

# ANALISIS STRATEGI VISUAL PADA MAJALAH LAZY SUSAN “GORENGAN”

Oleh:

**Muhammad Rayhan Rusyda M R<sup>1</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana*

**Fachmi Khadam Haeril<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana*

[rayhanrusyda98@gmail.com](mailto:rayhanrusyda98@gmail.com)<sup>1</sup> ; [Fachmi.khadam@mercubuana.ac.id](mailto:Fachmi.khadam@mercubuana.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Majalah masih memiliki eksistensi sampai saat untuk memenuhi informasi dan pengetahuan yang relevan untuk mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi visual yang digunakan pada majalah tersebut agar bisa menjadi media informasi yang relevan untuk dibaca dalam memenuhi pemenuhan informasi dan pengetahuan. Hal inilah yang membuat peneliti melakukan penelitian pada objek majalah cetak Lazy Susan yang membahas mengenai makanan indonesia (gorengan) yang memanfaatkan elemen-elemen komunikasi visual (*layout*, warna, tipografi, gambar, ilustrasi) dalam menyampaikan informasi yang membuat majalah lebih menarik dan mudah untuk dibaca. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk menjadi media praktikum untuk pembuatan majalah atas fenomena yang terjadi pada media cetak yang telah jarang diminati.

**Kata Kunci:** *Majalah, Visual, Strategi, Analisis.*

## ABSTRACT

*Magazines still have an existence until now to provide relevant information and knowledge for them. The purpose of this research is to find out how the visual strategy used in the magazine can be a relevant information medium to read in fulfilling the fulfillment of information and knowledge. This is what makes researchers conduct research on the object of Lazy Susan's printed magazine which discusses Indonesian food (fried) that utilizes visual communication elements (layout, color, typography, pictures, illustrations) in conveying information that makes the magazine more interesting and easy to read. be read. This research is expected to be a reference to become a practical medium for making magazines on phenomena that occur in print media which are rarely in demand.*

**Keywords:** *Mapping, Cathedral Church, Youth Oath, visual.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: December 30<sup>th</sup>, 2021

Revised: -

Accepted: January 6<sup>th</sup>, 2022

## A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak terhadap tatanan kehidupan atau pola pikir manusia dalam pemenuhan kebutuhan informasi, yang salah satunya adalah media informasi. Mengingat

pentingnya informasi yang relevan dalam era globalisasi dan digital saat ini, maka media informasi memiliki peranan yang sangat besar, dengan adanya media informasi masyarakat tidak akan pernah ragu akan kendala dalam pemenuhan

informasi maupun pengetahuan yang relevan untuk mereka, salah satu bentuk media informasinya adalah Majalah.

Majalah mempunyai keunikan yang mampu menjangkau segmen pasar secara beragam menyesuaikan dengan kebutuhan suatu komunitas atau golongan tertentu. Efektivitas penyampaian informasi pada majalah pun masih lebih disukai oleh masyarakat, majalah memiliki visual, konten maupun tata letak yang dikembangkan secara kreatif dan menarik yang menjadikannya tidak jenuh saat membaca. Hal ini lah dipilihnya penelitian tersebut karena, peneliti menemukan daya tarik tersendiri yang mendapat perhatian dari masyarakat, beberapa diantaranya adalah konten visual, konsep, segi *layout*, ukuran huruf, warna dan elemen visual yang digunakan pada majalah tersebut.

Untuk itu diperlukan Strategi visual yang baik pada sebuah majalah dan teknik penataan atau desain *layout*. Pada dasarnya perancangannya *layout* memiliki prinsip - prinsip tertentu seperti yang dijelaskan oleh Tom Lincy dalam bukunya yang berjudul “*Design Principle for Desktop Publishing*”, yaitu: proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan didapatkan dari tipografi, ruang kosong dan warna berdasarkan psikologi warna yang kemudian dicoba untuk dijadikan sebuah kesatuan yang harmoni.

Prinsip-prinsip tersebutlah yang seharusnya dipegang dalam perancangan

*layout* pada majalah tersebut, posisi antara elemen dan keseluruhan *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihat, agar nyaman dibaca dan informasi mudah dipahami secara menyeluruh. Elemen desain juga harus dirancang semenarik dan setepat mungkin agar bisa membantu memudahkan penyampaian informasi juga kesan dibenak pembaca.

