atau masa menuntut produk untuk bisa berjalan atau bersaing di pasar yang tidak terbatas oleh waktu. Dan ketahanan suatu produk ditentukan oleh apakah produk tersebut mengikuti perkembangan selera/perkembangan jaman. Atau dengan kata lain, suatu produk yang mempunyai ciri khas/ bentuk yang universal akan lebih langgeng daripada produk yang mempunyai ciri khas hanya pada satu masa tertentu saja.

Suatu desain boleh jadi menjadi cirri khas pada masa tertentu namun kita juga harus mempertimbangkan seberapa lama produk tersebut akan bertahan pada posisinya. Oleh karena itu perlu dipikirkan untuk memperbaharui konsep desain yang telah ada. Inovasi pada kemasan produk memang perlu dilakukan asalkan kemasan baru tersebut tetap mempertahankan beberapa unsur lama.

Hal yang perlu diperhatikan ketika ingin mengubah suatu desain adalah respon dari konsumen. Jangan sampai suatu perubahan dilakukan secara drastis dengan mengubah semua sisi. Hal ini akan berdampak buruk dengan hilangnya citra produk yang dipasarkan.

2.1.1.4 Mendesain Majalah

Untuk mendesain suatu buletin/ majalah maka harus dipersiapkan beberapa hal seperti yang terangkum diatas. Hal ini penting agar bulletin / majalah yang dibuat tidak semata-mata hanya keluar dari pabriknya tapi mempunyai nilai tambah yaitu terekam dalam memori pembaca.

Unsur yang perlu dipikirkan untuk membuat sebuah bulletin/ majalah antara lain :

- Cover
- halaman isi
- materi isi
- iklan (kalau ada)
- judul penetapan ciri khas
- pencetakan

Perencanaan desain sampul majalah digarap secara teliti dan cermat, karena desain cover depan sebuah majalah merupakan display kemasan bagi isi yang disajikan didalamnya. Oleh karena itu, desain cover majalah perlu memenuhi kriteria-kriteria berikut ini:

1. Dapat menunjukkan identitas majalah sesuai dengan misi yang telah ditetapkan (*it identifies the magazine*).

2. Menarik perhatian (*it attracts attention*).

3. Dapat menimbulkan / menciptakan selera baca dan keinginan untuk memiliki majalah bagi para pembaca / khalayak sasarannya (*it creates a suitable mood for the readers*).

4. Dapat menjual majalah / membantu meningkatkan angka penjualan (*it sells the magazine*).

Selain elemen-elemen visual dasar yang muncul pada sampul depan sebuah majalah, seperti: Logotype, tanggal terbit, harga, barcode, dan sebagainya. Faktor-faktor atau materi berikut ini sering dipertimbangkan sebagai alternatif pilihan:

- Foto atau Ilustrasi yang masih berkaitan dengan sebuah berita, tulisan / features atau editorial di dalamnya. (*a phothograph or illustration tied to a features inside*).
- Seni Kontemporer, Abstrak, Foto, atau Ilustrasi yang berdiri sendiri (*abstract art, a phothograph or illustration that stands by it self*).
- Hanya terdiri dari huruf dan (atau) angka saja. (*type and figures only*).
- Permulaan dari sebuah berita, tulisan atau features yang kemudian dilanjutkan penulisannya ke halaman dalam majalah (*the beginning of an article or editorial that continued inside*).

Halaman isi dalam suatu majalah termasuk dalam salah satu unsur penting, karena suatu majalah tanpa adanya halaman isi seperti tidak adanya peran sebagai penguat dalam suatu majalah. Halaman isi dalam sebuah majalah sebagai sebuah bentuk dapat diolah atau ditata menjadi lebih indah atau didesain sedemikian rupa sesuai dengan nilai estetika dan fungsinya dengan membuat berbagai macam ekspresi

2.1.1.5 Tahapan setting / lay out Majalah

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan **(Gavin Amborse & Paul Harris, 2005)**

1. *Penentuan ciri khas majalah (setting perdana).*

   Adalah proses membuat identitas dengan cara meletakkan material-material yang akan digunakan terus menerus dan tetap dalam jangka waktu tertentu. Misalnya nama rubrik, penomoran halaman dan lain - lain.

2. *Memprediksikan jumlah halaman dengan materi yang ada.*

   Yang perlu diperhatikan adalah proporsi materi dengan tata letak dan jumlah halaman. Jangan sampai suatu materi yang panjang diletakkan monoton tanpa adanya selingan sedikitpun. Akan mengakibatkan pembaca cepat bosan.

3. *Memikirkan kelebihan dan kekurangan materi bila ada.*

   Kadangkala materi yang disetorkan ke penerbit telah mencukupi jatah yang ditentukan. Hal yang cukup sering terjadi adalah adanya lubang-lubang kekosongan pada halaman atau kadang materi yang diberikan melebihi jatah yang disediakan. Kondisi ini menyebabkan perlunya keputusan cepat untuk mengisi kekosongan materi pada halaman – halaman tersebut.

4. *Mengurutkan halaman sesuai dengan standar percetakan.*

   Percetakan memiliki standar baku cetak. Prosedur ini perlu dipertimbangkan pada saat penyusunan desain/layout.

5. *Mencetak*

   Bagian penggandaan adalah tanggungjawab percetakan, pada bagian ini tentu tidak luput dari kesalahan, terutama kesalahan manusia. Pengawasan terhadap kualitas termasuk menjadi tanggungjawab desainer.

2.2 Fungsi cover Majalah

Selain sebagai " pemanis " dan daya tarik sebuah majalah, cover majalah juga mempunyai fungsi secara umum antara lain sebagai berikut ;

1. Memberikan Informasi visual kepada pembaca / konsumen mengenai hal apa yang terdapat didalam majalah.
2. Sebagai identitas.
3. Sebagai media untuk nmengkomunikasikan dari isi berdasarkan materi / isi melalui segi visualnya.
4. Sebagai daya tarik bagi pembaca / konsumen sewaktu majalah ini dipajang.
5. Sebagai pembeda antara majalah dengan majalah musik yang lainnya.
6. Agar penikmat musik dapat mengetahui karakteristik dari penyanyi atau grup band yang ada di cover majalah

Sebuah cover majalah haruslah menarik sebagai suatu hasil susunan unsur – unsur rupa seperti ilustrasi, warna, jenis huruf tipografi yang menyatu dan harmonis. Selain itu juga sebagai alat pengungkapan karakter dari isi sebuah majalah. Pada cover majalah musik di Indonesia sudah terlihat perkembangannya, karena cover sekarang tidak lagi sebagi tanda pengenal/ identitas saja tetapi juga sabagai alat untuk menarik perhatian, akibat dari persaingan antar perusahaan majalah (terutama majalah musik), dan dapat mengungkap karakter dari isi majalah yang terdapat didalamnya.

Cover dan kemasan suatu majalah dibuat menarik. Hal ini membuktikan bahwa rancangan garafis sangat menunjang daya tarik suatu produk majalah dalam pemasaran dan pemberian informasinya. Cover merupakan salah satu cara promosi yang mengandalkan media rupa (visual).

Mengingat musik adalah sebuah media ungkapan dari sebuah kesenian, kiranya selain perancangan cover harus menarik, juga sebetulnya harus dapat menjadi alat ungkap pertama dalam sosok rupa yang secara tersirat mampu menunjukkan cirri dan isi dari majalah.

Dalam Teori Dasar Desain komunikasi Visual (1999 ; 231) Dilihat dari segi fungsi desain visualnya, cover majalah dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu :

a. Sebagai media komunikasi

Komunikasi adalah kegiatan yang saling berhubungan dengan menggunakan lambang yang mengandung arti. Berasal dari kata latin " *Communicare* " yang berarti " *berperan serta* " **(Encyclopedia Americana 1976)**

Dalam suatu proses, komunikasi terdapat suatu unsur – unsur yaitu adanya sumber atau komunikator (penyampai pernyataan atau pesan) dan komunikan (penerima pernyataan atau pesan).

