

## 4. KONSEP DESAIN

### 4.1. Sintesis

#### 4.1.1. Tujuan dan strategi perancangan

##### 4.1.1.1 Tujuan Majalah

Tahapan tujuan yang dilakukan agar Gracia dapat eksis dan tumbuh menjadi besar antara lain:

- a. Memperbaiki citra/*image* Gracia, melalui tampilan logo, *masthead*, perwajahan (*cover*) sampai dengan *layout* isi.
- b. Menumbuhkan fanatisme pembaca
- c. Menciptakan kesetiaan pembaca
- d. Menjadikan media tersebut sebagai lambang status, dimana pembaca merasa bangga memiliki dan membaca Gracia.

##### 4.1.1.2. Tujuan media dan kreatif

Tujuan media dan kreatif dalam konteks perancangan komunikasi visual adalah bertujuan untuk menanamkan citra yang terbentuk pada benak target *audience* dan mempromosikan Gracia di kalangan jemaat.

## 4.2. Konsep Perancangan

### 4.2.1. Konsep Perancangan Majalah

#### 4.2.1.1. Tujuan Perancangan Majalah

Secara umum tujuan Majalah Gracia adalah membawa visi dan misi jurnalistik (pelayanan literatur) khususnya serta visi dan misi Komisi Pemuda dan Remaja GKI Manyar pada umumnya. Gracia mendidik dan juga memuaskan jemaat dan keduanya seimbang (*balance*). Dengan kata lain, melalui isi-Majalah Gracia mendidik, dan melalui perwajahan-Gracia memuaskan estetik pembaca.

Isi Gracia sebagai majalah, menjalankan 4 macam fungsi media<sup>1</sup> sekaligus, yaitu:

- a. *to inform*, memberi informasi kepada jemaat tentang berbagai kegiatan/ aktivitas, dan momen-momen yang terjadi seputar kepemudaan di lingkungan GKI Manyar.
- b. *to educate*, memberikan pengajaran tentang nilai-nilai kristiani kepada para jemaat.
- c. *to persuade*, mengajak para jemaat untuk ikut serta terlibat dalam pelayanan-pelayanan gerejawi.
- d. *to entertain*, memberikan hiburan kepada para jemaat melalui artikel-artikel yang disajikan.

#### 4.2.2. Strategi perancangan

Eksistensi sebuah media penerbitan bergantung pada 4P (*Product, Promotion, Please, Price*).<sup>2</sup> Berikut 4P dikaitkan dengan penerbitan Majalah Gracia:

---

<sup>1</sup> Materi Training Jurnalistik GKI Manyar Surabaya; oleh Fanny Lesmana tanggal 28 Maret 2002.

<sup>2</sup> Jurnalistik Praktis; Asep Syamsul M. Romli, S.IP; hlm 73

- a. *Product*, yaitu kualitas media, meliputi rubrikasi, isi berita, *layout/setting*, artistik, perwajahan (*cover*), dan sebagainya sehingga menarik dan dibaca jemaat/*target audience*.
- b. *Promotion*, yaitu upaya Majalah Gracia menarik jemaat untuk membaca dan mengkoleksi Majalah Gracia.
- c. *Please*, yakni kualitas pelayanan Gracia, dalam hal ini adalah bagian sirkulasi, untuk menyenangkan (*to please*) memudahkan orang mendapatkan Majalah Gracia. Juga bisa berarti kualitas pelayanan redaksi atau bagian lain terhadap pembaca.
- d. *Price*, Gracia dibagikan dengan gratis/cuma-cuma kepada para jemaat, dimaksudkan agar setiap orang dari berbagai segmen ekonomi dapat memperoleh informasi, pengajaran yang sama dan merata (*equal*), melalui majalah Gracia.

Strategi perancangan majalah Gracia dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

a. *Cover*

Logo dan *masthead* sebagai identitas majalah memiliki ciri khas eksklusif yang membedakan sebuah majalah dengan kompetitornya. Dalam kapasitasnya sebagai identitas, maka sudah selayaknya jika logo dan *masthead* tersebut digunakan secara konsisten. Logo dan *masthead* majalah Gracia yang baru memiliki karakter bentuk yang sederhana dan tidak rumit, dengan tujuan agar identitas majalah memiliki keterbacaan yang jelas serta mudah dikenali, sehingga lebih melekat di benak pembaca/*target audience*.

Reaksi calon pembaca terhadap tata letak perwajahan majalah bersifat 'bawah sadar', terkecuali apabila terdapat aspek visual yang mengejutkan, maka calon pembaca non-profesional merasa senang bila desain perwajahan dibuat dengan baik, dan sebaliknya akan merasa terganggu bila desain perwajahannya buruk. Disamping pengolahan komposisi tata letak perwajahan, unsur-unsur atau elemen visual pada perwajahan perlu mendapat perhatian khusus. Pentingnya elemen tata letak pada perwajahan majalah merupakan sebuah daya tarik, sebab unsur-unsur visual pada tata letak perwajahan mencakup beberapa aspek, misalnya respon fisiologi yaitu menarik perhatian dan respon psikologi yang membantu untuk menyatakan rasa kehangatan, dingin, kualitas rasa hati dan

emosi. Jadi secara efektif tata letak perwajahan dalam majalah mampu menarik perhatian dan dapat menciptakan keinginan untuk dibaca. Upaya menarik perhatian calon pembaca, salah satunya melalui penataan unsur-unsur visual (ilustrasi) dan komponen *typografi*.

Ilustrasi sebagai unsur visual tata letak pada perwajahan majalah dapat diartikan sebagai sarana yang mampu menjelaskan suatu pesan dalam komunikasi grafika. Lebih daripada itu, unsur ilustrasi dalam perwajahan media massa sebagai daya tarik berfungsi untuk merangsang pembaca untuk memperhatikan. Hasil ilustrasi dapat tersaji berupa ilustrasi gambar tangan, ilustrasi fotografi dan gabungan ilustrasi gambar tangan dan fotografi.

Di samping unsur ilustrasi sebagai daya tarik, unsur *typografi* pada perwajahan majalah memegang peranan penting dalam komunikasi isi berita. Unsur *typografi* atau secara besar dapat diartikan sebagai bentuk tulisan berupa simbol-simbol atau tanda yang melambangkan suatu bunyi atau gambar bunyi bahasa.

Huruf merupakan salah satu unsur penting dalam perwajahan sebuah media massa. Setiap huruf mempunyai karakter yang kuat untuk menampilkan isi berita. Sehingga dalam memilih bentuk dan jenis huruf harus disesuaikan dengan fungsi perwajahan, sehingga mampu mempengaruhi calon pembaca. Sebab sifat keterbacaan dari penyusunan kata atau kalimat tergantung dari: jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, dan spasi huruf.

Peran karakteristik huruf atau *lettering* adalah menguatkan dan menerangkan isi berita atau informasi tertulis. Tujuannya adalah untuk merangsang seseorang agar mau mengetahui isi di dalamnya, paling tidak jenis dan huruf mempunyai kemampuan guna melukiskan suatu hal atau angan-angan fantasi.

Dalam penyusunan tiap-tiap huruf sehingga membentuk rangkaian kata-kata atau kalimat hendaknya memperhatikan *leading* (spasi baris dengan baris). Tujuannya adalah agar kata-kata atau kalimat terkesan menarik dan mudah terbaca. Spasi merupakan jarak antar huruf dengan huruf yang dapat dilakukan dengan tangan secara naluri atau '*feeling*', artinya dalam penyusunan atau pengaturan antar kata-kata dan kalimat, huruf dengan huruf tidak ada pedoman

khusus dalam menentukan ukuran jarak. Spasi/*leading* diperhitungkan berdasarkan naluri keindahan.

Selain unsur ilustrasi dan typografi, unsur pewarnaan pada tata letak perwajahan majalah penting diperhatikan, karena dapat mempengaruhi daya penglihatan calon pembaca. Warna merupakan unsur desain yang mampu menghidupkan karakter ilustrasi dan *typografi*. Warna mempunyai karakter khusus sebagai elemen visual. Peranan warna yang utama adalah kemampuan untuk mempengaruhi mata dan getaran-getaran yang mampu menerobos hingga membangkitkan emosi/perasaan manusia untuk melakukan sesuatu. Secara spontan orang akan terkesan jika melihat warna yang menarik. Misalnya; warna biru dapat memberi sugesti terhadap perasaan tak berdaya, warna kuning mengundang perasaan riang dan menarik perhatian dan lain sebagainya. Sebuah perwajahan yang efektif dan mampu dijual ke khalayak pembaca, sebaiknya menggunakan warna yang menarik, jelas dan tepat komposisinya. Pada prinsipnya, komposisi warna tidak bisa berdiri sendiri, saling berhubungan dengan warna lainnya. Warna-warna yang indah untuk suatu maksud tertentu dan dua kombinasi warna bertujuan untuk mempertinggi keindahan warna yang lain, jika digunakan pada tempat dan jumlah yang tepat.

Secara umum bentuk tata letak/*layout cover* atau perwajahan media massa dapat digolongkan sebagai berikut<sup>3</sup>:

? Tata letak simetris

Susunan judul, gambar/foto, dan garis di sebelah kiri seimbang dengan yang di bagian kanan, yang di atas dengan yang dibawah.

? Tata letak asimetris

Yaitu letak seimbang tak sempurna, susunan yang keseimbangannya tidak persis sama antara satu bagian dan bagian yang lain.

? Tata letak kuadron

Yaitu seolah-olah membagi halaman ke dalam empat bagian. Berita utama biasanya ditonjolkan pada bagian atas kiri atau kanan.

? Tata letak pumpunan atau *bracce layout*

---

<sup>3</sup> Sarjono, "Sajian Tata Letak Perwajahan Tabloid". Jurnal Seni, Desain, dan Pengajaran, Malang: Balai Kajian Seni dan Desain Univ.Negeri Malang (Tahun II Juni 2001): 121-128.

Tidak mementingkan keseimbangan, melainkan lebih menonjolkan satu berita sebagai pemikat perhatian.

? Tata letak meriah

Yaitu hampir tidak menonjolkan salah satu berita karena semua berita dianggap penting untuk dibaca.