Salah satu majalah yang ditinjau adalah majalah cetak Lazy Susan yang merupakan salah satu majalah kolektif kuliner yang ingin mengangkat cerita di balik cita rasa makanan di Indonesia melalui media cetak dengan pendekatan *ringan*, edukatif, dan menghibur. Majalah Lazy Susan juga menyajikan informasi mengenai topik “Gorengan” yang membahas bahwa makanan atau kudapan mampu memberikan cerita tersendiri bagi tiap individu yang menyantapnya dan juga media makanan bisa membahas lebih dari sekadar *review* makanan saja, tapi juga tentang *cultural* dan *societal impact*, peran-peran yang menggerakkan industri, dan juga memperluas jaringan kuliner tradisional dengan membawa informasi-informasi tersebut dalam penampilan dan penyampaian yang mudah ditangkap oleh generasi ini.

Hal inilah yang membuat peneliti meninjau bagaimana strategi visual yang diterapkan pada majalah Lazy Susan “Gorengan” sebagai media informasi

melakukan perancangan majalah tersebut agar bisa memberikan penampilan dan penyampaian yang mudah ditangkap oleh generasi sekarang.

Riset ini bertujuan untuk mencari hal-hal yang perlu dikuatkan atau diperbaiki dalam perancangan media informasi, agar bisa menambah engagement antara buku dan pembaca. Terlebih bisa menjadi media praktikum bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual atas fenomena yang terjadi pada media cetak yang telah jarang diminati dan bagaimana agar bisa menjadi media informasi yang menarik, nyaman dan mulai di apresiasi oleh pembacanya.

#### Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengemukakan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana Kualitas visual yang digunakan pada majalah Lazy Susan tersebut?
2. Konsep Visual apa yang ada pada majalah Lazy Susan?
3. Kriteria desain apa yang dipakai pada majalah Lazy Susan?

#### **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Terdapat beberapa penelitian mengenai objek penelitian sejenis yang akan menjadi landasaan penelitian serta bahan referensi penelitian ini. Berdasarkan perumusan

masalah, berikut ini adalah review beberapa penelitian terdahulu.

#### Majalah

Majalah merupakan suatu publikasi yang menghibur dan terdiri dari bermacam-macam artikel yang digambarkan dalam jangkauan ketertarikan dari target pembaca (Stewart, 2008). Majalah pun memiliki karakteristiknya, (Ardianto & Erdinaya, 2005) menegaskan majalah dibagi menjadi 4 karakteristik yaitu:

1. Penyajian lebih dalam

Frekuensi terbit majalah pada umumnya adalah mingguan, selebihnya dwi mingguan, bahkan bulanan (1x sebulan), berita-berita dalam majalah disajikan lebih lengkap, karena dibubuhi latar belakang peristiwa atau unsur *why* dikemukakan secara lengkap, begitu pula peristiwanya atau proses terjadinya peristiwa (unsur *how*) dikemukakan secara kronologis.

2. Nilai aktualitas lebih lama

Apabila nilai aktualitas surat kabar hanya berumur satu hari, maka nilai aktualitas majalah bisa satu minggu. Hal ini karena para pembaca majalah jarang sekali menghabiskan membaca semua halaman, tetapi hanya mengambil beberapa topik yang disukai atau relevan untuk dibaca dan menghabiskannya dalam beberapa hari.

3. Gambar atau foto lebih banyak

Jumlah halaman majalah lebih banyak, sehingga selain penyajian beritanya yang mendalam, majalah juga dapat menampilkan

gambar/foto yang lengkap, dengan ukuran besar dan kadang-kadang berwarna, serta kualitas kertas yang digunakannya pun lebih baik. Foto-foto yang ditampilkan majalah memiliki daya tarik tersendiri, apalagi jika foto tersebut sifatnya eksklusif. Daya tarik foto sangat besar bagi pembacanya, karena itu promosi majalah edisi terbaru seringkali menonjolkan foto.

#### 4. *Cover* (sampul) sebagai daya tarik.

Di samping foto, *cover* atau sampul majalah juga merupakan daya tarik tersendiri. *Cover* adalah ibarat pakaian dan aksesorisnya pada manusia. *Cover* majalah biasanya menggunakan kertas yang bagus dengan gambar dan warna yang menarik pula. Menarik tidaknya *cover* suatu majalah sangat bergantung pada tipe majalahnya, serta konsistensi atau keajegan majalah tersebut dalam menampilkan ciri khasnya.