Dalam hal majalah**,** pihak perusahaan penerbit yang mengeluarkan majalah berperan sebagi komunikator. Rancangan cover sebagai pesan. Dan masyarakat (pembaca / konsumen) sebagai komunikan. Jadi cover majalah merupakan media komunikasi yang menyampaikan pesan atau mengungkapkan isi majalah kepada masyarakat, dan ilustrasi digunakan sebagi wujud pesan atau ungkapan tadi.

Dengan hanya melihat covernya saja, konsumen diharapkan sudah dapat mengetahui watak atau karakteristik dari majalah**.** Misalnya pada suatu edisi cover majalah **Ripple** menampilkan *Band Superman Is Dead*, dengan kesan ini konsumen sudah mengetahui bahwa Majalah **Ripple** pada edisi tersebut bertemakan musik *rock.*

b. Sebagai media promosi

Promosi adalah suatu usaha untuk menaikkan, memajukan dan mengembangkan atau penunjang sesuatu. Baik dalam bidang jasa maupun niaga. Dalam hal ini, cover majalah adalah salah satu bentuk usaha untuk menaikkan dan menunjang daya tarik dalam hal pemasaran dan informasinya. Maksudnya adalah dengan cover majalah yang menarik, konsumen akan tertarik untuk kemudian membeli majalah tersebut. Karena tidaklah jarang misalnya ditoko buku, orang yang tadinya hanya melihat – lihat akhirnya membawa pulang majalah sebab tertarik dengan cover majalahnya.

c. Sebagai media seni rupa

Cover majalah dapat menjadi media seni rupa, yaitu berupa sebuah karya seni rupa. Karena berkualitas seni jika ditinjau dari sudut pandang kesenirupaan. Sebuah cover majalah yang merangsang mata merupakan hasil dari penyususnan unsur – unsur rancangan grafis seperti gambar, huruf, warna dan tata rupa yang saling menyatu dan serasi.

Melalui cover majalah yang berwujud seni, maka dapat ditingkatkannya apresiasi seni rupa dari masyarakat luas. Karena majalah dapat dijumpai dari kota besar sampai kota kecil. Secara tidak langsung konsumen dapat membandingkan antara cover majalah yang satu dengan yang lainnya, sehingga timbul kesadaran dan pengertian terhadap keindahan sebuah cover majalah.

2.3 Pengertian musik

Menurut laman http\\id.wikipedia.org/musik. Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

- Bunyi yang dianggap enak oleh pendengarnya
- Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai musik
- Bunyi/kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera pendengar
- Suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya.
- Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai musik.

Musik bukan hanya untaian nada, tetapi musik juga sebagai karakter yang tercipta akibat genre.musik tersebut. Musik mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme.

Musik mencerminkan jati diri, musik merupakan bentuk artistik dari kumpulan – kumpulan suara yang menggabungkan instrumental (juga vokal) kedalam suatu susunan waktu.

Musik terdiri dari 3 unsur penting, yaitu ritme, beat, dan harmoni. Keselarasan itu sudah ada di alam sekitar. Dari gemuruh ombak, deru angin, bahkan rintik hujan merupakan sebuah kesinambungan yang menjadi suatu kesatuan. Pengaruh musik umumnya di dapat dari budaya, lingkungan sosial, dan selera personal. Tidak jarang pencinta musik yang mendapatkan inspirasinya untuk membuahkan hasil karya dengan menggabungkan ketiga aspek tersebut. Memang terkadang dibutuhkan sebuah hasil karya untuk membuahkan hasil karya yang lainnya.

2.3.1 Musik Rock

Menurut laman http \\ id.wikipedia.org/musik, Pengkategorian musik meskipun terkadang merupakan hal yang subjektif, namun merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dan ditetapkan oleh para ahli musik dunia. Dalam beberapa dasawarsa terakhir, dunia musik mengalami banyak perkembangan. Banyak jenis musik baru yang lahir dan berkembang. Salah satunya adalah aliran rock.

Secara longgar, **music rock** adalah sejenis musik (genre musik) popular yang mulai diketahui umum pada pertengahan tahun 50an. Akarnya berasal dari rhythm and blues, country music dari tahun 1940 dan 1950an serta berbagai pengaruh lainnya. Selanjutnya, musik rock juga mengambil gaya dari berbagai musik lainnya, termasuk musik rakyat (*folk music*), jazz dan musik klasik.

Rock, dalam pengertian yang paling luas, meliputi hampir semua musik pop sejak awal 1950-an. Bentuk yang paling awal, rock and roll, adalah perpaduan dari berbagai genre di akhir 1940-an, dengan musisi-musisi seperti Chuck Berry, Bill Haley, Buddy Holly, dan Elvis Presley. Hal ini kemudian didengar oleh orang di seluruh dunia, dan pada pertengahan 1960-an beberapa grup musik Inggris, misalnya The Beatles, mulai meniru dan menjadi populer.

Musik rock kemudian berkembang menjadi psychedelic rock, kemudian menjadi progressive rock. Beberapa band Inggris seperti The Yardbirds dan The Who kemudian berkembang menjadi hard rock, dan kemudian menjadi heavy metal. Akhir 1970-an musik punk rock mulai berkembang, dengan kelompok-

kelompok seperti The Clash, The Ramones, dan Sex Pistols. Di tahun 1980-an, rock berkembang terus, terutama metal berkembang menjadi hardcore, thrash metal, glam metal, death metal, black metal dan grindcore

Bunyi khas dari musik rock sering berkisar sekitar gitar listrik atau gitar akustik, dan penggunaan *back beat* pada *rhythm* section dengan gitar bass listrik, drum, dan keyboard. Disamping gitar atau keyboard, saxophone dan harmonica bergaya blues kadang diapakai sebagai instrument solo. Dalam bentuk murninya, musik rock "mempunyai tiga chords, backbeat yang konsisten dan mencolok dan melodi yang menarik"

Pada akhir tahun 1960-an dan awal 1970-an, musk rock berkembang menjadi beberapa jenis. Yang bercampur dengan musik folk (musik daerah di amerika) menjadi folk rock, dengan blues menjadi blues-rock dan dengan jazz, menjadi jazz-rock fusion. Pada tahun 1970-an, rock menggabungkan pengaruh dari soul, funk, dan musik latin. Juga di tahun 1970-an, rock berkembang menjadi berbagai subgenre (sub-kategori) seperti soft rock, glam rock, heavy metal, hard rock, progressive rock, dan punk rock. Sub kategori rock yang mencuat ditahun 1980-an termasuk New Wave, hardcore punk dan alternative rock. Pada tahun 1990-an terdapat grunge, Britpop, indie rock dan new metal.

Sebuah kelompuk pemusik yang mengkususkan diri memainkan musik rock dijuluki rock band atau rock group. Rock group banyak yang terdiri dari pemain gitar, penyanyi utama (*lead singer*), pemain gitar bass, dan *drummer* (pemain drum), membentuk sebuah quartet. Beberapa group menanggalkan satu atau dua posisi diatas dan/atau menggunakan pennyanyi utama

sebagai pemain alat musik disamping menyanyi, membentuk duo atau trio. Group lainnya memiliki pemusik tambahan seperti dua rhythm gitar dan atau seorang keyboardist. Agak lebih jarang, penggunaan alat musik bersenar seperti biola, cello atau alat tiup seperti saxophones, trumpet atau trombones.

2.3.2 Karakteristik musik rock

Rock adalah jenis musik yang menuntut kualitas vokal yang keras dan maksimal. Musisi rock harus memiliki stamina yang kuat dan kemampuan gerak fisik yang sempurna. Didalam musik rock lah saat ini dimana orang ada yang mengkombinasikan kualitas lisan dan aksi fisik secara maksimal

Dalam situs *http://id.wikipedia.org/wiki/Rock,* Sesuai dengan karakternya yang keras, rock merupakan symbol militansi kaum muda. Di dalam musik rock terdapat kandungan progresifitas, ekspresi kebebasan yang totalitas serta dapat membangkitkan semangat. Tidak benar jika ada yang mengasumsikan musik cadas itu identik dengan kekerasan, criminal, huru – hara dan anti stabilitas. Kalaupun ada yang identik denagn itu, maka dapat dikatakan mereka bukanlah pencinta rock sejati. Rocker yang sesungguhnya adalah mereka yang mengedepankan mutu, kreatifitas, dan tetap sadar akan tanggungjawab sosialnya sebagai manusia yang hidup bermasyarakat. Ini berarti rock telah menjadi instrument yang positif dan menyiarkan kreatifitas dan kebaikan.