? Tata letak horisontal

Judul-judulnya memanjang mendatar.

Majalah Gracia sebagai majalah pemuda dan remaja Kristen, memiliki konsep gaya desain yang *simple* dan *youthful* serta memiliki fungsi untuk menerangkan isi dari majalah itu sendiri. Majalah Gracia tidak terlalu banyak menggunakan ornamen desain, kesan ceria namun bersih ditampilkan pada layouting desain majalahnya. Gracia menggunakan bentuk tata letak *cover* pumpunan atau *brace layout*.

Warna pada ilustrasi *cover* majalah Gracia menggunakan warna-warna terang untuk menimbulkan kesan ceria dan *youthful*. Ilustrasi yang ditampilkan pada *cover* disesuaikan dengan tema utama dari bulan bersangkutan/judul artikel utama. Ilustrasi pada *cover* terdiri dari berbagai ilustrasi (ilustrasi gabungan antara ilustrasi fotografi dan ilustrasi gambar tangan) yang kemudian diolah dengan menggunakan Photoshop 6 dan menjadi satu kesatuan. Ilustrasi-ilustrasi pada *cover* yang dipadukan memiliki makna simbolis dengan tema utama Komisi Pemuda dan Remaja. Makna simbolis dari ilustrasi pada *cover* dijelaskan pada rubrik *cover story*.

Untuk *backcover* difungsikan sebagai *form* untuk pengiriman Majalah Gracia ke alamat tujuan jemaat pemuda dan remaja yang berada di luar Surabaya atau bagi mereka yang menginginkan Majalah Gracia. Karena *backcover* adalah tempat yang mudah terlihat (*eye catching*) *backcover* dapat dimanfaatkan untuk pemberitahuan atau segala sesuatu yang bersifat penting, misal; pengumuman *Bible camp* atau perayaan kebangunan rohani, kata-kata bijak, dan sebagainya

b. Isi

Pengertian tata letak lebih dikenal dengan istilah *layout*, yaitu proses ketrampilan dalam menyusun atau mengorganisasi unsur-unsur visual atau tata letak elemen-elemen secara seimbang dan harmonis dalam sebuah bidang

komposisi (halaman) sehingga terlihat sebagai satu kesatuan yang dinamis dan menarik. *Layout* mempunyai 2 fungsi dasar, yaitu:

- ? Menghubungkan berbagai elemen pada sebuah bidang (halaman) agar dapat komunikatif dan mempunyai nilai estetis.
- ? Dalam semua desain, setiap elemen pada sebuah bidang (halaman) mempengaruhi elemen-elemen lainnya. *Layout* bukan sekedar penambahan foto atau ilustrasi, teks, tetapi adalah usaha untuk menyeimbangkan semua elemen tersebut dan menuntun mata pengamat.

Faktor yang mempengaruhi *layout* antara lain:

- ? Ukuran dan proporsi

Faktor terpenting dan tersulit dalam keseimbangan adalah kesensitifan terhadap proporsi (pengaturan beberapa elemen sehubungan dengan ukuran dan jumlah. Keseimbangan tidak dapat diukur secara matematis, karena itulah seorang desainer harus memiliki sensitifitas terhadap peletakan elemen-elemen sehingga terlihat dan terkesan harmonis dan seimbang. Dalam hal *layout*, hubungan antara ukuran *type*, bidang cetak (*printed area*) dan bidang putih (*unprinted area*) dan elemen-elemen lainnya harus proporsional.

- ? Arah (*pathway*)

*Layout* yang efektif harus dapat mengarahkan mata pengamat menyusuri bidang (halaman) desain. Desain adalah 'peta' yang mengarahkan mata dari satu point ke *point* yang lain, biasanya dari bagian kiri atas ke kanan bawah.

- ? Konsistensi pada *style*

Mengarah pada kesatuan yang harmonis. Konsistensi adalah masalah detail, menyangkut pemilihan *fonts* dan menggunakan *spacing* yang sama pada suatu *layout* dokumen. Konsistensi dapat dicapai dengan cara antara lain: konsisten pada margin atas, bawah dan samping; konsisten pada *typeface*, *type size* dan *spacing* untuk teks, *headline*, *subhead* dan *caption*; *Indent* dan spasi yang sama antara kolom dan sekeliling foto/ilustrasi; mengulang elemen-elemen grafis, seperti garis vertikal, kolom, atau *border* pada setiap halaman.

Selain itu ada beberapa elemen utama yang digunakan dalam *layout*, antara lain:

- ? *Bodycopy* : teks/isi bacaan
- ? *Captions* : deskripsi/keterangan ilustrasi/foto

- ? *Column* : kolom/*grid*
- ? *Gutter* : bidang putih antara 2 halaman
- ? *Headline* : teks terbesar/judul
- ? *Page margin* : bidang pada sisi-sisi tepi halaman.
- ? *Primary visual* : Gambar foto/ilustrasi utama
- ? *Pull quote/call out* : bagian kecil dari teks yang diperbesar untuk menarik perhatian pembaca.
- ? *Rules* : garis
- ? *Subhead* : deskripsi tentang artikel, penjelasan judul bacaan
- ? *Alley* : bidang putih antara 2 kolom

Kontras/dominasi/aksen/tekanan sebagai kekuatan dalam menyatakan sesuatu yang ditonjolkan adalah merupakan kunci keberhasilan dalam menghasilkan suatu desain hitam putih. Desain hitam putih yang apabila dikerjakan dengan baik, dapat menjadi suatu hasil desain yang sederhana, elegan dan tegas. Berfokus pada kontras untuk menghasilkan desain layout yang dinamis dan kontras bisa menjadi alat yang kuat untuk menarik perhatian mata, menciptakan kekuatan/dominasi, mengontrol pergerakan mata (*eyeflow*) dan menciptakan visual *hierarchy* dalam menyusun isi. Ada 7 macam cara memperoleh kontras yang dapat dihasilkan pada desain hitam putih<sup>4</sup>:

- ? *Weight* : *bold vs light; mass vs line ; thick vs thin*
- ? *Value* : *possitive vs negative; solid vs tint; black vs white; light vs dark*
- ? *Scale* : *large vs small; tall vs short;*
- ? *Quantity* : *many vs few; single elements vs group; filled space vs white space*
- ? *Placement* : *horizontal vs vertical; foreground vs background; together vs apart; high vs low; centered vs left/right*
- ? *Form* : *square vs round; curved vs straight; caps vs lowercase;*
- ? *Texture* : *pattern vs solid; tight vs loose; airy vs dense; smooth vs rough; shiny vs matte.*

*Grid* adalah suatu sistem dalam *layout* dengan menggunakan garis-garis bantu (*guide*) dalam penataan letak suatu rancangan halaman. Dalam pembuatan majalah, koran atau publikasi lainnya biasanya pengulangan dan kekonsistensian

ukuran menjadi syarat penting. Maka dari itu peran *grid* menjadi sangat penting untuk pengaturan elemen-elemen yang konsisten. Ada 2 tujuan penggunaan *grid* dalam merancang halaman, yaitu:

- ? Mengatur teks dalam berbagai *typeface* dan ukuran agar menjadi satu komposisi yang harmonis dan dinamis.
- ? Menyatukan penggunaan teks dan ilustrasi dan/atau fotografi menjadi satu komposisi yang harmonis dan dinamis.

Prosedur untuk mengkonstruksi/merancang sebuah halaman dengan *grid* adalah sebagai berikut :

- ? Menentukan ukuran halaman, contohnya A4, folio, kuarto, A3 atau ukuran tertentu (*custom size*).
- ? Menentukan *page margin* untuk menentukan bidang desain.
- ? Menentukan berapa kolom dan jarak antar kolom.
- ? Menentukan *type* yang akan digunakan

Berikut ini adalah target *market* atau yang menjadi khalayak pembaca dari Majalah Gracia:

#### a. Primer

##### ? Demografis

Usia : Pemuda dan Remaja usia 11-24 tahun

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Pendidikan : SMP, SMA, Perguruan Tinggi

Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa

Agama : Kristen Protestan

Segmen : Semua golongan ekonomi

##### ? Psikografis

Antusias akan hal-hal baru/informasi-informasi yang baru (*pleasure seeking*); membaca sebagai kebutuhan pertumbuhan rohaninya dan sebagai pengetahuan; kepribadian *ekstrovert*; ramah, suka berteman, menyukai hal-hal yang berbau “kumpul-kumpul” dan kompak; mengikuti trend atau peka terhadap trend (*reactionary toward change*); muda dan

---

<sup>4</sup> Dynamic Graphic, September-Oktober 2001, 33-41

dinamis; kecenderungan masyarakat menengah ke atas untuk mencari produk dengan mementingkan kualitas yang baik.

? *Behavioral*

Gaya hidup dan tingkah laku dipengaruhi dari pergaulan, dan kecenderungan untuk meniru teman-teman/lingkungan pergaulannya.

? Geografis

Jemaat GKI Manyar

b. Sekunder

? Demografis

Usia : Pemuda dan remaja usia 11-24 tahun;  
Dewasa muda usia 24-34 tahun

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Pendidikan : SMP, SMA, Perguruan Tinggi

Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Pegawai Swasta

Status : Belum menikah

Agama : Kristen Protestan

Segmen : Semua golongan ekonomi

? Psikografis

Menyukai hal-hal/informasi-informasi yang baru; membaca sebagai kebutuhan pertumbuhan rohaninya dan sebagai pengetahuan.

? *Behavioral*

Antusias akan hal-hal atau informasi baru.

? Geografis

Semua orang yang beragama Kristen.

#### 4.2.2. Konsep perancangan komunikasi visual

##### 4.2.2.1. Tujuan Perancangan Komunikasi Visual

Tujuan perancangan komunikasi visual dari media pendukungnya adalah:

- a. Menginformasikan Majalah Gracia kepada target *audience*.

- b. Menciptakan rasa ingin tahu target audience terhadap majalah Gracia.
- c. Menciptakan citra/*image* melalui kegiatan promosi.
- d. Untuk menjembatani interval penerbitan media majalahnya.