### Strategi Visual

Menurut Andry Masri (2010) dalam bukunya yang berjudul “Strategi Visual” bahwa, Aspek visual adalah aspek pertama yang berhubungan dengan manusia ketika ia harus berinteraksi dengan sebuah produk pakai, baik dalam waktu sekejap maupun relatif lama. Sebuah strategi visual dapat mencapai pesan visual dengan baik jika turut dalam kriteria, sebagai berikut:

#### 1. Kualitas Visual

Kualitas visual seringkali disebut sebagai sesuatu yang bersifat kontekstual. Kualitas visual dipahami sebagai nilai yang muncul

pada diri seseorang yang sedang mengamati, mendengarkan, memperhatikan pada objek visual itu sendiri. Dengan demikian, yang disebut visual pada objek visual adalah kualitas visual yang dimiliki oleh objek tersebut sehubungan dengan nilai yang muncul ketika objek visual tersebut telah diinterpretasikan atau diapresiasi. Nilai yang muncul tersebut, menurut Clive Bell, akan memunculkan reaksi yang bersifat emosional.

Kajian kualitas visual pada bidang desain berkenaan dengan bagaimana karya desain dapat memunculkan reaksi yang bersifat emosional. Hal tersebut ditandai dengan munculnya perasaan ‘senang’, ‘nyaman’, atau reaksi seperti, ‘sedih’, ‘muram’, ‘sendu’, bahkan ‘marah’ saat melihat objek visual tersebut.

#### 2. Kriteria Desain

Kriteria desain dapat ditelusuri dari beragam sudut pandang melalui pemahaman keberadaan desain yang ingin dihasilkan. Oleh, karena itu perlu untuk menganalisis dan menyesuaikan karakteristik kepada calon *audience* seperti apa agar mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh.

Untuk tercapainya tujuan desain diperlukan kriteria-kriteria desain, seperti berikut:

- a. Desain harus memenuhi fungsi yang ditetapkan sehingga karya desain dapat berfungsi dengan baik.
- b. Desain memenuhi kriteria produksi (dapat dibuat), sebuah karya desain

harus dapat digunakan oleh para pengguna karya desain tersebut.

- c. Desain memenuhi kriteria operasional, sesuai dengan target pengguna tersebut. Jika tidak dapat digunakan oleh pengguna maka desain tersebut tidak memenuhi kriteria desain.
- d. Desain harus dapat diperoleh oleh pengguna, seperti kriteria ekonomi (harga) dan kriteria kualitas visual (ketertarikan dan kecocokan yang digunakan).
- e. Desain harus memenuhi nilai etik yang berlaku pada suatu masyarakat tertentu, karena sebuah karya desain memiliki tujuan untuk mengubah satu kondisi menjadi lebih baik atau lebih mudah.

Strategi Visual juga dapat membangkitkan kaitan atau hubungan emosional dan fungsional pada sebuah majalah. Agar pesan atau konteks yang disampaikan efektif, diperlukan pemahaman mengenai kualitas visual, konsep dan kriteria desain. Karena, pada akhirnya ‘fungsi’, ‘kegunaan’ dan ‘nilai’ hanya dapat bersentuhan dengan pengguna ketika keseluruhan aspek tersebut terpenuhi.

#### Prinsip Desain dan Layout.

Menurut Surianto Rustan, dalam bukunya yang berjudul pertama *Lay dan Out 2020* menyatakan bahwa *Layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya. *me-layout* adalah

salah satu tahap atau proses. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* yang melaksanakan pekerjaannya.

Dalam penataan *layout* diperlukan prinsip desain yang saling mendukung seperti:

##### 1. *Emphasis*: Penekatan

Penekanan - penekanan/penegasan berat visual pada area tertentu dalam *layout*, sehingga mata/perhatian *audience* tertuju pada pesan yang mau disampaikan. Berat visual dimaksudkan adalah kesan berat yang terlihat, oleh karena itu diperlukan Hirarki (tingkatan) satu di atas yang lain.

##### 2. *Sequence*: urutan perhatian

Urutan perhatian mata bisa dibentuk menyerupai huruf seperti C, L, I, D dll. Cara lain membuatnya juga bisa menciptakan simbol.elemen tertentu yang mengarahkan mata.

##### 3. *Balance*: keseimbangan

Pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Dari jenisnya, ada 2 macam Balance yaitu:

- a. Keseimbangan Simetris,
- b. Keseimbangan Informal.
- c. Contrast: kontras/fokus

Menonjolkan salah satu tema yang akan diangkat. Kesan kontras bisa diterapkan pada elemen dengan mengatur atributnya (ukuran, gaya, warna).

4. *Unity*: kesatuan

Kesan/ keselarasan/ kecocokan seluruh elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan suatu pesan yang utuh kepada pembaca.