2.3.3 Filosofi musik rock

Filosofi adalah ilmu yang merupakan studi dari arti dan berlakunya kepercayaan manusia pada sisi yng paling mendasar dan universal. Dalam situs *http://id.wikipedia.org/wiki/Filsafat,*

pada umumnya makna dari filosofi itu adalah suatu metode, lebih dari sebuah keputusan atau teori. Setiap ahli filsafat pasti mempunyai gagasan yang berbeda dan bervariasi tentang sifat dasar permasalahannya, dan disitulah adanya perselisihan pemahaman tntang pokok materi sebuah filosofi.

Menurut buku yang berjudul " Rock Fact ' yang diterbitkan oleh ' Rock & roll half of fame " dan museum di Cleveland, Ohio, Mengakui bahwa rock bukanlah suatu aliran musik tapi merupakan suatu gaya hidup. Dalam buku *RockFact (1966: pp.3*) Rock & Roll telah benar – benar menjadi bahasa universal, rock n roll juga menunjukkan pada suatu perilaku, sebuah perasaan, sebuah gaya, sebuah jalan hidup.

Musik rock merupakan sebuah kebebasan dan pemberontakkan seperti yang telah diungkapkan oleh **Frank Barlock** dalam bukunya *The Big Beat* (1989) menyatakan bahwa " jika ada aliran musik yang identik dengan sesuatu yang salah, yang dimaksud istilah musik rock, tidak mungkin membuat suatu daftar lengkapnya, tapi inilah beberapa hal yang identik dengan rock yaitu kecanduan obat, revolusioner, pembuat kerusuhan, pemuja setan, dikeluarkan dari sekolah, para pengelak wajib militer, penyimpangan – penyimpangan seksual lainnya, pemberontakan, criminal kaum muda, perkataan yang menghina Tuhan, dan banyak lagi yang menyangkut semua yang mengenai penyimpangan dalam kehidupan yang bebas *(Frank barlock, The Big Beat ; p. 12.13)*

2.3.4 Perjalanan Musik Rock di Indonesia

Embrio kelahiran musik rock underground di Indonesia, sulit dilepaskan dari evolusi, pemusik rock era 1970–an sebagai pendahulunya. Sebut saja GodBless, Gang Pegangsaan, Gypsy

(Jakarta), Giant Step, Super kid (Bandung),. Trenchem (Solo), AKA/SAS (Surabaya), Bentoel (Malang),hingga Rawa Rontek dari Banten. Mereka inilah generasi pertama rocker Indonesia.

Istilah rocker sendiri sebenarnya sudah digunakan majalah Aktuil sejak awal 70 – an, istilah tersebut digunakan majalah musik dan gaya hidup pionir asal Bandung untuk mengidentifikasikan band – band yang memainkan musik keras dengan gaya yang lebih liar dan ekstrim untuk ukuran jamannya. Padahal lagu – lagu yang dimainkan band tersebut bukanlah lagu karya mereka sendiri, melainkan lagu – lagu milik band luar negri. Selain itu **Log Zhelebour** (*produser musik rock ternama di Indonesia, **Logis Record**)* berhasilkan memunculkan label rekaman rock pertama di Indonesia.
Menjelang era 1980 – an diseluruh dunia saat itu para remaja sedang mengalami demam musik thrash metal, sebuah perkembangan style musik metal yang lebih ekstrim dibanding heavy metal. Band – band yang menjadi pelopornya kebanyakan berasal dari kota – kota besar di Indonesia yaitu, Jakarta, Bandung, Surabaya, Jogja, Malang hingga Bali.

Dari demikian panjangnya perjalanan musik underground di Indonesia, baru di awal decade 90 –an lah mulai banyak terbentuknya musik beraliran underground dalam arti yang sebenarnya di Indonesia.

Pada era ini hype musik metal yang masih digandrungi adalah subgenre yang makin ekstrim yaitu death metal, brutal death metal, grindcore, black metal hingga gothic atau doom metal. Band grindcore Tengkorak pada tahun 1996 tercatat sebagai band pertama yang merilis album secara independen.

2.4 Punk Rock

Dalam buku " *philosophy of punkrock* " Craig O'hara (1999), menyebutkan bahwa ada 3 definisi dari punkrock yaitu :

a. Punk rock sebagai trend remaja dalam fashion dan musik.
b. Punk rock sebagai sebuah keberanian memberontak dan melakukan perubahan.
c. Punk rock sebagai perlawanan karena menciptakan musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri.

Dari ke tiga defini diatas definisi ke sati merupakan definisi yang paling umum digambarkan oleh manusia.

Musik punk rock cenderung menjadi antitesis langsung dari sumber – sumber yang nyata yaitu musik Reggae atau Glamrock. Punk rock bergantung pada nada – nada tinggi, melancarkan serangan frontal pada system makna yang mapan, kaum punkrock bergerak kembali ke forma rock yang lebih awal, yang lebih ketat bergerak menuju Reggae kontemporer seperti Bob Marley guna membentuk musik yang mencerminkan dengan lebih memadai rasa frustasi dan ketindasan mereka.

Gaya busana punk rock yang khas, simbol – simbol dan tata cara hidup yang bersifat ironis yang dicuri dari kelompok kebudayaan lain yang lebih mapan, merupakan bentuk fetisime, adopsi, dan diadaptasi oleh kaum muda yang diwujudkan dalam bentuk gaya busana.

Secara umum, masyarakat dapat mengenali remaja bergaya pun rock yang ada di kehidupan sehari – hari, karena gaya ini sangat khas. Terdapat berbagai unsur visual yang jelas pada gaya punk, mulai dari rambut bergaya Mohawk earna – warnibaju robek penuh badge, jaket penuh dengan spike, kaos bergambar grup band punk, celana panjang dan

pendek yang kumal dan penuh dengan badge, peniti, sabuk, rantai, sepatu boot dan berbagai aksesoris lainnya.

2.4.1 Karakteristik musik Punk rock

Dari referensi di atas diperoleh kesimpulan untuk membuat suatu pendekatan dalam menerjemahkan karakter dari musik punk rock. Karakter keseluruhan yang dapat diambil dari musik punk rock tersebut adalah agresif. Musik punk memiliki ciri khas sendiri, punk rock sebetulnya tidak hanya terbatas pada aliran musik saja, tetapi bisa juga termasuk kedalam idiologi, pemikiran, budaya dan juga fesyen. Musik punk rock sangat identik dengan kekerasan/brutalitas, hal itu dikarenakan bentuk musiknya yang keras dan menghentak serta liriknya yang menantang dan kasar.

BAB III
Majalah Ripple dan Superman is Dead

3.1 Majalah Ripple

Penerbitan indie adalah sebuah alternatif untuk menerbitan buku atau media lain yang dilakukan penulis naskah bukan dari penerbit. Walaupun ini memiliki persentase pasar yang sangat kecil bila dibandingkan dengan penerbit pada umumnya dalam hal penjualan, tapi ini telah hadir menjadi sebuah bentuk baru. Penerbitan indie mulai terlihat peningkatan seiring dengan kemajuan teknologi penerbitan, termasuk didalamnya *Xerografi*, *Fotocopy*, *Print On demand* atau *Publish On Demand* (Mencetak atau menerbitkan sesuai permintaan) dan juga website.

Seperti halnya **Ripple** alias riak merupakan potret menarik dari sebuah majalah komunitas. Lahir dari industri garmen (*clothing*) kaos rumahan milik lima surfer Bandung.