#### 4.2.2.2. Strategi Perancangan Komunikasi Visual

Strategi perancangan Komunikasi visualnya adalah mendapatkan media yang paling efektif dengan biaya semurah-murahnya.

##### a. *Website*

Pengertian internet adalah sebuah jaringan sedunia dari sejumlah jaringan terpisah-pisah atau dengan kata lain jaringan yang terdiri atas banyak jaringan. Semua jaringan dihubungkan dengan beragam alat komunikasi, mulai dari sambungan telepon biasa sampai yang berkecepatan tinggi, satelit, gelombang mikro, dan serat optik.

Pengertian *web* atau *World Wide Web* (WWW atau W3) adalah sebuah system untuk menjajaki dan mencari informasi digital sedunia yang tidak terbatas.

Kategori umum *website* yang ada menurut **Darrell Sano** (Sanno,1996) dalam bukunya *Designing Large-scale Web Sites* yaitu:

- ? Pelayanan dalam bidang informasi (*Information-oriented services*)  
Contoh : Surat Kabar, majalah, informasi *provider*, akses ke *database* pemerintah.
- ? Institusi Riset dan Pendidikan (*Research and Education Institution*)  
Contoh : Universitas, Pendidikan lanjutan, Institusi riset/ penelitian.
- ? Hiburan (*Entertainment*)  
Contoh : *games*, aktifitas sosial, olahraga.
- ? Pemasaran (*Marketing Communications*)  
Contoh : Universitas, Pendidikan lanjutan, Institusi riset
- ? Bisnis retail dan penjualan (*Retail Business and sales*)  
Contoh : *on-line mall*, katalog, penjualan produk-produk.

Semakin maraknya media *online* di Indonesia ini wajar mengingat karakteristik pengguna internet Indonesia 39%-nya memanfaatkan internet untuk membaca berita. Darrel Sanno (Sanno,1996) merujuk pada hasil riset *AC Nielsen*

yang menyatakan pemanfaatan internet di Indonesia paling tinggi adalah untuk *e-mail* (42%), *e-newspaper* (39%), info produk (29%), *chatting* (23%), *general "surfing"* (20%), dan riset (20%).<sup>5</sup>

Selain merujuk dari hasil riset *AC Nielsen*, media *online* untuk Majalah Gracia dibutuhkan sebagai media pendukung dari media cetaknya. Media ini bertujuan untuk menjembatani interval terbit media cetaknya – Majalah Gracia yang terlampau lama yaitu 4 bulan. Dengan adanya media ini diharapkan jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar khususnya dapat tetap terus mengikuti perkembangan informasi dan komunikasi yang ada di GKI Manyar melalui media *online*-nya.

*Web Gracia* muncul dari konsep ‘*think global action local*’, artinya walaupun hanya berasal dari komunitas intern GKI Manyar namun artikel dan segala isinya adalah untuk semua orang di seluruh dunia. Konsep perancangan *Website Gracia* :

- ? Mengutamakan kenyamanan *user/pengguna*.
- ? Bentuk *vortal (vertical portal)*<sup>6</sup> untuk kemudahan dan kecepatan untuk menjelajah isi *web (easy to navigate)*
- ? Desain yang selaras dan *simple/ sederhana*
- ? *Web* sekaligus menawarkan berlangganan majalah Gracia secara gratis yang hanya diperuntukan di wilayah Indonesia.

Situs ini adalah semacam majalah *online* dari versi cetaknya, namun dalam edisi *online* ini dilengkapi juga dengan forum diskusi bagi para penggemar majalah Gracia atau para jemaat pemuda dan remaja Kristen yang tersebar di seluruh dunia. Desain *web gracia.com* dirancang berbentuk *web vortal (vertical portal)* sejenis portal (*search engine*), tidak begitu banyak grafik sehingga cepat diakses namun padat informasi.

Desain perancangan *web* untuk [www.gracia.com](http://www.gracia.com) disesuaikan dengan konsep desain yang ada pada Majalah Gracia itu sendiri, namun dengan tampilan visual yang berbeda dengan versi cetaknya. Hal ini sesuai dengan keinginan jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar sebagai konsumen pembaca yang

<sup>5</sup>“Musim Berbunga Portal Indonesia”. <http://www.kapital.co.id/tpldefault.cgi?nomor=38> 31 Oktober 2001.

<sup>6</sup> *Vortal (Vertical Portal)* adalah portal dengan fokus tertentu.

menyatakan bahwa tampilan desain *web* agar berbeda dengan tampilan desain majalahnya (56 % menyatakan agar desainnya berbeda, 24% menyatakan agar desain disamakan). Tujuan dari desain yang berbeda dari versi cetaknya, yaitu agar konsumen tidak bosan dan jenuh. Begitu juga dengan isi media *online* Gracia yang lebih lengkap dan lebih cenderung sebagai media informasi terbaru, untuk menjangkau lamanya interval terbit majalahnya yaitu 4 bulan.

Dalam situs *gracia.com* ini, juga terdapat *cube ad*<sup>7</sup> namun tidak bersifat komersial, karena *cube ad* pada web Gracia hanya mempromosikan info-info kegiatan pelayanan yang ada di GKI Manyar.

Dalam pembuatan desain *web* Gracia, perusahaan *web advertising* bertanggung jawab mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan situs Gracia, seperti desain situs, mendaftarkan nama *domain*, *hosting*, *maintenance*, dan lain sebagainya (Cameron: 59).

#### b. Poster

Poster adalah iklan *display* besar di kertas cetak. Poster promosi terbitnya Majalah Gracia ditujukan hanya bagi populasi intern GKI Manyar, jadi untuk lingkup kecil ini tidak dibutuhkan banyak poster. Namun dari sedikit iklan poster yang, desain dibuat semenarik mungkin perhatian target *audiencenya*. Penggunaan warna yang mencolok dan desain yang atraktif dan dinamis, sesuai dengan selera target anak muda.

#### c. Iklan pada warta mingguan

Iklan pada warta mingguan gereja ini pada dasarnya sama seperti iklan pada surat kabar. Warta gereja ini disebar setiap hari Minggu di GKI Manyar pada tiap-tiap kebaktian (kebaktian umum pukul 07.00 wib, pukul 09.00 wib, pukul 17.00 wib, pukul 19.00 wib dan kebaktian pemuda dan remaja pukul 07.00 wib, pukul 09.00 wib). Iklan majalah Gracia dicetak dalam warta gereja GKI Manyar bersama-sama dengan pengumuman dan informasi penting lainnya.

Tampilan desain iklan Majalah Gracia dibuat lain daripada desain pengumuman yang lain. Iklan Majalah Gracia pada warta didesain menarik perhatian jemaat (*eye catching*).

---

<sup>7</sup> Ukurannya lebih kecil daripada *banner* dan dapat diletakkan di bagian mana saja dalam halaman *web* (biasanya diletakkan di samping atau di bawah halaman *web*).

Target *audience* dari media promosinya (poster dan iklan warta) adalah sebagai berikut:

a. Primer

? Demografis

Usia : Semua usia

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Pendidikan : SMP, SMA, Perguruan Tinggi/setara

Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Pegawai, Wiraswasta

Agama : Kristen Protestan

Segmen : Semua golongan ekonomi

? Psikografis

Antusias akan hal-hal baru/informasi-informasi yang baru (*pleasure seeking*); kepribadian ekstrovert; ramah, suka berteman, menyukai hal-hal yang berbau “kumpul-kumpul” dan kompak.

? *Behavioral*

Gaya hidup dan tingkah laku dipengaruhi dari pergaulan, dan kecenderungan untuk meniru teman-teman/ lingkungan pergaulannya.

? Geografis

Seluruh Jemaat GKI Manyar

### 4.3. Konsep Kreatif

#### 4.3.1. Visualisasi Majalah

##### 4.3.1.1. Tujuan kreatif

a. *Cover*

Tujuan utama kreatifnya adalah membawa isi ke depan atau menarik perhatian melalui *cover*/perwajahan, agar orang tergerak untuk membuka, melihat pada setiap halamannya dan membacanya. Dan juga memperkenalkan pada

teman-temannya serta menjadikan majalah Gracia sebagai koleksinya. Sebab keberhasilan suatu majalah adalah dibangun dari hubungan (Harper ;1999)<sup>8</sup>:

- a. 50% tampilan visual yang bagus (*Great Visual*), dan
- b. 50% isi yang bagus (*Great editorial Content*).

*Cover* depan memiliki 2 fungsi:

- a. Menjual konsep secara umum dari suatu majalah (*point of sale*)
- b. Mencerminkan tingkat intelektual (*intellectual level*) dari isi majalah (*editorial content*).

#### b. Isi

Tujuan kreatif Majalah Gracia adalah melalui tampilan desain yang sederhana (penggunaan jenis huruf yang tidak banyak, penggunaan *grid*/kolom yang teratur dan rapi, ilustrasi yang menarik, dan penggunaan *white space*/ruang kosong) maka informasi dan semua isinya dapat tersampaikan dengan maksimal kepada pembacanya.

#### 4.3.1.2. Strategi kreatif

##### a. *Cover*

Agar tampilan Gracia dapat lebih maksimal, maka ukuran Gracia sedikit lebih diperbesar menjadi 19 x 26 cm, ukuran ini tidak terlalu besar dari ukuran sebelumnya. Hal ini sesuai dengan keinginan jemaat, yang mengharapkan tampilan Gracia lebih eksklusif dan memuat lebih banyak informasi, namun tidak terlalu besar sehingga tetap mudah dibawa kemana-mana. Selain itu dengan maksud mengingat efisiensi biaya kertas. Satu plano kertas dengan ukuran 79 x 109 cm genap dibagi delapan bagian menjadi 19,75 x 27,25 cm, jadi dalam penggunaannya tidak ada sisa kertas yang terbuang dalam jumlah besar.

Ilustrasi utama *cover* secara umum mengambil tema dari kepengurusan periode bersangkutan. Ilustrasi memiliki arti simbolik yang sesuai dengan tema tersebut. Ilustrasi utama menggunakan teknik foto, yang kemudian diolah dengan beberapa ilustrasi pendukung melalui komputer. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan berkesan ceria.