### C. METODE

Berdasarkan jenis data yang diambil pada riset kali ini adalah Riset Kualitatif. Pengolahan penelitian ini menggunakan metode deskriptif, menjelaskan media cetak yang sudah ada sebelumnya, lalu menyimpulkan berdasarkan teori, bagaimana strategi visual dan konten dari media cetak dengan digital majalah Lazy Susan.

#### Objek Penelitian

##### a. *Observasi*

Kegiatan ini meliputi pencatatan secara sistematis atas objek-objek yang dilihat dan dilakukan di dalam teknik pengumpulan data, yaitu Observasi. Observasi menurut Morris dalam (Hassanah, 2016) adalah suatu kegiatan mengumpulkan dan merekam kesan dari lingkungan sekitar, dengan dibantu instrumen-instrumen untuk sebuah tujuan, baik tujuan ilmiah maupun tujuan lainnya. Objek yang diamati yaitu visual dan konten dari majalah cetak Lazy Susan: Gorengan dan website Lazy Susan.

##### b. *Literasi Data*

Pengumpulan data dan teori yang sudah ada dengan data kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian melalui jurnal atau penelitian yang sudah ada dengan pembahasan yang mendekati, studi pustaka,

media cetak dan media *online* yang berkaitan guna memperkuat data sehingga menemukan jawaban yang tepat atas masalah yang menjadi pokok bahasan penelitian.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lazy Susan adalah platform yang menghubungkan komunitas, peneliti, budaya, dan kreativitas melalui makanan dengan pendekatan light, edukatif dan menghibur



Gambar 1. Logo Lazy Susan (Sumber: onLazysusan.com)

Tujuan Salah satu *platform* media kuliner ini adalah mengangkat informasi, industri, cerita atau perspektif dibalik cita rasa makanan di Indonesia melalui media secara *fun but well-crafted*.

#### Pembahasan

##### 1. Prinsip Desain



Gambar 2. *Drink tempe mendoan with* pada *section drink it with*. (sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

**Emphasis:** Prinsip *layout* yang digunakan pada *section* ini memakai prinsip *Emphasis* (penekanan) karena memiliki ruang yang

tidak terbatas penekanannya jadi lebih terlihat dengan adanya foto gorengan mendoan di sebelah kanan yang sangat besar yang menjadi *focal point* pada mata saat melihatnya. Pemakaian ukuran pada *font* pada *headline* juga membuat penekanan lebih terlihat. Halaman ini cukup membuat penekanan yang maksimal pada sebuah *layout*.

Penggunaan warna kuning pada *layout* ini juga menjadi penekanan yang baik. Warna kuning dipilih mengikuti warna pada gambar mendoan tersebut. Adanya *continue* pada sebuah warna juga sangat menarik untuk dilihat. Menimbulkan kesan keinginan untuk memakan atau mencoba makanan tersebut.



Gambar 3. Kedai disto pada *section senses*.  
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

**Sequence:** *Layout* pada *section* majalah ini memakai prinsip *sequence* (urutan perhatian), terlihat pada gambar dan bentuk persegi yang membuat mata pembaca mengikuti alur arah mata yang sudah direncanakan. Penekanan-nya terlihat melalui ukuran dari yang terbesar (sebelah kiri halaman) sampai yang terkecil (sebelah kanan halaman).

Hanya saja tabel pada sebelah kanan halaman, hirarki yang digunakan belum begitu maksimal. Karena, berat visual semua elemennya sama, jadi terlihat monoton. Pada umumnya secara sekilas orang bisa merasakan 3 level berat visual, yaitu yang paling kuat, sedang dan paling lemah. Berat tersebut diperlukan agar *layout* dinamis dan menarik. Penggunaan warna coklat pada halaman sebelah kiri, menimbulkan kesan elegan di lanjut dengan warna oranye yang berkesan kemenarikan atau bersosial sangat cocok penggunaannya dalam merepresentasikan sebuah kedai.

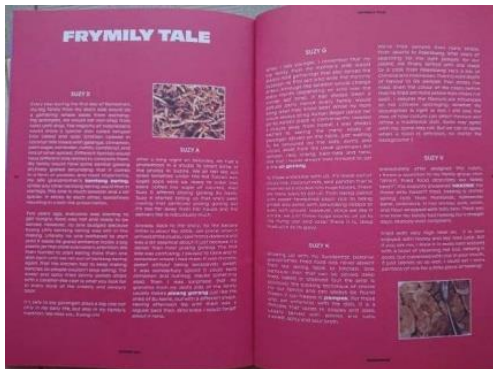


Gambar 4. Pondok susan pada *section with soups*.  
(sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan).