Tahun 1997, kelima orang yang sering berselancar di pantai Batu Karas, Pangandaran, Jawa Barat itu bersepakat membuat kaos dengan label **"Clothing 347".** Deretan tiga angka dicomot dari nomor rumah kos tempat mereka mangkal, Jalan Dago nomor 347, Bandung. Karena belum memiliki show room, perusahaan kecil itu memberlakukan sistem pemesanan. Diawali membuat dan menyebar katalog berisi beberapa contoh desain kaos ke teman-teman sendiri, produksi baru berlangsung saat ada yang memesan.

Tak lama kemudian, Clothing 347 mulai banyak dikenal. Citra mulai terbentuk, pesanan pun kian menumpuk. Bukan hanya dari lokal Kota Kembang saja, distribusinya pun sudah masuk ke ibukota Jakarta melalui komunitas peselancar. Untuk menambah popularitas merek, isi katalog dibuat lebih menarik. Ulasan di dalamnya mencakup olahraga

skateboarding, surfing, plus hasil interview dengan band indie yang begitu marak di Bandung zaman itu. "Ripple" terpilih menjadi nama, mewakili latar belakang mereka sebagai peselancar.
Penggemarnya meminta katalog itu berubah format menjadi majalah. Pada 1999, Ripple terbit sebagai pocket magazine, yang pas masuk kantong. Dananya berasal dari saku garmen. Dibantu beberapa personel tambahan, dan kontributor dari komunitas, majalah mungil seharga Rp 3.500 itu membahas sejumlah band indie asli Bandung yang berkarakter kuat. Semua isinya mayoritas lokal, sangat Bandung.

Kedekatan dengan komunitas band indie membuat Ripple dapat memberikan bonus segar, berupa kaset rekaman demo band yang mereka bahas. Harga jual tak pelak turut merangkak naik. Mulai edisi 16, ukuran **Ripple** sama besar dengan majalah umumnya. Dengan 64 halaman, dan isi yang lebih beragam, harganya juga mengalami penyesuaian. Edisi terbaru dijual seharga Rp 20.000, tanpa bonus kaset, karena mulai Januari 2005, tersedia fasilitas download lagu dari situsnya, **www.ripplemagazine.net.**

Berangkat dari pemikiran-pemikiran tersebut kemudian harus menjadi energi lebih untuk sekedar dituangkan. Karena saya percaya, media massa indie yang membangun merupakan pergerakan yang bagus terutama bagi para anak muda. Karena ada sesuatu dalam kultur mereka. Ada yang harus disampaikan, ada yang harus bersikap lebih berani, ada yang harus dikaryakan. Tentunya berbicara tentang pergerakan merupakan hal yang sangat luas. Dan media massa indie merupakan salah satu bentuk dari pergerakan tersebut.

Pada 2002, Ripple resmi berpisah dari Clothing 347, dan menempati kantor di Jalan Bali, Bandung. Tak ada lagi subsidi dana. Ripple mengandalkan penjualan dan pemasukan dari pengiklan.

Dan sejak tahun 2007 akhir hingga saat ini Ripple menempati kantor di jalan Mutumanikan No. 71 BuahBatu, Bandung. Meski sebelumnya sempat untuk beberapa tahun menempati kantor di jalan Sunda No.76, Bandung. Tepatnya di samping garasi
Bus Turangga.

3.1.1 Ideologi Majalah Ripple

Ripple adalah sebuah majalah indie yang diterbitkan di Bandung yang ditujukan untuk remaja. Isinya menyangkut segala hal yang berkenaan dengan dunia remaja. Karena itu **Ripple** memuat segala artikel yang berkenaan dengan gaya hidup. Mulai dari musik, film, pendidikan, tempat nongkrong, fesyen, teknologi, olahraga, psikologi, pendidikan seks, dan tentu saja cerita pendek dan komik. Ideologi dari Ripple sendiri yaitu, media massa indie yang kritis terhadap pergerakan generasi muda.

3.1.2 Positioning

RIPPLE adalah majalah representasi dari generasi muda yang kritis terhadap pergerakan mereka sendiri. (*RIPPLE is The Representation of Youth Generation's criticism towards their own movements, culture, and Lifestyle*)

3.1.3 Struktur manajemen Majalah Ripple

Dari awal berdirinya, majalah Ripple mengalami beberapa pergantian pihak manajemen. Dimulai dari para pionirnya yaitu 347Boardriders dari mulai edisi 1 hingga edisi 28, nama Ripple pun dikemas dan dijadikan sebagai identitas langsung pada setiap edisinya. Huruf "RIPPLE" yang dijadikan identitas pada edisi 1 hingga edisi 28, mempunyai bentuk dengan sisi-sisi kotak.

Seiring dengan adanya pergantian pihak manajemen dan lokasi kantor yang berpindah ke Jalan Sunda (2001– 2005), Jalan Bali (2005 – 2007 awal), Mutumanikam (2007 – sekarang). Atas dasar pergantian manajemen dan lokasi kantor inilah yang menjadi alasan adanya perubahan pada logo identitas majalah Ripple, namun perubahan logo ini tidak bermaksud untuk mengubah image secara keseluruhan. Pencitraan ini dimaksudkan agar para pembaca lebih menyadari adanya perubahan pada tubuh manajemen majalah Ripple.

Sama seperti media yang lainnya, majalah Ripple pun tidak terlepas dari berbagai pihak penggerak yang mempunyai andil dalam pembuatan dan pendistribusiannya.

Chief Executive **: Sat.Nb (sat_nb@ripplemagazine.net)**

Editor in Chief **: Idharrez (idharrez@ripplemagazine.net)**

Senior Editor **: Aldi (aldi_kusumah@ripplemagazine.net)**

Senior Consultan **: Syagini (syagini@ripplemagazine.net)**

Head Marketing **: Itanda (itanda.fitriani@yahoo.com)**

Graphics **: Age (sniboystempat@yahoo.com)**



Gambar 3.4.1 *Logo Ripple edisi 1 sampai dengan edisi 28*



Gambar 3.4.2 *Logo Ripple sampai dengan saat ini*

3.1.4 Demografis

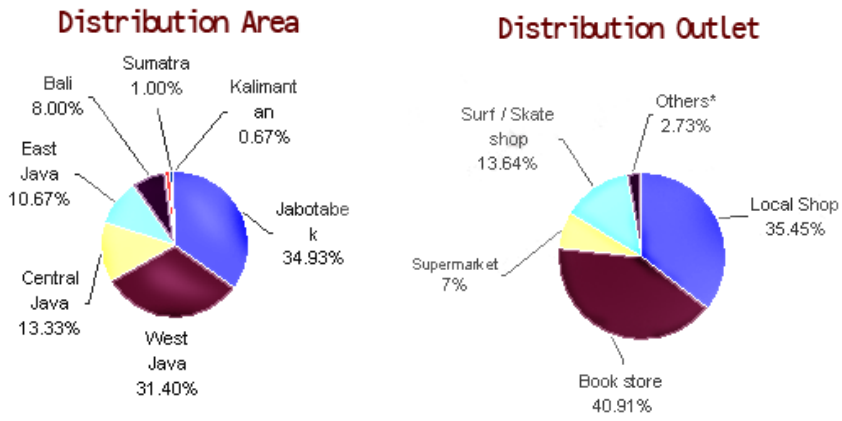
Demografi atau data demografis adalah karakteristik dari suatu populasi seperti yang digunakan dalam pemerintahan, pemasaran atau penelitian opini. Umumnya demografis digunakan meliputi jenis kelamin, ras, umur, pendapatan, cacat, mobilitas, tingkat pendidikan, kepemilikan rumah , status pekerjaan, dan bahkan lokasi.

Age	: Usia 15 tahun sampai dengan usia 30-an
Karakteristik pembaca	: Pleasure seeking, like to socialize, dare to be different, fashionable, music follower.
S.E.S	: Middle to upper class (A, B, C+)

3.1.5 Distribusi dan Sirkulasi

Dalam hal pendistribusian, pada awalnya majalah Ripple mengambil langkah hanya menitipkannya di distro – distro yang ada di kota Bandung secara gratis (free magazine). Namun seiring dengan perkembangannya, majalah Ripple kini tidak menjadi majalah yang didistribusikan secara gratis. Oleh karena itu majalah Ripple kini tersedia juga di toko – toko buku seperti Gunung agung dan Gramedia.