---

<sup>8</sup> Laurel Harper. *RadicalGraphicsRadicals*, 1999.

Tema pokok yang diangkat untuk edisi April 2002 sama dengan visi yang digunakan oleh kepengurusan komisi pemuda dan remaja periode 2002-2004 selama 2 tahun ke depan, yaitu “*Walk With Father*”. Visi jangka panjang ini dibagi menjadi tiga tema jangka pendek, yaitu untuk bulan Januari 2002 sampai dengan bulan April 2002, “*God Chaser*”, bulan Mei 2002 sampai dengan bulan Agustus 2002, “*God Catcher*” untuk tema, sedang tema yang terakhir adalah “*All For You*” bulan September 2002 sampai dengan bulan Desember 2002. Sesuai dengan periode bulan Januari – April 2002, maka dari itu segala bidang/hal harus mengambil tema “*God Chaser*”, begitu pula dengan tema yang harus digunakan oleh Majalah Gracia.

Pada bulan April 2002 menggunakan tema *God Chaser* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah *God*: Tuhan dan *Chaser*: memburu/mengejar. Pemburu atau pengejar Tuhan memiliki arti orang yang begitu berfokus pada Tuhan. Orang yang hidupnya didedikasikan hanya bagi Tuhan, dan merindukan pengenalan yang lebih dan lebih lagi akan Tuhan. Didalam hatinya terus bergelora sesuatu yang memaksa orang tersebut menemukan Allah. Ada kehausan yang orang itu rasakan, dan hanya dapat dipuaskan apabila orang tersebut setiap saat merasakan kehadiran Tuhan. Seperti halnya ketika Daud berkata pada Mazmur 42:1 “*Seperti rusa yang merindukan sungai yang berair, demikianlah jiwaku merindukan Engkau ya Allah*”.

Pada bulan penerbitan yang pertama di tahun 2002 ini, dan dengan wajah baru, redaksi mengharapkan tanggapan/respon, pendapat, saran dan kritik mengenai penerbitan yang baru ini. Maka dari itu pesan ditampilkan dalam bentuk iklan di bagian *backcover*.

#### b. Isi

Dengan menggunakan ukuran majalah yang lebih besar, 19 x 26 cm, dalam mendesain *layout* lebih fleksibel, dan memungkinkan penggunaan *grid* yang lebih kreatif. Secara keseluruhan desain *layout* dan pemilihan ilustrasi tiap rubrik bersifat tematis, yaitu tergantung pada judul tulisan.

Untuk edisi bulan April 2002 ini, semua isi majalah (artikel, liputan, obrolan dan sebagainya) mendukung tema *God Chaser* dan Paskah pada bulan April 2002.

Untuk konsep desain/visual tiap rubrik pada Majalah Gracia secara umum adalah sebagai berikut :

#### ? Editorial

Editorial Gracia diberi nama *Editor's Corner* berisi kata pengantar dari redaksional dan susunan redaksi. Berfungsi sebagai sapaan redaksi kepada pembaca. Desain editorial dibuat semenarik mungkin agar konsumen mau membacanya, karena seringkali bagian ini jarang sekali dibaca oleh pembaca. Padahal isi dari editorial adalah suatu pengantar yang disampaikan sebelum membaca keseluruhan isi majalah. Oleh karena itu desain *layout* disesuaikan untuk usia pemuda dan remaja, dibuat *funky* dan *welcoming* bagi pembacanya.

Selain berisi sapaan redaksi, editorial juga memuat jajaran pengurus redaksi yang menjabat pada periode terbit bulan April 2002

#### ? Content

Daftar isi majalah Gracia bernama *content*. Halaman *content* adalah halaman yang biasanya pertama kali dilihat dan dibaca oleh pembaca majalah pada umumnya untuk melihat secara sekilas keseluruhan isi majalah.

Halaman ini didesain dengan menggunakan susunan dari ilustrasi-ilustrasi yang digunakan pada tiap tulisan yang ada pada rubrik-rubrik Gracia dan berisi rubrik-rubrik dan judul-judulnya beserta nomor halamannya. Hal ini bertujuan agar dari melihat cuplikan ilustrasi-ilustrasinya saja pembaca sudah dapat membayangkan keseluruhan isi majalahnya.

#### ? Rubrik Cover Story

Rubrik *cover story* adalah artikel utama dari majalah Gracia yang menjadi tema utama edisi pada bulan yang bersangkutan dan sekaligus sebagai artikel penjelas dari makna simbolis yang terkandung pada ilustrasi *cover*. Rubrik ini menggunakan ilustrasi yang sama dengan yang ditampilkan pada *cover* majalahnya.

#### ? Rubrik Renungan

Renungan secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu kegiatan diam memikirkan sesuatu, memandang/menatap. Dalam Majalah Gracia sendiri, rubrik renungan ini berisi tentang buah pikiran Kristiani (kisah Alkitab/perumpamaan yang disertai ayat-ayat dari Alkitab) untuk dijadikan bahan renungan jemaat.

Sesuai dengan pengertiannya, maka karakter desain untuk rubrik ini adalah tenang, sederhana dan tidak ramai ornamen atau ilustrasi serta mengandung suasana yang mendukung permenungan atau renungan. Secara umum, desain *layout* dan pemilihan ilustrasi pada rubrik renungan disesuaikan dengan tema atau judul renungannya.

#### ? Rubrik Refleksi

Refleksi berisi tentang kisah yang menimbulkan kesadaran diri seseorang atau tulisan yang mengajak seseorang untuk berpikir/bercermin dari dirinya sendiri perihal topik yang dibaca. Rubrik ini juga berkarakter teduh, tenang dan merenung. Penonjolan karakter ditampilkan dari penggunaan ilustrasi dan *layout*-nya. Ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan tema/judul tulisan pada rubrik refleksi.

#### ? Rubrik Liputan

Liputan berisi tentang laporan/berita suatu peristiwa yang terjadi di lingkungan pemuda dan remaja di GKI Manyar. Foto adalah ilustrasi utama yang menerangkan kejadian/kegiatan yang diliput. Gambar kartun bersifat sebagai pendukung untuk menimbulkan kesan santai dan dinamis. Desain *layout* menonjolkan kesan dinamis.

#### ? Rubrik Profil

Rubrik profil berisi tentang perjalanan dan kesaksian hidup dari seorang tokoh Kristen baik yang ada di GKI Manyar maupun tokoh Kristen di luar GKI Manyar. Rubrik ini menggunakan ilustrasi utama foto dari profil yang dibahas dan karikatur dari profil tersebut.

#### ? Rubrik *Sport*

Rubrik *sport* atau olah raga berisi liputan berita seputar olah raga/trend olahraga di Komisi Pemuda dan Remaja GKI Manyar. Desain *layout*-nya dibuat berkesan sportif dinamis dan didukung dengan penggunaan ilustrasi alat olah raga dan pemain olah raga.

#### ? Rubrik Obrolan

Rubrik obrolan berisi diskusi seputar permasalahan rohani yang menjadi pokok diskusi di GKI Manyar. Rubrik ini *layout body copy*-nya didesain dalam bentuk tanya jawab. Desain *layout* secara keseluruhan tergantung judul/tema.

### ? Rubrik Artikel

Rubrik artikel berisi tentang sebuah karangan nonfiksi tentang suatu masalah secara lengkap, dapat berupa opini atau pendapat dari penulis yang mendukung tema utama. Artikel bertujuan untuk menyampaikan gagasan dan fakta guna meyakinkan, mendidik, dan menawarkan pemecahan masalah, atau menghibur. Rubrik artikel desainnya bebas sesuai dengan judul artikel tersebut.

### ? Rubrik Kotbah

Rubrik ini berisi uraian kotbah oleh seorang pendeta atau evangelis yang dirangkum dengan gaya bahasa anak muda. Isi Rubrik ini mendukung tema utama. Jatah halaman untuk rubrik ini hanya satu halaman.

### ? Rubrik Ngakak Rohani

Rubrik Humor Gracia diberi titel “Ngakak rohani” berisi cerita-cerita lucu dan gambar-gambar kartun humor. Desain rubrik ini cenderung ramai, *funky*, atraktif, menarik perhatian dengan ilustrasi-ilustrasi kartun humornya.

### ? Rubrik *Poetry*

Rubrik ini berisi puisi-puisi kristiani. Desain romantis, dengan huruf-huruf indah yang mendukung, misalnya: *script*, *italic*. Ilustrasi berupa lukisan realis klasik.

### ? Rubrik IPTEK Zoom

Rubrik IPTEK Zoom berisi berita atau artikel seputar ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai salah satu rubrik yang bersifat pendidikan.

Desain *layout* menggunakan gaya *Hi-tech*, futuristik, hal ini diwujudkan dari pemilihan tipe huruf pada headline dan *layout* halamannya yang menggunakan border-border untuk menambah kesan teknologi. Ilustrasi berupa foto dari IPTEK yang dibahas.

### ? Rubrik Resensi

Resensi berisi tentang pendapat (komentar) tentang suatu buku atau kaset rohani yang ada di perpustakaan GKI Manyar. Desain dengan garis tepi blok hitam, dengan maksud penekanan terhadap topik resensi. Desain *layout* pada rubrik resensi selalu sama di tiap edisi penerbitan Gracia. Jatah halaman untuk rubrik ini hanya satu halaman.

## ? SMS

SMS atau singkatan dari *short message service* adalah rubrik berisi pesan-pesan yang disampaikan antar jemaat secara tertulis melalui Majalah Gracia.

Konsep desain *Hi-tech* diambil dari konsep teknologi sms pada *handphone* yang futuristik dan modern. Desain *layout* pada SMS selalu sama di tiap edisi penerbitan.

## ? Agenda Pelayanan

Berisi jadwal kegiatan (latihan, kebaktian dan persekutuan) rutin selama satu minggu. Desain *layout* selalu sama tiap edisi. Jatah halaman hanya satu halaman.

Isi pesan yang terkandung dalam Majalah Gracia secara umum adalah; Memenuhi kebutuhan rohani jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar melalui media publikasi, agar komunitas jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar tidak menjadi jemaat yang “ketinggalan jaman” di gerejanya sendiri dan yang lebih penting dari itu adalah, jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar memiliki pertumbuhan rohani.