**Contrast:** *Layout* ini memiliki prinsip desain *contrast*. Prinsip tersebut lebih kepada karya *single panel*, dibandingkan karya multi panel. *Contrast* disini cukup memanfaatkan ilustrasi atau foto, sudah menjadi resep ampuh yang membuat *layout* enak dilihat. Terlihat dari atribut yang dipakai seperti gaya digital ilustrasi dengan warna yang putih dan memiliki latar warna hitam yang pekat dengan posisi di tengah.



Penggunaan warna hitam sebagai latar, menimbulkan kesan pusat perhatian dan dominasi.



Gambar 5. Frymily tale pada section *frymily tale*. (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

**Balance:** Pada layout ini menggunakan prinsip balance (keseimbangan). Jenis keseimbangan ini memakai *Asymmetrical Balance* (keseimbangan asimetris), karena tidak menggunakan *Axis*/sumbu. Maksudnya, *layout* berseksan tetap seimbang walaupun posisi elemen tidak simetris.

Terlihat Berat visual terlihat melalui penggunaan gambar dan teks. *White space* juga terlihat pada *layout* ini jadi tidak membosankan dan terlalu padat jadi pesan yang disampaikan cukup jelas.

Penggunaan warna ungu, sebenarnya sangat jarang digunakan. Tetapi, ungu dalam halaman ini memberi kesan ambisius dan imajinasi sesuai dengan konteks pada *section* majalah tersebut.



Gambar 6. Fry it all pada section *fry it all*. (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

**Unity:** Prinsip *layout* yang digunakan pada halaman ini adalah *Unity* (kesatuan). Terlihat persamaan *form* (tampilan) yaitu pastel, gaya foto yang menyambung dalam multi-panel yang sama dengan warna latar yang sama menimbulkan keselarasan seluruh level. *Font* yang digunakan juga tidak terlalu banyak hanya memakai 2 *family font* pada *headline* dan *body text*. Warna juga sudah dominan 1 warna yaitu putih. Penggunaan warna putih pada halaman tersebut memberi kesan kebebasan dan keterbukaan menyesuaikan juga dengan konteks informasi yang disajikan pada *section* majalah tersebut.

## 2. Ilustrasi atau Foto



Gambar 7. Cover Majalah Lazy Susan (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Pada cover majalah tersebut terlihat visual yang sangat menonjol dengan bentuk gorengan yang bertuliskan 'SUZINE 002' yang merupakan nama dan versi ke-2 dari majalah Lazy Susan dan background foto lembaran kertas serta bercak minyak yang kerap dipakai untuk bungkus pada gorengan. Membuat kesan menarik dan original dalam merepresentasikan gorengan untuk menjadi *point of view* saat melihatnya.

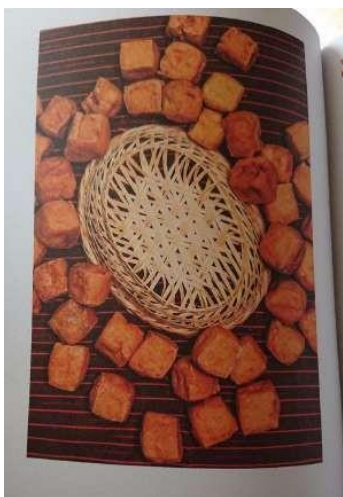




Gambar 8. *Cheat day* pada *section fried lenses*.  
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Foto pada halaman ini membuat kesan sarkastik tentang diet yang kerap kali muncul pada sosial media, karena orang-orang lebih menunjukkan segala hal pada sosial media. *Cheat day* sendiri biasanya menjadi ungkapan atas hari yang tidak sesuai dengan rencana diet khususnya pada perempuan, yang mana lebih banyak diungkapkan atau ditunjukkan dibanding dietnya itu sendiri. Foto ini menampilkan model dengan dengan objek gorengan sebagai busananya dan serangkaian gorengan yang disusun seelegan mungkin, yang bermakna “makan makanan yang kamu sukai, tunjukkan itu. Karena tidak ada yangmempercai foto di *instagram story* kamu.



Gambar 9. Tofu pada *section fried lenses*.  
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Tahu disini di foto sebagai salah satu gorengan favorit dengan konsep foto *flatlays* yang menampilkan konsep elegan dengan maksud, tahu juga merupakan makanan yang merambah lapisan sosial dari bawah sampai keatas di Indonesia.