Distribusi dan sirkulasi RIPPLE mencapai 10.000 eksemplar, dengan saluran distribusi mencakup kota-kota besar di Indonesia seperti, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogjakarta, Makasar, Surabaya dan kota-kota besar Indonesia lainnya.



Gambar 3.6.1 *Diagram distribusi*

3.1.6 Struktur Anatomi Cover Majalah Ripple

Jika dilihat dari struktur anatomi majalah pada umumnya, ada beberapa hal yang menjadi poin – poin penting (**Desainer** sampul majalah lintas generasi *Concept* , 2006, vol 13 : 32) Diantaranya adalah :

- Logotype atau nama majalah.
- Nomor penerbitan dan tanggal-bulan-tahun
- Harga eceran.
- Judul-judul naskah yang menarik (Laporan Utama dan artikel-artikel eksklusif/fenomenal).
- Unsur seni (foto, ilustrasi, tipografi).

Namun berbeda halnya dengan majalah Ripple, struktur anatomi yang terdapat pada majalah Ripple hanya terdiri dari Logotype, Judul naskah, Unsur seni, dan harga eceran. Tetapi harga eceran pun tidak terdapat disemua edisi majalah Ripple.

3.1.7 Perkembangan Desain Cover Majalah Ripple

Dari awal terbentuknya **Ripple** Magazine sebagai katalog yang berisi beberapa contoh dari desain kaos, hingga terjadi adanya permintaan dari konsumen agar katalog berubah format menjadi majalah. Maka pada tahun 1999 **Ripple** terbit sebagai *Pocket zine* atau majalah saku. Maka sejak majalah **Ripple** terbit sebagai Pocket zine, desain cover majalah pun mulai diperhitungkan. Atas dasar kedekatan dan isi materi yang membahas sejumlah band indie yang berasal dari kota Bandung yang memiliki karakter yang kuat, maka cover majalah Ripple pun selalu dihiasi oleh para personel band indie asal Bandung.

Namun seiring dengan perkembangan jaman, majalah **Ripple** saai ini tidak hanya mengangkat band – band lokal kota Bandung saja tetapi juga band – band dari luar kota bahkan dari luar pulau Jawa. Seiring dengan konsentrasi dan eksplorasi terhadap kultur anak muda, dan eksistensi majalah Ripple di tanah air yang mulai diperhitungkan, maka saat ini majalah **Ripple** tidak hanya mengangkat band – band indie label namun major label pun mulai diangkat untuk dijadikan tema dari majalah **Ripple**. Tetapi tetap saja idealisme dan filosofi D.I.Y tetap dipertahankan.

3.1.8 Strategi Promosi

Strategi promosi yang akan dilakukan **Ripple** dalam memperkenalkan konsep barunya adalah dengan melakukan beberapa promosi melalui :

- Website
- Poster
- Ripple Entertaintment
- Ripple Media Movement

- Sponsorship
- Ripple Merchandise

3.1.9 Media Partner

Sebagai pendukung promosi, RIPPLE magazine menjalin kerjasama dengan beberapa media terkemuka di Indonesia yaitu, Oz radio, Prambors FM, Ardan FM, 99ers FM, Trax FM, dan beberapa TV lokal.

3.2 Profil Superman is Dead



Gambar. 3.2.1 *Logo Superman is Dead*

outSIDer Inc.
SUPERMAN IS DEAD MANAGEMENT
Jl. Kecubung No. 81 Denpasar - Bali
081 70 6666 88 Fax. 0361 - 228168
www.supermanisdead.net myspace.com/supermanisdead
email:info@supermanisdead.net

Pada awal mula kemunculan akhir 95, Superman is Dead banyak terinspirasi warna musik Green Day & NOFX. Seiring berjalannya waktu, inspirasi musikal Superman is Dead bergeser ke genre Punk 'N

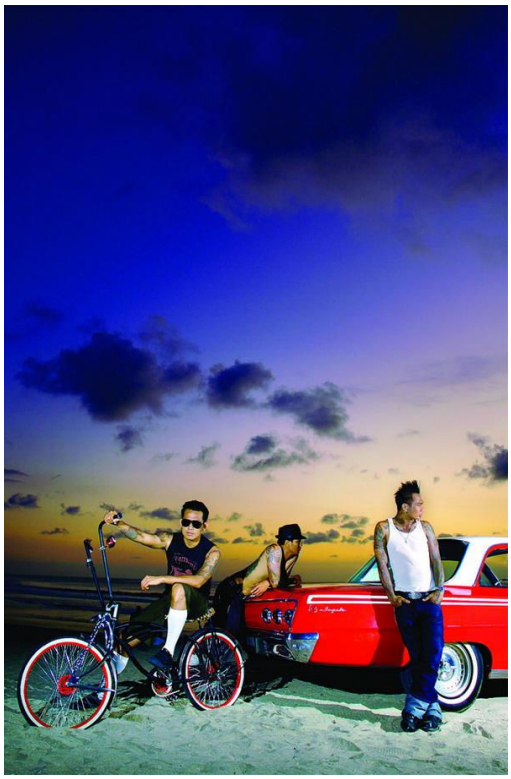
Roll ala Supersuckers, Living End & Social Distortion. Imej yang frontal hendak ditonjolkan oleh Superman is Dead ke publik. Namun saat ini Superman is Dead lebih memilih genre yang sesuai dengan kehidupan dan gaya hidup mereka sehari-hari. Glamour Punk, genre itulah yang saat ini menjadi karakteristik mereka dalam bermusik dan berbusana.



Gambar. 3.2.2 *foto profil Superman is Dead*



Gambar. 3.2.3 *foto profil Superman is Dead*



Gambar. 3.2.4 *foto profil Superman is Dead*

Sejarah, SID sendiri telah menerbitkan 3 indie album (Case 15 - thn 95; Superman Is Dead - thn 99; Bad, Bad, Bad - Maret 2002, berformat mini album - berisikan 6 lagu). Menuju pelebaran skala wilayah pencapaian publik, fajar 2003 SID - bekerjasama dengan Spills Record - merilis ulang "Bad, Bad, Bad" dalam bentuk single (4 lagu). Pada bulan Maret 2003, SID akhirnya menandatangani kontrak dengan Sony-BMG Indonesia setelah negosiasi panjang mengenai hak mereka untuk menyanyikan sebagian besar lagu mereka dalam bahasa Inggris dan mempunyai hak artistik penuh untuk lagu-lagu mereka yang keras dengan nada – nada tinggi “image dan idealisme”. Dengan keputusan itu mereka menjadi band pertama dari Bali yang akan diundang untuk menandatangani dengan sebuah label rekaman besar di Indonesia, bahkan band pertama di negara mereka untuk merekam lagu mayoritas dalam bahasa Inggris tepatnya 70% Inggris, 30%

Indonesia dan band punk pertama di Indonesia untuk mendapatkan eksposur nasional dan promosi yang bekerja dengan label besar di negara dunia ketiga.

Pilihan Superman Is Dead (SID) beralih ke mayor label beberapa tahun lalu sempat membuat para penggemarnya cemas. Band asal Pulau Dewata itu pun dituduh berubah alur dari ideologi punk yang salah satunya antilabel. Tapi, semua tuduhan itu dijawab dengan tampilan musik beraliran keras yang ditambah dengan lirik bernuansa pengkhianatan. Hasilnya, penggemar kembali memujanya. Pada awal-awal 2003, berbagai tuduhan seperti pelacur atau pengkhianat musik demi uang dari penggemar musik punk sempat mampir ke band yang diawali oleh tiga personil ini ketika berlabuh ke Sony Music Indonesia. Tapi SID tidak patah arang. Berbagai tuduhan itu lalu dijawab dengan tetap mempertahankan warna musik keras serta mengedepankan lirik yang menyuarakan suara perlawanan dari album ke album. Konsistensi bermusik SID pada jalur punk mendapat apresiasi sampai Amerika Serikat menggelar konser berkeliling 16 kota di Amerika.