**Strategi Visual** untuk logo dan *masthead* Majalah Gracia merupakan gabungan dari beberapa elemen, yaitu simbol-simbol kristiani, meliputi:

- ? Gambar domba pada logo Gracia adalah lambang *Agnus Dei*. *Agnus Dei* adalah bahasa latin dari *Lamb of God* atau Domba Allah. Domba dengan membawa panji atau salib, melambangkan kebangkitan Kristus mengalahkan kematian. Yohanes Pembaptis menyatakan bahwa Yesus adalah Domba Allah yang membebaskan dunia dari dosa (Alkitab; Yohanes 1 : 29).<sup>9</sup>
- ? Majalah Komisi Pemuda dan Remaja GKI Manyar ini bernama Gracia. Asal kata ‘gracia’ dari bahasa latin *gratia*. Gracia sendiri memiliki arti anugerah/kasih karunia, kasih karunia Yesus atas pengorbananNya di kayu salib untuk menebus dosa umat manusia. *Masthead* Gracia menggunakan tipe huruf *SerpentineDBol italic*. Alasan pemilihan tipe huruf ini adalah memiliki fungsi keterbacaan yang jelas dan modern. *Italic* untuk menunjukkan kesan dinamis dan semangat majalah ini, seperti halnya pencerminan keceriaan dan semangat pemuda dan remaja GKI Manyar.

---

<sup>9</sup> Symbol in Christian Art and Architecture, <http://home.att.net/~wegast/symbols/symbols.htm>

? Pada pengaplikasiannya, warna *masthead* Majalah Gracia selalu berubah tiap edisinya. Warna menyesuaikan dengan warna ilustrasi *cover* secara global. Posisi *masthead* selalu berada di atas ilustrasi *cover* agar tetap jelas terbaca

Dari tema yang telah disebutkan di atas, maka ilustrasi *cover* yang dipilih adalah gambar orang sedang berlari di tepi sungai/laut dengan latar darah dan percikan air. Ilustrasi ini memiliki makna bahwa kita umat manusia adalah umat tebusanNya dan bagi umat pilihannya kita harus memiliki kesadaran untuk mencari dan mengenal Tuhan yaitu sebagai seorang “God Chaser” supaya kehausan kita disegarkan kembali. Darah melambangkan darah Kristus ketika disalibkan untuk menebus dosa semua manusia di muka bumi ini. Percikan air melambangkan kesegaran rohani yang diperoleh seseorang saat dia mendedikasikan seluruh hidupnya untuk mencari dan menemukan Tuhan. Tulisan GC pada gambar orang berlari adalah sebagai tanda di mata Tuhan bagi pencari Tuhan sejati bahwa dialah “God Chaser” sejati dan dipandang berharga.

Desain *layout* isi keseluruhan Gracia menggunakan desain hitam putih. *Layout* isi Gracia menggunakan konsep asimetris/*informal balance*/berkesan dinamis yaitu bagian-bagian tidak sama tapi pada hakekatnya mempunyai kesan sama berat/seimbang. Desain *layout*-nya mengutamakan *simplicity* dan pemanfaatan *white space* (ruang kosong), dengan tata *layout* seperti ini akan berkesan rapi dan eksklusif.

Karakter *layout* secara global pada majalah Gracia bergaya *youthful*, yaitu menggunakan ilustrasi, baik foto maupun gambar-gambar kartun pendukung. Serta penggunaan tipe huruf pada *headline* yang beragam, dan permainan blok hitam (teknik *reversing*-putih atas hitam) pada halaman-halamannya yang berfungsi sebagai penekanan.

Sebagian besar *layout* tiap rubrik bersifat tematis, penggunaan *headline*, ilustrasi dan *layout* sesuai dengan judul dan tulisan pada rubrik yang bersangkutan. Tiap rubrik pada majalah Gracia memiliki karakter masing-masing, namun masih memiliki satu kesatuan konsep atau senyawa dengan gaya asimetris untuk memberi kesan dinamis. Ada beberapa rubrik yang desain *layout*nya permanen tiap edisi penerbitan, seperti: SMS, Resensi, Agenda Pelayanan. Agar keseluruhan isi majalah menjadi satu kesatuan atau senyawa, maka ditampilkan elemen yang

sama pada tiap halaman yang memungkinkan. Elemen tersebut selain berupa penulisan rubrik di atas garis blok hitam di bagian atas tiap halaman (*bottom page*), juga cara penulisan nomor halaman yang dibuat sama.

Ilustrasi yang digunakan adalah fotografi, karikatur dan gambar-gambar kartun dengan tujuan menarik minat pembaca. Karena pada umumnya usia pembaca pemuda dan remaja cenderung menyukai banyak gambar-gambar. Selain itu adanya ilustrasi juga bertujuan untuk mempertegas karakter judul dan tulisan pada tiap rubrik. Pemilihan jenis ilustrasi disesuaikan dengan tema dan judul tulisan.

*Font* untuk teks/*bodycopy*-nya adalah *font* dari keluarga *sans serif*. Gracia menggunakan tidak lebih dari 3 jenis huruf, yaitu Verdana, Arial, dan Univers. Jenis huruf lain hanya bersifat sebagai pendukung saja, untuk rubrik-rubrik tertentu seperti humor dan puisi. Alasan pemilihan jenis huruf *sans serif* karena keluarga *sans serif*/huruf tanpa kait bersifat tegas, cukup banyak digunakan dan mudah dibaca apabila diantisipasi dominasi/tekanan vertikal pada *sans serif*-nya dengan cara melebarkan *kearning* (jarak antar huruf) dan melebarkan *leading* (jarak antar baris). Sedangkan untuk *headline* menggunakan tipe huruf yang disesuaikan dengan tema dan judul artikelnya. *Align* pada teks menggunakan *align justify* dan rata kiri, kecuali untuk rubrik tertentu (*poetry*).

Untuk memperindah penampilan tiap halaman atau kolom, maka pada tiap tulisan artikel, dan sebagainya huruf kapital pertama diperbesar dengan ukuran beberapa kali lebih besar dari huruf-huruf lainnya dalam teks. Dengan tujuan untuk menunjukkan sebagai awal sebuah bagian pokok. Efek ini merupakan salah satu sarana penting yang dapat digunakan untuk mempertahankan perhatian pembaca.

Majalah Gracia menggunakan *grid* 2 sampai dengan 3 kolom, karena penggunaan *grid* dengan 2 sampai 3 kolom lebih fleksibel dan mudah diaplikasikan. Menurut Allan Swann pembagian *grid* yang terlalu banyak hanya akan menambah kesulitan (Allan Swann, 1991:131).

Untuk kesenyawaan, Gracia menggunakan blok hitam dengan tulisan rubrik yang bersangkutan. Terletak pada bagian atas halaman tiap rubrik

Secara keseluruhan isi pokok dalam tiap halaman majalah adalah sebagai berikut:

? *Body text*

? Judul/sub judul

? Nomor halaman

Penomoran halaman menggunakan tipe huruf yang sama dengan tipe huruf pada *masthead*, huruf *SerpentineDBol*. Terletak di sebelah kiri pada halaman kiri dan sebelah kanan pada halaman kanan.

? Nama majalah

Nama Gracia dan edisi terbit menggunakan huruf *SerpentineDBol* dan *Sadfilms*.

? Pemberitahuan mis : berlanjut ke halaman ...

Untuk halaman bersambung diperlukan hanya pada artikel dengan sisa atau lanjutan tulisan yang tidak sampai 1 halaman penuh. Menggunakan huruf *Verdana Bold*.

? Nama pengarang artikel

Tertera di akhir tulisan atau sesuai kebutuhan.

? Foto /ilustrasi dan deskripsi/penjelasannya

Hal-hal lain yang juga diperlukan dalam mendesain suatu *layout* halaman suatu majalah adalah penempatan dan bentuk kolom teks, *tracking*, *leading*, *typeface*, ukuran *font*, dan skala horisontal dan vertikal dari suatu huruf juga tetap dikontrol. *Font* yang digunakan untuk teks/ *bodycopy* adalah *sans serif*, huruf tanpa kait; *verdana*, *arial* dengan ukuran 8-9 point.

*Image* atau gambar, baik foto ataupun ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan resolusi akhir untuk cetak yaitu 300 dpi. *Image*/gambar yang berasal dari internet tidak layak digunakan untuk kepentingan cetak.

Dalam keseharian sekarang dalam berbagai media dan informasi, tipografi menjadi kunci dari elemen visual. Tipografi menjadi undangan melihat yang segar dari sesuatu yang sudah dikenal. Dan merupakan alat utama untuk menggambarkan dan membawakan ide, informasi dan pesan dalam banyak media, termasuk Gracia. Desain yang cermat, komposisi dan cetak menghasilkan secara keseluruhan sesuatu yang luar biasa.

Tipe huruf tidak selalu di desain dan dipilih atas dasar kriteria estetika. Dalam banyak hal, apa yang dipertimbangkan bagaimana bagus penampilannya untuk tujuan tertentu.

Huruf menentukan merek, iklan dan strategi pemasaran berusaha keras membangun merek dengan membantu mereka mendapatkan ciri-ciri orisinal, tepat, dan komunikatif. Tipografi memberikan sumbangan yang pasti dalam membangun gambaran dari merek tersebut.<sup>10</sup> Dengan kata lain apabila dikondisikan dalam konteks media cetak-majalah, pemilihan huruf yang konsisten dapat membawa *audience* atau pembaca pada pengenalan akan suatu majalah tertentu. Contoh: pemilihan huruf pada *layout* bagian dalam Majalah Kosmopolitan.