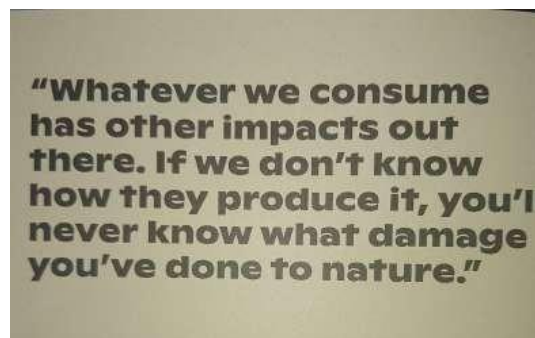


Gambar 10. Pangsit pada *section with soups*.  
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Tidak hanya foto, tapi juga ada ilustrasi disini yang menggambarkan tentang gorengan yang cocok disertai kuah. Salah satunya pangsit, yang cukup dominan ada pada makanan berkuah di Indonesia. Ilustrasi ini memakai gaya semi-realis dengan pewarnaannya dan tampilan topping pada makanan tersebut.

### 3. Tipografi



Gambar 11. *Headline* dan *body text*  
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Penggunaan tipografi yang digunakan pada keseluruhan majalah Lazy Susan:

Gorengan sudah memiliki *legibility* (keterbacaan) yang baik dengan memakai jenis *sans serif* yang bersifat dinamis. *font family* yang dipakai pada majalah ini hanya satu *family* dengan tipe *Bold* dan *Medium*. Pada *headline*, juga memiliki ketebalan huruf yang baik sebagai penekanan dan pada *body text* penggunaannya tidak terlalu tipis (*hairline*).

Penggunaan pada tipografi majalah ini juga sudah sangat baik, dengan eksplorasi yang didekorasi mengikuti warna dan prinsip layout yang dipakai. Penggunaan yang digunakan sangat menarik perhatian dan tentunya bisa mempengaruhi orang saat membacanya.

#### 4. Ukuran Teksture dan bahan



Gambar 12. Cover dan section  
(Sumber: stackmagazine.com & onlazysusan.com)

Untuk memaksimalkan penilaian sebuah karya perlu juga untuk menilai atributnya, peneliti mengamati tekstur atau bahan dan ukuran pada majalah Lazy Susan: Gorengan, sebagai berikut:

##### a. Ukuran

Pada majalah Lazy Susan: Gorengan ukuran yang digunakan adalah A4 (21 x 29,7 cm) dengan ketebalan 15mm.

##### b. Tekstur atau bahan

Bahan pada sampul majalah ini memakai Art Carton dengan 260 gsm, berlaminasi

doff. Sedangkan, pada bagian dalam memakai matte paper 200 gsm.

#### 5. Konsep Desain



Gambar 17. Section Fried Lenses  
(Sumber: stackmagazine.com)

Konsep desain, pada majalah Lazy Susan “Gorengan” menurut yang diperoleh melalui wawancara pada salah satu media pada situs web bernama *Whiteboard Journal* bahwa, majalah Lazy Susan memang ingin memberikan konten sebuah cita rasa makanan di Indonesia yang salah satunya ‘gorengan’ melalui media cetak dengan pendekatan yang ringan, edukatif, juga *entertaining* dengan membawa informasi penampilan dan penyampaian yang sesuai pada generasi saat ini.

Majalah tersebut berfungsi sebagai pengenalan gorengan lebih dalam lagi, mulai dari mencari tahu alasan kenapa masyarakat di Indonesia menyukainya, cara memasaknya, sejarahnya, hingga mengetahui mitos yang menghalangi kita mengkonsumsi gorengan sehingga pembaca tahu informasi mengenai gorengan tersebut pada majalah Lazy Susan ini. Majalah tersebut juga berkunjung ke beberapa kuliner lokal di Indonesia dan mewawancarai berbagai koki dan penggiat makanan di Indonesia. Harapan majalah ini adalah mengingat dan berbagi informasi

pengenalan makanan di Indonesia ke seluruh dunia.

### Hasil Analisis

Hasil pembahasan diatas membawa kesimpulan bahwa majalah Lazy Susan “Gorengan” telah melalui proses strategi visual dan komunikasi desain yang dikonsepsi dengan menggabungkan berbagai macam desain yaitu desain informasi, persuasi, dan edukasi yang telah menjadi satu kesatuan majalah yang berisi konten tentang makanan indonesia “Gorengan”. Hal ini juga didukung oleh beberapa diantaranya adalah penyesuaian target *audience* pada majalah tersebut yang ditujukan kepada remaja dan dewasa, dengan strata sosial menengah ke atas. Dilihat dari kualitas visual yang digunakan sangat elegan dan minimalis.