Pada tahun 2003 S.I.D menjadi pengisi salah satu artikel di majalah Time Asia. Mereka juga memenangkan beberapa penghargaan musik "MTV Awards untuk The Best New Artist 2003", "AMI Awards untuk The Best New Artist 2003" dan dinominasikan lagi di "AMI Awards 2006 untuk The Best Rock Album".

BAB IV

Karakter Musik Pada Desain Cover Majalah Ripple

4.1 Pembahasaan visualisasi cover majalah RIPPLE edisi 54.

Pembahasan visualisasi cover ini dilakukan guna menemukan Karakter Musik Pada Desain Cover Majalah Ripple edisi 54**,** serta elemen visual apa yang memunculkan karakter grup band pada desain cover majalah Ripple. Pembahasan terhadap desain visual cover dilakukan berdasarkan kepada teori semiotika yang diutarakan oleh Charles Sanders Pierce yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu Sintaksis semiotik, Semantik Semiotik, dan Pragmatik Semiotik. Analisa ini berlandaskan pada teori Sintaksis Semiotik. Dengan cara melihat secara keseluruhan baik dari segi bentuk logo yang muncul, warna yang digunakan didalam logo, elemen – elemen pembentuk logo, huruf yang digunakan dalam logo serta elemen visual apa yang memunculkan karakter grup band pada desain cover majalah Ripple dari segi visual, font dan elemen-elemen yang muncul, baik yang berkaitan secara langsung dengan majalah ataupun yang tidak berkaitan secara langsung.

Jika teori semiotik dikaitkan dengan representasi karakter musik pada majalah Ripple, bisa ditemukan beberapa keterkaitan yang cocok. Pada teori Sintaksis Semiotik, teks dan gambar dalam cover majalah Ripple merupakan dua sistem tanda yang berlainan. Akan tetapi keduanya saling berkaitan dalam membentuk wacana visualisasi cover majalah Ripple.

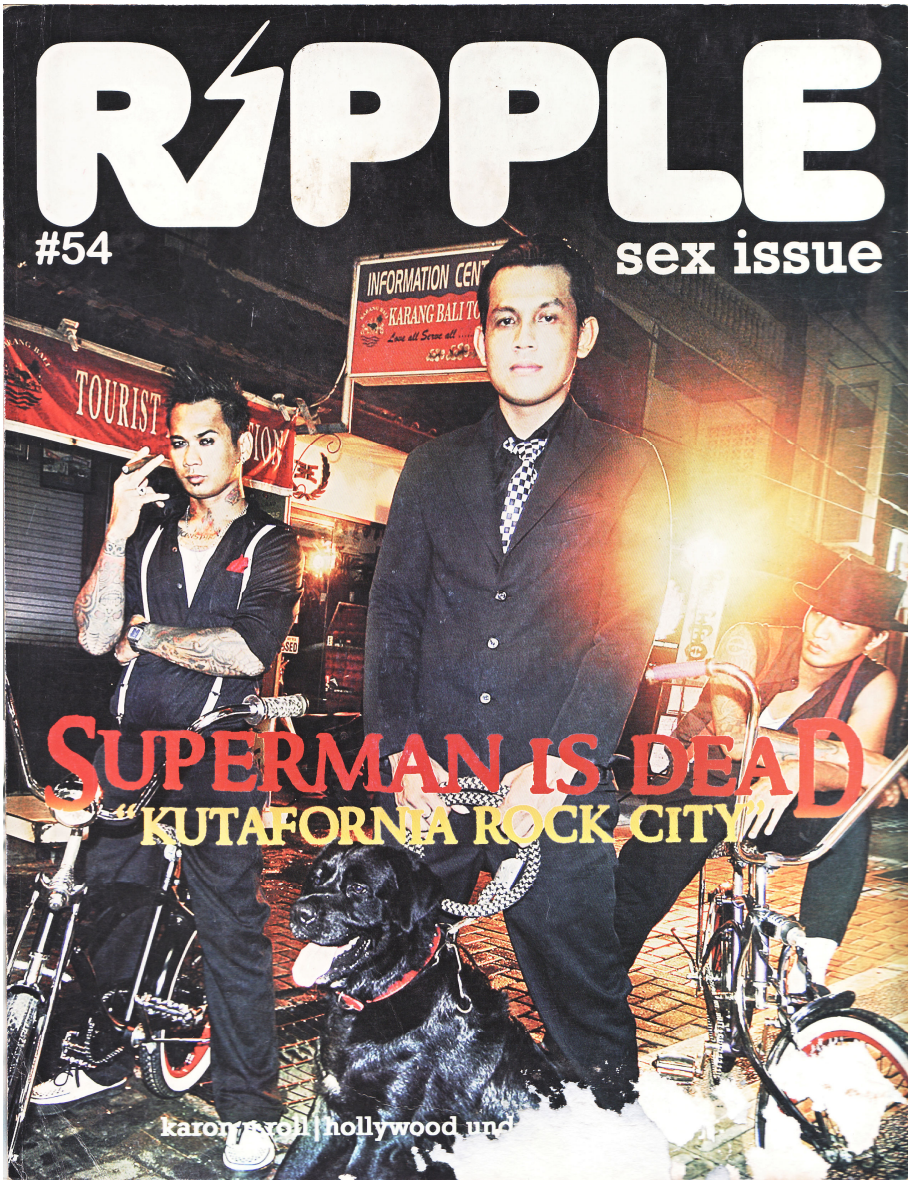
Dalam buku Kris Budiman (1999:235) Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut

Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek.

Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Analisa di atas digunakan untuk mencari dan menemukan kecenderungan apa saja yang muncul didalam desain visual cover majalah Ripple. Baik dilihat dari elemen visual serta font yang dipakai oleh majalah dalam memaknai apa saja yang ada di balik cover majalah Ripple. Penggunaan elemen visual yang terkandung didalam desain visual cover majalah akan memberikan warna tersendiri dan memberikan karakteristik tersendiri yang muncul dalam desain visual cover majalah Ripple.

4.2 Representasi Unsur - unsur Grafis pada Visual Cover Majalah Ripple (#54 Superman Is Dead)



Gambar 4.2.1 *Cover majalah Ripple edisi #54*

a. Logo Majalah Ripple



G

Gambar 4.2.2 *Logo majalah Ripple edisi 54*

Logo majalah Ripple pada edisi ke 54 ini, memiliki karakterisrik font Sans Serif yang huruf – hurufnya tidak memiliki sirip / kaki pada setiap hurufnya. Memiliki ilustrasi petir sebagai pengganti huruf " I ". dan memiliki ketebalannya yang sama pada setiap hurufnya. Jenis huruf yang digunakan pada huruf ini adalah jenis Arial Rounded MT Bold. Logo pada edisi ke 54 ini berbeda dengan edisi majalah Ripple pada awal mula diluncurkan (dari edisi 1 sampai edisi 28), hal ini di sebabkan karena adanya perubahan dalam tubuh manajemen kepengurusan majalah Ripple. Tetapi tentu saja tanpa menghilangkan ciri dari majalah Ripple itu sendiri.

Tema yang disajikan majalah Ripple selalu berbeda pada setiap edisinya. **Sex Issue** merupakan tema dari majalah Ripple untuk edisi ke 54. dimana di edisi ini dibahas segala hal yang memiliki keterkaitan dengan pengetahuan sex. Dimana pengetahuan – pengetahuan tentang sex tersebut diharapkan dapat memberi pengetahuan yang lebih luas lagi bagi para pembaca majalah Ripple. Tentu saja pengetahuan yang disajikan pada majalah Ripple pada edisi #54 merupakan pengetahuan yang positif meskipun disajikan dengan gaya bahasa yang di sesuaikan dengan segmentasinya.