Fungsi-fungsi berbeda ditampilkan oleh tulisan, satu menggunakan kata-kata untuk informasi dan komunikasi dan lainnya memberi dampak visual dan emosi.<sup>11</sup>

Panjang garis dan spasi (jumlah spasi vertikal antara garis huruf) cukup kritis untuk kemampuan teks dibaca, begitu juga jumlah spasi antara kata secara berturut-turut; ini harus harmonis dengan spasi dari huruf-huruf. Tujuannya adalah komposisi yang sama dan jelas.<sup>12</sup>

Majalah Gracia tidak luput dari penggunaan huruf, huruf mempunyai peranan yang vital dalam keberhasilan sebuah desain. Hal terpenting yang harus diperhatikan adalah bahwa informasi yang berupa kata dan kalimat dapat dibaca dengan baik oleh pengamat (*readable*). Berkaitan dengan masalah tersebut ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan tipografi<sup>13</sup> pada Majalah Gracia:

? Pilihan jenis huruf (*typefaces*) yang mempunyai proporsi yang baik dan mempunyai karakter konstan antar hurufnya untuk sebuah teks/*bodycopy*. Huruf dengan terlalu banyak stilasi dan variasi dalam bentukannya hanya cocok untuk judul/ *headline*. Huruf yang terlalu lebar atau sempit kurang

---

<sup>10</sup> Tulisan dan Tipografi – Huruf menentukan merek – HEIDELBERG 1/98 vol 55 Jerman

<sup>11</sup> *ibid.* hlm 28

<sup>12</sup> *ibid.* hlm 32

<sup>13</sup> Majalah Dezine edisi 2, Agustus 2000; “Tipografi dan Warna” hlm 8

nyaman dibaca bila diterapkan dalam jumlah banyak, dan hanya cocok diterapkan dalam jumlah kecil.

- ? Jenis huruf *bold* atau *italic*, huruf kapital atau huruf kecil, huruf *serif* atau *san serif*.

Jenis huruf *bold* seringkali digunakan untuk mengadakan penekanan mengenai hal tertentu dalam teks, atau digunakan sebagai judul, dan kurang baik diterapkan untuk teks dalam jumlah besar. Sebaliknya huruf yang terlalu tipis akan sulit dibaca dan melelahkan mata. Begitu juga dengan huruf jenis *italic* cocok digunakan untuk mengadakan penekanan tertentu dalam teks, kurang cocok untuk diterapkan dalam keseluruhan teks.

- ? Teks yang dibuat dengan huruf kapital secara keseluruhan menghabiskan banyak tempat dan memperlambat proses membaca karena kesamaan karakter dan ukuran pada teks. Sebaliknya penggunaan huruf kecil secara keseluruhan lebih mudah, cepat dibaca karena karakter tiap huruf yang berbeda dan mudah dikenali.

- ? Penggunaan huruf dengan *serif* mempercepat proses membaca karena *serif* membantu “aliran horisontal” mata pengamat.

Penggunaan huruf *san serif* (tanpa serif) memerlukan pengaturan jarak antar baris yang sesuai agar dapat nyaman dibaca. Hal ini diperlukan Majalah Gracia, karena Majalah Gracia nantinya akan lebih banyak menggunakan huruf sansserif untuk *bodycopy*-nya.

- ? Spasi antar huruf dan antar kata.

Spasi antar huruf dan antar kata dalam teks juga perlu diperhatikan dalam sebuah teks. Spasi yang sempit menyebabkan komposisi teks secara keseluruhan tampak “gelap”, sebaliknya bila renggang akan tampak “terang”. Spasi yang terlalu sempit maupun renggang akan mengurangi keterbacaan. Spasi antar kata yang terlalu lebar membuat hilangnya kesatuan dalam sebuah kalimat, dan sebaliknya bila terlalu sempit menyebabkan tabrakan antar kata. Kedua kondisi ini menyebabkan teks sulit dibaca.

- ? Pengaturan teks rata kiri, rata kanan, rata tengah atau teks rata kiri-kanan

Dalam kaitannya dengan paragraf, pengaturan teks rata kiri merupakan hal yang paling ideal dan mempunyai keterbacaan paling baik karena spasi yang

konstan dan tepi kanan yang tidak sama antar baris memudahkan pembaca menemukan baris yang berikutnya dan menghindari terulangnya pembacaan pada baris yang sama.

Teks rata kanan, kurang dianjurkan dalam jumlah besar, meskipun mempunyai spasi yang seragam namun tepi kiri yang tidak rata menyulitkan pembaca menemukan baris yang baru.

Teks rata tengah, berkesan formal dan cocok untuk digunakan dalam jumlah kecil atau sebagai headline.

Teks rata kiri-kanan, menyebabkan keseluruhan teks tampak lebih rapi dan cocok diterapkan dalam jumlah yang besar. Namun perlu diperhatikan bahwa spasi antar kata tidak konstan.

? Paragraf dengan baris yang terlalu sempit atau lebar.

Paragraf dengan baris yang terlalu sempit atau lebar mengakibatkan teks tidak nyaman dibaca dan melelahkan mata pembaca. Paragraf yang terlalu sempit terlalu banyak adanya pemenggalan kalimat dalam sebuah paragraf.

? Ukuran huruf.

Ukuran ideal untuk sebuah teks adalah antara 8-11 *point*.

? Warna

Warna dan huruf tidak selalu ditampilkan hitam di atas putih. Ketika keduanya ditampilkan dengan berbagai kombinasi warna, perlu diperhatikan pemilihan jenis huruf dan kekontrasan dan keserasian warna yang digunakan, agar keutuhan proporsi huruf (*legibilitas*) dan keterbacaan susunan huruf yang baik dan nyaman untuk dibaca (*readability*).

Berdasarkan ketentuan-ketentuan di atas, maka strategi visual rubrik-rubrik yang terdapat pada Majalah Gracia edisi awal tahun, April 2002, adalah sebagai berikut:

? Editorial

Ditampilkan ilustrasi foto wajah seorang remaja yang sedang menyapa, ilustrasi wajah dipilih wajah yang berkarakter kuat – lucu dan menyapa. Ilustrasi ini hanya digunakan sebagai penggambaran suatu sapaan yang disampaikan dari redaksi kepada jemaat.

### ? *Content*

*Layout* halaman dibagai dua, atas dan bawah. Bagian atas untuk gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan rubrik yang ada dalam isi majalah. Serta bagian bawah untuk deskripsi isi, 2 kolom – judul-judul dan nomor halamannya

### ? Rubrik *Cover Story*

Rubrik ini berisi pengertian dan makna dari *God Chaser*/memburu Tuhan. Serta penjelasan secara tersirat dari arti simbolik pada ilustrasi *cover*. Ilustrasi sama dengan ilustrasi yang ada pada *cover*. Pembagian *layout bodycopy* 2 kolom. (Ilustrasi foto diambil dari CD *Image search*, yang kemudian diolah menggunakan Photoshop 6)

### ? Rubrik Renungan

Rubrik renungan mengambil judul: **Tuhan Yesus Menangis**, disesuaikan dengan tema Paskah pada bulan April. Tuhan Yesus Menangis berkisah tentang perjalanan hidup Tuhan Yesus menjelang hari-hari sebelum Ia disalibkan 2000 tahun yang lalu dan reaksi umat manusia pada saat itu.

Menggunakan ilustrasi lukisan ketika Yesus disalibkan, gambar yang sama namun diperbesar (zoom) sampai 4 kali untuk mendramatisir lukisan sama seperti suasana sedih yang terjadi pada 2000 tahun yang lalu. Ilustrasi ini memberi suasana permenungan yang khusyuk tentang pengorbanan Yesus di kayu salib dan mati untuk umat manusia. Desain *layout* menggunakan 3 kolom. (Ilustrasi lukisan diambil dari CD *Encarta Encyclopedia*)

### ? Rubrik Refleksi

**Just be Simple** desain *layout* benar-benar merefleksikan judul tulisan. Desain layout dan ilustrasi yang berkesan sederhana, praktis dan bersih ditonjolkan melalui elemen-elemen desain yang minimalis. Menggunakan *grid* 3 kolom.

**Diberkatilah** penggambaran suasana *layout* dihadirkan dari kisah refleksi yang tertulis, penggambaran laci-laci dengan kertas yang berterbangan. (Foto diambil dari CD *Encarta Encyclopedia* dan *Image search* diolah melalui Photoshop 6.)

### ? Rubrik Liputan

**Pengurus Pemuda dan Remaja '02-04** rubrik liputan ini menampilkan foto-foto pengurus Komisi Pemuda dan Remaja GKI Manyar periode 2002-2004, bertujuan untuk mengenalkan wajah pengurus komisi kepada para jemaat. Foto-foto yang ditampilkan berkesan 'nyantai', lucu dan apa adanya, untuk menunjukkan kepada jemaat bahwa pengurus adalah orang-orang yang terbuka dan *friendly*. (Foto oleh: Vera dan koleksi pribadi.)

**Hot Shot** berisi kilasan-kilasan tentang kejadian dan kegiatan pemuda dan remaja yang terjadi di lingkungan GKI Manyar.

**Perayaan Paskah** berisi liputan berita tentang perayaan paskah yang berlangsung pada tanggal 30 Maret 2002. Desain layout dipenuhi dengan foto-foto pada saat perayaan berlangsung. Foto sebagai ilustrasi utama bercerita tentang acara dan keceriaan/kejadian yang terjadi pada saat acara. (Foto oleh: Vera.)

### ? Profil

**"Bunda Rohani" dari Sang Timur** berisi biografi dan kehidupan pelayanan seorang suster, Suster Inigo. Ilustrasi foto Suster memenuhi 2/3 halaman dan juga karikatur dari profil yang ditampilkan dengan ukuran kecil. (Foto: koleksi pribadi; karikatur oleh: Yohan)

### ? Rubrik *Sport*

**Liga Manyar (LIMA)** berisi liputan *fantasy soccer* melalui internet yang menjadi ajang bagi pemuda dan remaja GKI Manyar penggemar sepak bola. Ilustrasi pada rubrik ini menggunakan gambar *window browser* internet yang menampilkan halaman *fantasy soccer* di Yahoo.com dan gambar bola dan pemain sepak bola yang beraksi di lapangan. (Foto diambil dari CD *Image search*.)

### ? Obrolan

**Contemplatio** berisi obrolan atau tanya jawab mengenai doa kontemplasi. Kontemplasi adalah doa tenang. Maka dari arti kontemplasi itu sendiri desain *layout*nya dibuat memiliki kesan tenang, kontemplatif dan sederhana (tidak ramai).