Kualitas visual diantaranya prinsip desain yang digunakan dalam penyusunan *layout*, memakai 5 prinsip diantaranya *emphasis*, *sequence*, *contrast*, *balance*, dan *unity*, yang masing masing memiliki kegunaan dalam penyampaian informasi yang memberikan kesan kepada *audience* saat melihatnya. Hanya saja, beberapa prinsip *layout* kurang maksimal dalam penggunaannya, terlihat beberapa *layout* kurang memaksimalkan penekanan, sehingga tidak begitu terlihat penekanan hirarki dari terkuat sampai terlemah.

Sisi warna pada majalah yang telah di analisis ini menerapkan warna asli pada kesan nyata. Warna yang digunakan juga

dibuat berbeda-beda setiap *section*-nya dan bervariasi mengikuti *continue* pada visual yang menimbulkan kesan psikologis menyesuaikan konteks yang dibahas. Seperti yang dikutip dalam artikel yang dikeluarkan oleh (Sunarto, 2011) “sel-sel tubuh dapat memberikan respon terhadap warna dan cahaya yang terprogram secara genetik, jadi warna dan kombinasi warna tertentu dapat merangsang sistem indra dari otak tengah”.

Ilustrasi atau foto pada objek visual yang disajikan sangat dominan sehingga tidak menimbulkan kesan monoton saat melihatnya. Ilustrasi atau foto yang digunakan dibentuk sangat baik dan berkesan saat melihatnya. Foto dengan *caption* sangat informatif dan *relate*, beberapa foto disajikan dengan artistik menimbulkan metafora sehingga muncul reaksi emosional saat melihatnya. Ilustrasi dan foto juga terlihat elegan dan dikonsepsi sesuai dengan target *audience* majalah tersebut.

Jenis tipografi yang digunakan untuk merepresentasikan konten adalah tipe *sans serif* dengan pemakaian satu *family* bertipe *bold* dan *medium* yang membawa kesan modern dan dinamis, untuk tipografi sendiri pada majalah Lazy Susan sudah menciptakan *emphasis* dan *sequence*. Terbukti, pada beberapa *Headline* besar ukuran sudah membuat perbedaan dan membuat pembaca sadar kalau ini merupakan *point* penting. Ukuran pada *font* yang dipakai cukup besar berbeda dengan penggunaan ukuran pada

majalah lain. Hal ini memiliki sisi positif dan negatifnya. Sisi positifnya dengan ukuran *font* seperti itu bisa menjadi penekanan dan gaya yang baik juga mengisi beberapa *white space* yang ada pada halaman tersebut. Sisi negatifnya, terkadang pembaca rentan remaja - dewasa lebih menyukai ukuran yang lebih kecil. Beberapa *section* juga sudah menerapkan *emphasis* pada tipografi tersebut ditambah *white space* yang menambah kesan *layout* juga terlihat dinamis tidak monoton. menjadi daya tarik tersendiri bagi *audience* untuk melihat pada *first sight*. Hal tersebutlah yang membuat ketertarikan bagi *audience* untuk membaca karena konten dan visualnya. Ukuran yang digunakan memakai ukuran standar A4 dengan ketebalan 10 mm, ukuran tersebut sangat sesuai untuk majalah cetak, tidak terlalu besar dan kecil. Jadi, pembaca lebih mudah dalam membaca informasi atau konteks pada majalah tersebut. Bahan yang digunakan memakai *art carton* pada *cover* yang cukup tebal yaitu 260 gsm dengan laminasi *doff* sehingga tidak mudah rusak saat terbentur ataupun terkena air. Sedangkan, pada bagian dalam memakai *matte paper* yang menimbulkan kesan elegan, tidak begitu berkilau, tetapi baik untuk penyerapan tinta sehingga warna atau kualitas yang ada pada majalah tersebut sangat maksimal.