Warna yang digunakan pada logo majalah Ripple dan tema (Sex Issue) menggunakan warna putih. Dimana karakteristik warna putih itu sendiri adalah positif, cemerlang, moderen dan sederhana. Tentu saja karakteristik warna putih tidak jauh berbeda dengan karakteristik dari majalah Ripple itu sendiri.

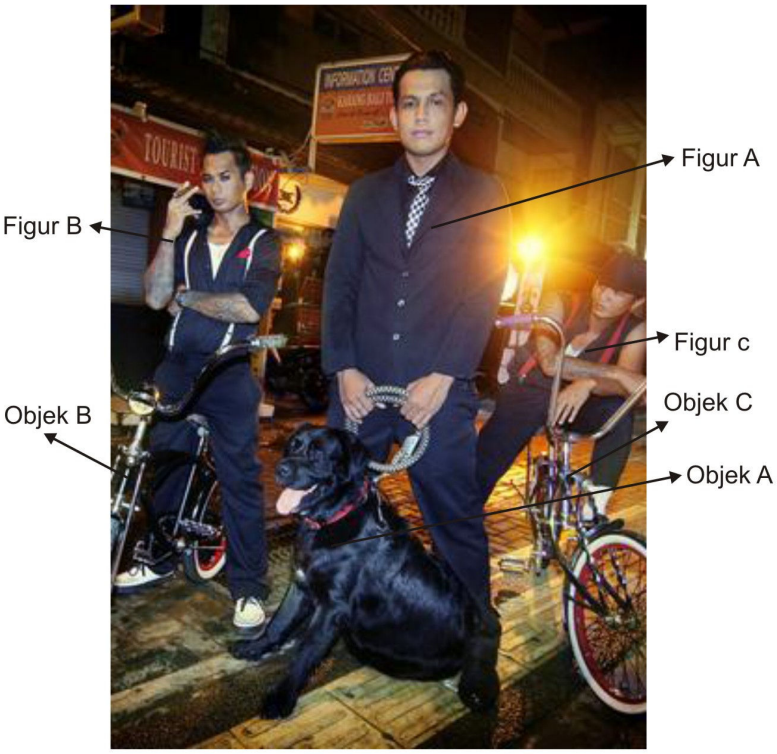
Jika dilihat dari teori segitiga makna, maka logo pada majalah Ripple ini merupakan simbol tanda yang muncul dari sebuah kesepakatan. Hal ini dikarenakan logo yang terdapat pada majalah Ripple merupakan sebuah identitas dari salah satu media massa indie yang membahas tentang musik, olah raga ekstrem dan gaya hidup remaja. Logo yang terdapat pada majalah Ripple tidak semata-mata ada karena unsur ketidaksengajaan, melainkan ada karena hasil dari sebuah kesepakatan dari beberapa orang pendirinya terdahulu. Maka logo pada majalah Ripple ini bisa di sebut sebagai simbol tanda yang muncul dari sebuah kesepakatan.

b. Ilustrasi Cover Majalah Ripple edisi 54

Superman is Dead merupakan band yang diliput oleh majalah Ripple untuk yang kedua kalinya. Di edisi ini majalah Ripple berusaha untuk menampilkan Superman is Dead yang beranggotakan 3 pemuda asal Pulau Bali

Dalam edisi ini Superman is Dead di tampilkan sebagai band yang berbicara tentang Bali baik secara kultur budaya dan tentu saja musiknya. Berbeda dengan edisi sebelumnya yang seperti tanpa konsep, Superman is Dead hanya di tampilkan sebagai pengisi cover meskipun ada rubrik tentang Superman is Dead tapi itu hanya dari pihak Ripple saja tanpa sepengetahuan pihak Superman is Dead , isi rubrik nya pun hanya sekedar dialog antara *Senior Editor Ripple*

dengan para personil Superman is Dead yang diambil menggunakan tape recorder dan rubrik nya pun tidak lebih dari satu halaman.



Gambar 4.2.3 *foto ikon pengisi cover majalah Ripple.*

Ilustrasi foto ikon ini memiliki konsep tentang gaya hidup dan genre musik Superman is Dead. Foto ikon ini di ambil oleh fotografer dari pihak manajemen Superman is Dead bukan dari pihak manajemen majalah Ripple. Ilustrasi foto ikon ini di pilih oleh majalah Ripple karena di antara foto-foto Superman is Dead yang memiliki nuansa Bali hanya terdapat pada foto ini. Ripple memilih foto ikon ini karena foto ikon ini memiliki konsep yang paling pas dengan rubrik Superman is Dead yang berbicara tentang Bali baik secara kultur dan musiknya.

Di dalam foto ikon ini di tampilkan para personil Superman is Dead yang sedang berada di suatu daerah di Karang, Bali. Figur A yang sedang berdiri mengenakan setelan jas dengan dasi kotak-kotak hitam putih sedang memegang objek A, Figur B yang berpakaian kemeja lengan panjang dengan bagian lengan kemejanya dilipat agar tatonya bisa terlihat sedang berdiri di atas objek B sambil memegang cerutu dan Figur C sedang duduk di atas objek C mengenakan kemeja yang lengannya di potong serta mengenakan body belt dan topi fedora.

Ilustrasi yang ditampilkan pada cover majalah Ripple edisi #54, jika dikaitkan pada teori segitiga makna merupakan sebuah ikon tanda yang muncul dari perwakilan fisik. Hal ini dikarenakan ilustrasi visual yang terdapat pada cover majalah ripple menampilkan foto dari para personil Superman is Dead, atas dasar inilah maka ilustrasi cover majalah Ripple bisa di sebut sebagai ikon atau tanda yang muncul dari perwakilan fisik.

c. Rubrik utama



Gambar 4.2.4 *Rubrik utama*

Pada edisi majalah Ripple yang ke 54 ini editor memilih Superman is Dead "Kutafornia Rock City" sebagai sub tema, agar sesuai dengan ilustrasi foto yang di tampilkan pada edisi ini. Rubrik utama pada edisi ke 54 ini menggunakan tipe font Egyptian, jenis huruf ini memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

Dan pada edisi ini pula desainer mencoba menampilkan rubrik utama ini sebagai pelengkap elemen ilustrasi pada cover majalah Ripple agar tampil tidak terlalu polos. Rubrik utama pada edisi ini tidak memiliki arti makna secara konotasi, rubrik utama dengan judul Superman is Dead "Kutafornia Rock City" di ambil karena band Superman is Dead pada saat itu baru saja merampungkan album Kutafornia Rock City.

Rubrik utama pada visualisasi cover majalah Ripple edisi #54 yang bertuliskan "Superman is Dead, Kutafornia Rock City". Merupakan sebuah objek jika dikaitkan pada teori segitiga makna. Sesuai dengan pengertian objek pada teori segitiga makna yang di utarakan oleh **Charles Sanders Pierce** bahwa objek adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk oleh tanda, tanda disini adalah ilustrasi foto para personil Superman is Dead yang menjadi ikon atau tanda yang muncul dari perwakilan fisik. Maka atas dasar uraian tersebut bahwa rubrik utama pada cover majalah Ripple edisi ke 54 ini di sebut objek.

d. features pada majalah Ripple



Gambar 4.2.5 tulisan/features majalah Ripple

Features pada majalah Ripple edisi 54 terdapat atau diletakkan di cover bagian bawah, hal ini di maksudkan agar tidak mengganggu ilustrasi foto Superman is Dead. Sama seperti pada rubrik utama, *features* pada majalah Ripple edisi 54 ini, menggunakan tipe font Egyptian, jenis huruf ini memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk

persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

Sedangkan warna font yang digunakan pada *features* majalah Ripple menggunakan warna putih. Dimana karakteristik warna putih itu sendiri adalah positif, cemerlang, moderen dan sederhana. Dan ukuran font yang digunakan untuk *features* majalah Ripple menggunakan ukuran 14pt. Makna dari features tersebut sesungguhnya tidak memiliki arti konotasi, features ini di tampilkan hanya sebagai permulaan dari sebuah berita, tulisan atau *features* yang kemudian dilanjutkan penulisannya ke halaman dalam majalah sebagai rubrik halaman isi.