### ? Rubrik Artikel

**Apakah Cinta** Karena artikel ini berbicara tentang cinta, maka ilustrasi yang digunakan sesuai dengan karakter dari kata cinta itu sendiri. Cinta identik dengan gambar hati, gambar Yesus yang mati di kayu salib yaitu cinta kasihNya yang kekal untuk menebus dosa umat manusia. Begitu pula karakter *headline* yang menggunakan tipe huruf *script italic* yang berkesan lembut. (Foto dan ilustrasi diambil dari CD *Encarta Encyclopedia* dan *Image Search*.)

**Astrologi dan Ramalan** berisi artikel tentang apa itu astrologi dan penyesatan-penyesatan yang ada di balik ramalan tersebut. *Layout* menggunakan blok warna hitam pada teks berwarna putih untuk menambah kesan mistis dari judul astrologi dan ramalan. Ilustrasi mengambil gambar peta astrologi dan simbol-simbol dari ke 12 zodiak. (Foto diambil dari: Internet.)

**Gereja yang Kudus dan Am** artikel singkat tentang pengertian sebenarnya gereja yang kudus dan *am*. Ilustrasi yang digunakan adalah gedung gereja yang terbuat dari batu. (Foto diambil dari: Image search.)

**Taize: Musim semi yang kecil** menceritakan asal mula doa *Taize* di Perancis. Ilustrasi foto poster doa *Taize* di Perancis, lambang *Taize*, dan foto lilin-lilin yang biasa digunakan dalam prosesi doa *Taize* dan desa dengan gereja *Taize* di Perancis. (Foto diambil dari: internet.)

### ? Rubrik Kotbah

**Healing Ministry** berisi uraian kotbah pendeta atau evangelis yang dirangkum. Desain *layout* 1 kolom, menggunakan blok hitam sebagai penekanan untuk menarik perhatian. Ilustrasi gambar lukisan kuno, yang menggambarkan orang sakit yang sedang dibopong oleh beberapa orang. Ilustrasi ini mendukung judul rubrik kotbah “Pelayanan Kesembuhan” dan menegaskan bahwa pelayanan kesembuhan sudah ada sejak dahulu. (Lukisan diambil dari CD *Encarta Encyclopedia*.)

### ? Ngakak Rohani

Rubrik ini memiliki logo sendiri, yang sama di tiap edisinya. Ilustrasi logo menggunakan gambar bibir yang sedang tertawa dan mempertontonkan sederet gigi. Di atas ilustrasi ini ada tulisan *ngakak rohani*, *font* seperti bentuk stempel.

Menunjukkan bahwa rubrik ini bukan sembarang rubrik humor, melainkan humor rohani.

Untuk edisi April 2002, rubrik humor selain menampilkan cerita-cerita lucu, juga menampilkan gambar-gambar kartun lucu. Semuanya ditata dalam *layout* yang atraktif dinamis, teks miring dan permainan blok hitam pada teks pada tiap-tiap bagian ceritanya.

#### ? *Poetry*

Menggunakan banyak macam jenis huruf, secara global tampilan selalu selaras tiap edisi, mengesankan lembut, ringan dan romantis. Dan menggunakan *background* yang memiliki kesan tersebut.

#### ? Rubrik IPTEK zoom

**Sejarah Komputer** Desain *layout* futuristik, *hi-tech*, didukung oleh pemilihan *headline* dan blok hitam yang membingkai teks. Ilustrasi berupa foto jenis-jenis komputer dari jaman dahulu sampai sekarang.

#### ? Resensi

Resensi buku yang digunakan selaras dengan tema bulan April 2002 yaitu buku “Pemburu Tuhan” karangan Tommy Tenney.

#### ? SMS

Desain *layout* 3 kolom, selain karena pesan SMS cenderung singkat, padat, jelas, penggunaan 3 kolom juga untuk efisiensi tempat untuk pesan-pesan dari jemaat yang relatif cukup banyak.

### 4.3.1.3. Program kreatif

#### a. Pedoman Bentuk Kreatif

Spesifikasi halaman isi untuk tampilan Majalah Gracia secara umum:

- ? Format ukuran : 19 x 26 cm
- ? Page margin : kiri 1,5 cm; kanan 1,5 cm; atas 2 cm; bawah 2 cm;
- ? Gutter : 2,5 cm.
- ? *Grid* : 2-3 kolom
- ? Alley : 4,23 mm
- ? Type huruf *bodycopy* : *Sans serif* (Verdana, Arial,Univers)

- ? Bahan : *Cover* - art paper 150 gr  
 Halaman isi - 40 halaman, *art paper* 85 gr
- ? Warna : *Cover* - cetak *full color*  
 Halaman isi - cetak satu warna (hitam)

#### b. Biaya Kreatif

Untuk menekan biaya, Gracia hanya menggunakan satu warna pada halaman dalam dan empat warna (*color separation*) untuk *cover* depan dan belakang untuk satu sisi luar saja.

Karena keterbatasan dana yang dijatahkan majelis kepada koordinator jurnalistik GKI Manyar, maka memaksimalkan dana yang disediakan sebaik mungkin, yaitu dengan cara mencari percetakan termurah dan segala bahan baku dibeli sendiri.

Berikut adalah biaya yang harus dikeluarkan untuk menghasilkan 300 Majalah Gracia per-edisi:

Tabel 4.3.1.3. Tabel total biaya untuk 300 buah Majalah Gracia

	<b>BAHAN</b>	<b>BIAYA</b>
<b>COVER dan ISI</b>	art paper 150 gr (79x109 cm) 50 lembar	Rp 60.000,00
	art paper 85 gr (79x109 cm) 1 rim	Rp 303.000,00
	21 film b/w + 1 film <i>color separation</i>	Rp 914.600,00
	21 plat b/w + 4 plat <i>color separation</i>	Rp 562.500,00
	Ongkos cetak	Rp 750.000,00
	<b>TOTAL per edisi</b>	<b>Rp 2.590.100,00</b>
	<b>TOTAL per tahun</b>	<b>Rp 7.770.300,00</b>

Sumber : Linajaya Printing

#### 4.3.2. Kegiatan Promosi (Komunikasi Visual)

##### 4.3.2.1. Tujuan Promosi

- a. *Web* sebagai media pendukung bagi media cetaknya. Agar Gracia lebih meluas, dan dapat menjangkau jemaat pemuda dan remaja GKI Manyar yang berada di luar daerah atau luar negeri, Gracia menggunakan *website*.

Tujuan dari pembuatan *web* untuk Majalah Gracia adalah :

- ? Sebagai sarana promosi dari edisi cetaknya
- ? Untuk menjangkau jemaat GKI yang berada di luar daerah, agar tetap terjalin hubungan informasi dan komunikasi
- ? Menyajikan berita yang aktual dan *up to date* tentang Komisi Pemuda dan Remaja GKI Manyar
- ? Media pendukung untuk tetap menjalin hubungan dengan pembaca melalui media *online* selama menunggu waktu terbit Gracia.

- b. Poster dan Iklan Warta

Poster dan Iklan Warta bertujuan untuk:

- ? Mengkampanyekan terbitnya Majalah Gracia.
- ? Memperkenalkan Majalah Gracia kepada khalayak baru (jemaat baru)
- ? Menarik perhatian target *audience*

#### 4.3.2.2. Strategi Promosi

- a. Isi pesan

Mengkampanyekan Majalah Gracia sebagai Media komunikasi dan informasi Pemuda dan Ramaja GKI Manyar untuk tujuan penginjilan dan pertumbuhan rohani jemaat Pemuda dan Remaja.

- b. Bentuk pesan

Menggunakan bahasa-bahasa ‘gaul’ anak muda yang mudah dikenal dan juga bahasa Inggris – untuk anak muda GKI Manyar yang modern dan berwawasan global.

- c. Strategi visual

Dalam mendesain halaman *web* ada unsur-unsur estetis yang harus dipenuhi. Unsur-unsur keindahan dalam konteks desain *web* berbeda jauh dengan keindahan yang ingin dicapai dalam desain grafis. Unsur-unsur yang menunjang

keindahan dalam konteks desain web adalah kecepatan (*speed*), kesederhanaan (*simplicity*), dan kejelasan (*clarity*)<sup>14</sup>.

- ? Kecepatan adalah dasar paling utama dari keindahan sebuah desain web Gracia, caranya yaitu dengan meminimalkan kapasitas desain. Meminimalkan kapasitas desain yaitu dalam mendesain suatu halaman *web* lebih banyak menggunakan *file* dengan format HTML daripada menggunakan *file image* (Jpeg, Gif, BMP, dsb)
- ? *Simplicity* atau kesederhanaan, juga merupakan salah satu syarat penting dalam mendesain sebuah halaman *web* yang baik. Kesederhanaan merupakan syarat mutlak kesuksesan sebuah desain *web*, maka desain dan isi yang akan ditampilkan harus dikontrol secara ketat agar dapat diambil intinya yang terpenting. Dari inti isi yang diperoleh, desain dapat ditampilkan lebih minimalis dan terorganisir dibandingkan dengan penjelasan yang panjang lebar pada halaman *web*, yang tentunya akan menjadi sangat membosankan.
- ? *Clarity* adalah bagaimana sebuah *web*, dari tampilan, isi yang berada dalam kapasitas terbatas (serendah mungkin) namun dapat memberikan informasi sebanyak dan sejelas mungkin. Caranya yaitu dengan menggunakan *image* atau gambar yang sesuai dengan kata-kata dan kalimat yang ada, dan mengkreasi sendiri sehingga *user* dapat dengan mudah berpindah dari satu informasi ke informasi yang lain.

Desain *web* Gracia, berbentuk standar vortal untuk *viewer* terbaik 800 x 600 pixel. Web Gracia dibagi 3 kolom, bagian kanan - kolom *button*, bagian tengah – kolom teks, dan bagian kanan kolom untuk majalah dan *cube ad* non komersial. Penggunaan warna-warna ceria selaras, oranye dan biru.