Konsep pada majalah tersebut menyampaikan informasi yang sangat baik, ringan, dan sudah memiliki reputasi

sehingga informatif jika dibaca dari tahun ke tahun. Memakai bahasa Inggris dalam penyampaiannya memberi kemudahan kepada pembaca dari luar Indonesia sehingga informasi kuliner di Indonesia dapat tersampaikan di ranah internasional. Dominannya foto dan ilustrasi menimbulkan kesan menarik. Menurut psikolog Albert Mehrabian, mengemukakan bahwa 93% dari komunikasi dilakukan secara *non-verbal* (menggunakan gambar), artinya secara langsung lebih efektif dibandingkan dengan kata-kata saja. Kriteria desain yang digunakan juga sangat menarik dalam pembentukan sebuah konsep majalah tersebut melalui pembangunan *engagement* kepada *audience* pada sosial media dan membuat *hashtag*, sehingga *audience* bisa untuk ikut memeriahkan dan berkontribusi dalam topik tersebut. Majalah tersebut secara garis besar, sudah memenuhi kriteria tercapainya tujuan desain seperti fungsi, kegunaan dan nilai.

Dari inti pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa strategi visual sangat dibutuhkan dalam penyusunan sebuah majalah. Kualitas visual menjadi point penting dalam sebuah karya desain, karena aspek visual harus berkompromi dengan aspek-aspek lain yang terkait dengan keberadaan karya itu sendiri. Kriteria desain juga perlu dikaji sebelum dibuatnya karya tersebut, dengan kriteria makan akan

mendapatkan konsep karya dan hasil karya sebuah desain.

## E. KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan pencarian data dan observasi terkait informasi dalam analisis strategi visual pada majalah *Lazy Susan*: Gorengan ini dapat diringkas bahwa, strategi visual sangat diperlukan dalam sebuah penciptaan karya desain. Karena hal itu akan menentukan faktor bagaimana seseorang untuk memutuskan apakah dia membeli, tertarik atau tidak produk yang diminatinya.

Strategi visual ini terbagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek visual, konsep dan kriteria desain. Karena, media cetak yang mengandung banyak tulisan khususnya majalah pada dasarnya membutuhkan sebuah pendukung yang lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Terlebih perbedaan waktu dan masa dalam masyarakat mempengaruhi penciptaan sebuah karya 'selera konsumen' yang akan berbeda setiap waktunya dan akan berhubungan pada interaksi sebuah karya dalam berkomunikasi.

Hal inilah menjadi permasalahan terhadap media cetak, kurangnya dalam perancangan strategi visual yang baik membuat sedikitnya minat terhadap media itu sendiri. Majalah *Lazy Susan* sendiri, memiliki aspek visual yang sangat menarik. Pemakaian prinsip desain dan elemen desain sangat mempengaruhi interaksi antara media

dan pembaca. Banyaknya foto ilustrasi sangat berpengaruh terhadap keterbacaan pesan atau makna dibalik sebuah karya tersebut.

Aspek visual adalah aspek pertama yang berhubungan dengan manusia ketika ia harus berinteraksi dengan sebuah karya desain. Oleh karenanya, media cetak khususnya majalah sangat memerlukan aspek visual yang sangat baik dalam penggunaannya agar memberikan kesan kepada benak pembaca

## Saran

Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh fotografi atau ilustrasi secara spesifik terhadap sebuah media cetak dan bentuk eksplorasi apa yang baik pada media cetak khususnya majalah agar bisa membangun interaksi kepada pembaca.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Penelitian ini. Kepada bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, dan rekan – rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

## G. DAFTAR PUSTAKA

Aswan, R (2019). Tinjauan Elemen Visual Pada Buku Ilustrasi #88 Love Live. *NARADA Vol 6* (1), 187-214.

- Elvinaro, A., & Erdinaya, L. K. (2005). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Gumelar, G., R. (2014). "Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes". *LONTAR Jurnal Komunikasi Vol. 2* (3), 51-57.
- Nurakmal, S. A. (November, 2020). Tinjauan Visual Konten Pada Media Cetak Dan Digital (Studi Kasus Manual Jakarta). Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (November, 25) *KOMA 2020*, Vol. 1 (1), 270-276.
- Nuriarta, I. W (2020, April 29). *Tinjauan Desain Komunikasi Visual Sampul Majalah Tempo Edisi 16-22*. Diambil dari:  
<https://isi-dps.ac.id/artikel/tinjauan-desain-komunikasi-visual-sampul-majalah-tempo-edisi-16-22-maret-2020/>
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland : Ava Publishing.
- Masri, A. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Rustan, S. (2020). *Lay*. DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2020). *Out* . DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Stewart, C. (2008). *Media New Ways and Meanings*. Brisbane: National Library of Australia.
- Tight, M., Blaxter, L., & Hughes, C. (2006). *How to research*. Milton Keynes: Open University Press.