Sedangkan untuk *features* pada majalah Ripple, jika di sandingkan dengan teori segitiga makna, maka *features* ini adalah termasuk kedalam indeks atau tanda yang muncul dari hubungan sebab - akibat. Hal ini di sebabkan karena *features* yang terdapat pada majalah Ripple di tampilkan akibat adanya pembahasan rubrik yang terdapat pada majalah Ripple. Maka atas dasar uraian di atas *features* yang terdapat pada majalah Ripple jika dikaitkan dengan teori segitiga makna adalah sebuah indeks.

BAB V
KESIMPULAN

5.1 **Pembahasaan visualisasi cover majalah RIPPLE edisi 54.**

Seperti yang telah di bahas pada bab sebelumnya bahwa Jika teori semiotik dikaitkan dengan representasi karakter musik pada majalah Ripple, bisa ditemukan beberapa keterkaitan yang cocok. Pada teori Sintaksis Semiotik yang diutarakan oleh **Charles Sanders Pierce**, teks dan gambar dalam cover majalah Ripple merupakan dua sistem tanda yang berlainan. Akan tetapi keduanya saling berkaitan dalam membentuk wacana visualisasi cover majalah Ripple.

Definisi tentang Semiotik, yang dikatakan oleh **Charles Sanders Peirce** adalah teori filsafat umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.

Dalam teori Semiotik - Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek.

Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Peirce membedakan tiga konsep dasar semiotik, yaitu: sintaksis semiotik, semantik semiotik, dan pragmatik semiotik.

- Sintaksis semiotik mempelajari hubungan antar tanda. Hubungan ini tidak terbatas pada sistem yang sama.
- Semantik semiotik mempelajari hubungan antar tanda, objek, dan interpretannya.
- Pragmatik semiotik mempelajari hubungan antar tanda, pemakai tanda, dan pemakaian tanda.

Charles Sanders Peirce juga mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan interpretant.

Dari pembagian tiga konsep dasar Semiotik menurut **Charles Sanders Peirce** di atas, bisa disimpulkan bahwa keterkaitan Semiotik yang paling cocok dengan pembahasan representasi karakter musik pada majalah Ripple edisi #54 (Superman id Dead) adalah teori Sintaksis semiotik.

5.2 **Unsur - unsur Grafis pada Visual Cover Majalah Ripple #54 (Superman Is Dead)**

a. **Logo Majalah Ripple**



Gambar 5.2.1 *Logo majalah Ripple edisi #54*

Jika dilihat dari teori segitiga makna, maka logo pada majalah Ripple ini merupakan simbol tanda yang muncul dari sebuah kesepakatan. Hal ini dikarenakan logo yang terdapat pada majalah Ripple merupakan sebuah identitas dari salah satu media massa indie yang membahas tentang musik, olah raga ekstrem dan gaya hidup remaja. Logo yang terdapat pada majalah Ripple tidak semata-mata ada karena unsur ketidaksengajaan, melainkan ada karena hasil dari sebuah kesepakatan dari beberapa orang pendirinya terdahulu. Maka logo pada majalah Ripple ini bisa di sebut sebagai simbol tanda yang muncul dari sebuah kesepakatan.

b. Ilustrasi Cover Majalah Ripple edisi 54



Gambar 5.2.2 *foto ikon pengisi cover majalah Ripple*

Ilustrasi yang ditampilkan pada cover majalah Ripple edisi #54, jika dikaitkan pada teori segitiga makna merupakan sebuah ikon tanda yang muncul dari perwakilan fisik. Hal ini dikarenakan ilustrasi visual yang terdapat pada cover majalah ripple menampilkan foto dari para personil Superman is Dead, atas dasar inilah maka ilustrasi cover majalah Ripple bisa di sebut sebagai ikon atau tanda yang muncul dari perwakilan fisik.

Pada ilustrasi ini terdapat beberapa figur dan objek yang merupakan sebuah ikon tanda yang muncul dari perwakilan fisik, antara lain :

1. Ikon figur A



Gambar 5.2.2.1 *Ikon figur A*

Ikon figur A yang sedang berdiri mengenakan setelan jas dengan dasi kotak-kotak hitam putih sedang memegang objek A.

2. Ikon figur B



Gambar 5.2.2.2 *Ikon figur B*

Ikon figur B yang berpakaian kemeja lengan panjang dengan bagian lengan kemejanya dilipat agar tatonya bisa terlihat sedang berdiri di atas objek B sambil memegang cerutu.

3. Ikon figur C



Gambar 5.2.2.3 *Ikon figur c*

Ikon figur C sedang duduk di atas objek C mengenakan kemeja yang lengannya di potong serta mengenakan body belt dan topi fedora.

4. Ikon objek A



Gambar 5.2.2.4 *Ikon objek a*

Pada ilustrasi desain cover majalah Ripple, ikon objek A adalah objek yang dipegang oleh ikon figur A.

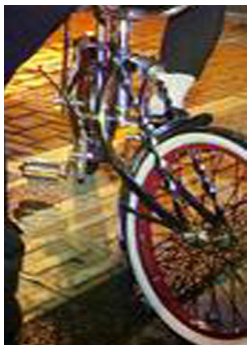
5. Ikon objek B



Gambar 5.2.2.5 *Ikon objek b*

Pada ilustrasi desain cover majalah Ripple, ikon objek b adalah objek yang dikendarai oleh ikon figur B.

6. Ikon objek c



Gambar 5.2.2.6 *Ikon objek c*

Pada ilustrasi desain cover majalah Ripple, ikon objek c adalah objek yang dikendarai oleh ikon figur C.

c. Rubrik utama



Gambar 5.2.3 *rubrik utama majalah Ripple*

Rubrik utama pada visualisasi cover majalah Ripple edisi #54 yang bertuliskan "Superman is Dead, Kutafornia Rock City". Merupakan sebuah objek jika dikaitkan pada teori segitiga makna. Sesuai dengan pengertian objek pada teori segitiga makna yang di utarakan oleh **Charles Sanders Pierce** bahwa objek adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk oleh tanda, tanda disini adalah ilustrasi foto para personil Superman is Dead yang menjadi ikon atau tanda yang muncul dari perwakilan fisik. Maka atas dasar uraian tersebut bahwa rubrik utama pada cover majalah Ripple edisi ke 54 ini di sebut objek.

d**. features pada majalah Ripple**



Gambar 5.2.4 *tulisan/features majalah Ripple*

Sedangkan untuk *features* pada majalah Ripple, jika di sandingkan dengan teori segitiga makna, maka *features* ini adalah termasuk kedalam indeks atau tanda yang muncul dari hubungan sebab - akibat. Hal ini di sebabkan karena *features* yang terdapat pada majalah Ripple di tampilkan akibat adanya pembahasan rubrik yang terdapat pada majalah Ripple. Maka atas dasar uraian di atas *features* yang terdapat pada majalah Ripple jika dikaitkan dengan teori segitiga makna adalah sebuah indeks.

Hasil kesimpulan dari penelitian diatas, tentang representasi karakter musik pada desain cover majalah Ripple dengan menggunakan teori Semiotik yang diutarakan oleh Charles Sanders Pierce, bahwa desain visualisasi cover majalah Ripple banyak terdapat tanda-tanda yang sesuai dengan teori semiotik serta untuk desain visualisasi cover majalah Ripple jika di kaitkan pada judul REPRESENTASI KARAKTER MUSIK PADA DESAIN COVER MAJALAH RIPPLE tidak terdapat tanda-tanda, ikon atau objek yang sesuai dengan karakter musik dari Superman is Dead dimana disini mereka adalah objek pengisi cover majalah Ripple tersebut, foto ilustrasi desain cover tersebut hanya di sesuaikan dengan isi rubrik tentang pembahasan Superman is Dead yang berbicara tentang Bali baik secara kultur dan musiknya. Dan penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut dan spesifik terhadap perubahan desain cover majalah yang berkembang.