Poster adalah iklan *display* besar di atas kertas cetak, berisi informasi mengenai telah terbitnya majalah Gracia. Poster memuat ilustrasi gambar *cover* edisi April 2002 ukuran diperkecil, judul-judul artikel yang tertera pada *cover* majalah Gracia. Penggunaan warna yang mencolok selaras dan menarik perhatian. Dan permainan garis yang berkesan futuristik

Majalah Gracia ditampilkan di warta mingguan GKI Manyar 2 minggu berturut-turut sebelum terbit untuk menanamkan *brand aware*, berisi informasi

---

<sup>14</sup> Majalah Dezain edisi 2, Agustus 2000;” Unsur estetis pada desain web” hlm 20

persuasif menggoda mengenai Gracia hadir dengan wajah baru. Dan 2 minggu berturut-turut setelah terbit, berisi informasi pengambilan/cara pendistribusian kepada jemaat.

#### 4.3.2.3. Program kreatif

##### a. Tema pokok

Tema yang diangkat pada perancangan komunikasi visual ini adalah “Majalah rohani Pemuda dan Remaja GKI Manyar yang ceria dan *youthful*”. Tema ini akan muncul pada setiap media komunikasi visual yang dipakai.

##### b. Pendukung Tema

- ? Warna: menggunakan warna-warna cerah; daya tarik, aspek psikologis gembira sesuai dengan posisi prosuk yaitu untuk anak muda.
- ? Tipografi: huruf-huruf sederhana, tegas dan mudah dibaca-Verdana bold; huruf lain bersifat pendukung dan tidak dominan.
- ? Ilustrasi: teknik fotografi dengan proses pengolahan Photoshop serta pengolahan tipografi sebagai elemen ilustrasi.

##### c. Pedoman Bentuk Kreatif

Pedoman bentuk kreatif berupa teks dan visual di bawah ini akan menjelaskan isi pesan dari masing-masing media yang digunakan.

##### ? Internet

Ukuran : 800 x 600 pixels

Format : horisontal

Ilustrasi : Logo majalah gracia

*Cover* majalah Gracia terbaru

Ilustrasi-ilustrasi yang mendukung pada tiap halamannya

Tipografi : Verdana

Teknik : *Computer image* (Adobe Photoshop) dan *Dreamweaver*

*Web Content* :

Home berisi button-button yang bisa di-*link*; info-info terbaru tentang GKI Manyar, kegiatan-kegiatan pemuda dan remaja, seperti jadwal dan tema kebaktian

dan persekutuan doa, dan sebagainya (Info selalu baru, karena di *update* setiap ada perubahan); tampilan *cover* majalah Gracia edisi terbaru; artikel atau renungan terbaru; *banner*<sup>15</sup> atau *cube ads* tentang pelayanan; pendaftaran *Newsletter*<sup>16</sup>.

Renungan berisi renungan untuk harian yang di-*update* setiap hari.

Artikel berisi artikel-artikel rohani dan puisi-puisi.

Profil berisi perjalanan hidup orang-orang terkenal/tokoh-tokoh dari dalam maupun dari luar GKI Manyar.

Kesaksian berisi kisah-kisah kesaksian hidup para jemaat pemuda dan remaja.

Resensi berisi tentang ulasan buku dan kaset rohani terbaru, yang terdapat di perpustakaan GKI Manyar.

Liputan berisi laporan atau berita tentang suatu masalah atau peristiwa yang terjadi, mulai dari berita-berita yang bersifat insidental dan intern sampai dengan lingkup GKI yang lebih luas dilengkapi dengan foto-foto.

Musik berisi teks lagu-lagu rohani beserta *kord*-nya, diurut secara *alphabetic*.

Humor, isi dibedakan menjadi 2 bagian; bagian cerita-cerita lucu dan bagian gambar-gambar lucu.

Gracia berisi *cover-cover* majalah Gracia yang telah terbit. Di tiap edisi majalah ini dapat di-*link* untuk melihat sekilas isinya; *form* berlangganan.

Organisasi berisi susunan pengurus (nama dan jabatan) pemuda dan remaja GKI Manyar periode berlangsung; visi dan misi kepengurusan tahun berlangsung.

Komunitas, dibagi menjadi 2 bagian; yaitu Forum diskusi dan konsultasi.

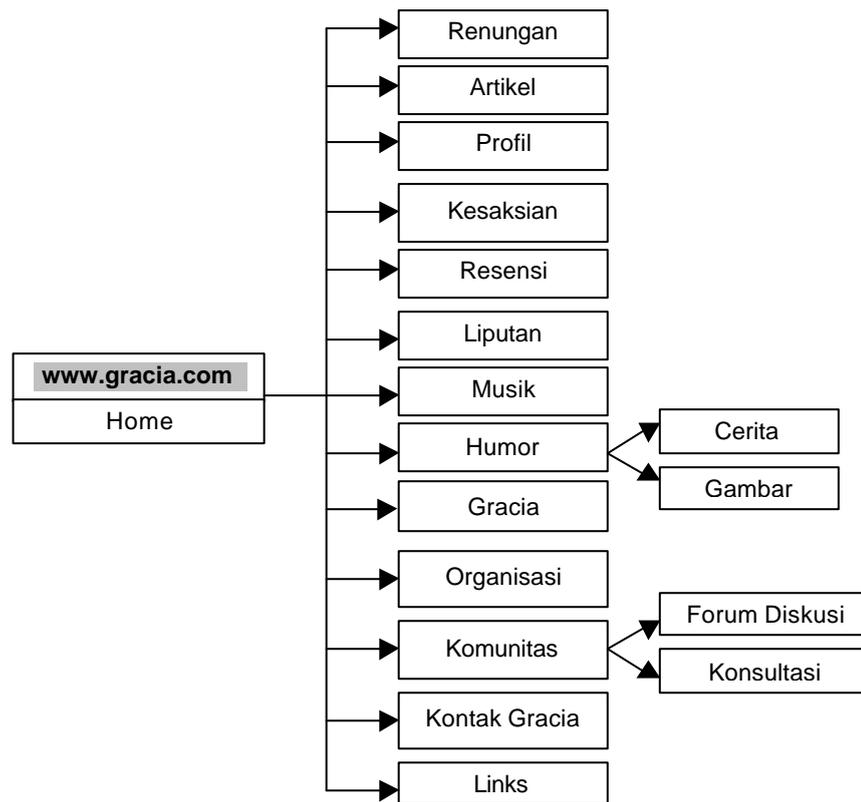
Kontak Gracia berisi *form* (alamat *email*, nama, berita/pesan) sebagai wadah menyampaikan saran dan kritik dan juga sebagai *guestbook* (buku tamu).

Link berisi alamat situs-situs Kristen.

---

<sup>15</sup> Iklan *banner* adalah sama seperti *billboard* dengan versi *cyber*. *Banner* sering dijumpai pada bagian atas atau bawah suatu halaman situs. Iklan *banner* memiliki ukuran-ukuran tertentu, dan biasanya ditampilkan baik secara statis maupun dengan gerak animasi yang atraktif dan menarik perhatian. Iklan *banner* ini dapat diklik dan masuk/ me-*link* ke alamat situs pengiklan.

<sup>16</sup> Surat kabar elektronik, yang dikirim melalui email.



Gambar 4.3.2.3. Sitemap Web Gracia

? Poster

Ukuran : A3 Full Color

Format : Vertikal

Teknik : Computer image (Adobe Photoshop 6)

Headline : God Chaser

Subheadline : Telah terbit edisi April 2002, Majalah Pemuda dan Remaja GKI Manyar.

Bodycopy : Taize; Suster Inigo; God Chaser's Party; Astrologi dan Ramalan.

Closing : It's free magz

Ilustrasi : Cover Majalah Gracia edisi April 2002 dan beberapa ilustrasi pendukung.

Tipografi : Verdana (bold italic), Silabub.

Deskripsi : Poster terbit *full color*, kesan menarik ditampilkan dengan penggunaan warna cerah selaras, marak dan dinamis. Hal ini sangat jelas sekali bahwa poster untuk target anak muda. Dipadu

dengan tipografi yang jelas dan komunikatif.

? Warta Gereja

Ukuran : 13 x 7 cm B/W

Format : Horizontal

Headline : Gracia

Bodycopy : Teman-teman, majalah Pemuda dan Remaja GKI Manyar Gracia edisi April 2002 telah terbit loh. Silahkan mengambilnya gratis setelah Kebaktian Pemuda dan Remaja di depan Ruang Kebaktian Pemuda dan Remaja lantai 1 atau di Perpustakaan GKI Manyar lantai 2. Jumlah terbatas, jangan sampe kehabisan ....

Ilustrasi : Logo dan masthead; tipografi sebagai ilustrasi *background* yang diacak serta elemen garis-garis hitam tebal sebagai penekanan dan agar menarik perhatian.jemaat.

Tipografi : Verdana, SerpentineDBol.

Tekhnik : *Computer image* (Adobe Photoshop 6)

Deskripsi : Iklan warta dicetak hitam putih, sesuai dengan standar cetak warta yang memang hanya menggunakan satu warna.

c. Biaya Kreatif

Desain *web* Gracia dikerjakan sendiri oleh pengurus Jurnalistik Gracia.

Jadi biaya pembuatan media *online/web* Majalah Gracia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.2.3. Total Biaya Pembuatan *Web* Gracia

Media	Keterangan	Biaya/tahun
Website www.gracia.com Untuk tampilan komputer 800 x 600 pixel	Nama <i>domain.com</i> / tahun	Rp 120.000,00
	Desain	Rp 0,00
	<i>Maintenance</i> /thn	Rp 250.000,00
	<i>Hosting</i> <sup>17</sup> per-bulan @ Rp 30.000,-	Rp 360.000,00
<b>TOTAL BIAYA/Thn</b>		Rp 730.000,00

Sumber : MitraWeb.biz

Poster menggunakan tehknik cetak *digital printing*, dalam lingkup gereja tidak dibutuhkan banyak poster. Biaya cetak untuk 6 buah poster *full color* adalah

<sup>17</sup> Hosting : *Hardisk online* di internet

Rp 60.000,00/tahun (untuk 3 kali penerbitan, tiap penerbitan 2 buah poster)  
Sedangkan untuk biaya iklan di warta mingguan GKI Manyar tidak dipungut biaya.