

TUGAS AKHIR

**Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard melalui produksi Majalah
“SHRIMP RIVER MAGZ”**



Tugas Akhir

**Laporan Projek Komunikasi Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial**

Budaya

Universitas Islam Indonesia

Oleh :

DWEYSA WAHABI ANAS

12321135

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI & ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2016

TUGAS AKHIR
PENGUATAN EKSTISTENSI DAN IDENTITAS KOMUNITAS
SKATEBOARD MELALUI PRODUKSI MAJALAH “SHRIMP RIVER
MAGZ”



Disusun oleh
Dweysa Wahabi Anas
12321135

Telah disetujui Dosen Pembimbing Laporan Projek Komunikasi untuk diujikan
dan dipertahankan di hadapan tim penguji Laporan Projek Komunikasi.

Tanggal:
Dosen Pembimbing Skripsi

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SR' or similar initials, written in a cursive style.

Sumekar Tanjung, S.Sos.,MA

NIDN. 0514078702

TUGAS AKHIR
PENGUATAN EKISTENSI DAN IDENTITAS KOMUNITAS
SKATEBOARD MELALUI PRODUKSI MAJALAH “SHRIMP RIVER
MAGZ”

Diusun Oleh:
Dweysa Wahabi Anas

12321135

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Laporan Proyek
Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu

Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal: ... 31.10.2016

Dewan Penguji:

1. Sumekar Tanjung, S.Sos., MA (.....)
NIDN. 0514078702
2. Ali Minanto, S.Sos., MA (.....)
NIDN. 0510038001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Indonesia


Muzayin Nazaruddin, S.Sos., MA.
NIDN. 0516087901

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dweysa Wahabi Anas

No. Mahasiswa : 12321135

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PENGUATAN EKSTISTENSI DAN IDENTITAS
KOMUNITAS SKATEBOARD MELALUI
PRODUKSI MAJALAH "SHRIMP RIVER MAGZ"**

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melakukan Observasi dan pembuatan laporan penelitian Tugas Akhir saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan laporan oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, tugas akhir yang saya buat merupakan projek komunikasi saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian tugas akhir saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa tugas akhir ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, Oktober 2016

Yang Menyatakan



Dweysa Wahabi Anas

MOTTO

Lakukan dengan gayamu atau tidak sama sekali.

Persembahan

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk keluarga terutama Ayah dan ibu tercinta saudara-saudari serta teman yang selama ini selalu setia memberikan doa dan dorongan dalam penulisan skripsi ini

Terima kasih atas kasih sayang kalian



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul **Penguatan Eksistensi dan Identitas Komunitas Skateboard melalui produksi Majalah "SHRIMP RIVER MAGZ"** Sholawat beserta salam senantiasa penulis ucapkan kepada junjungan mulia Nabi Besar Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaat serta pertolongan dihari kemudian nanti. Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, dorongan dan bantuan dari segala pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ucapan terimakasih kepada:

1. Orang Tua tercinta, Michael Anas dan Tiwuk Anas, yang telah membesarkan anak-anaknya dengan luar biasa. Terima kasih atas semua doa, dukungan, kasih sayang yang tiada terkira..
2. Bapak Muzayin Nazzarudin, S.sos., MA, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia. Terimakasih atas bimbinganya selama ini.
3. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom, MA, selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas arahan dan waktunya selama ini.
4. Ibu Sumekar Tanjung, S.Sos., MA, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terima kasih atas waktu, kesabaran dan memberikan bimbingan, ilmu, serta saran dan masukan selama proses penulisan dan kerja lapangan Tugas Akhir ini, semoga selalu dilimpahkan rahmat oleh Allah SWT.
5. Bapak Ali Minanto., S.Sos., MA, selaku Dosen Penguji. Terima kasih atas waktu, kesabaran dan memberikan ilmu, serta saran dan masukan selama proses revisi penulisan dan kerja lapangan Tugas Akhir ini, semoga selalu dilimpahkan rahmat oleh Allah SWT.
6. Seluruh dosen dan karyawan program Ilmu Komunikasi. Terima kasih atas semua ilmu dan pengetahuan yang diberikan selama ini dan sangat bermanfaat bagi saya Dweysa Wahabi Anas.
7. Narasumber dari seluruh Komunitas skateboard Yogyakarta, Mas Danang pemilik Predator Skateshop dan Mas Ucil yang selalu menginspirasi skater-skater muda di Yogyakarta.
8. Sahabat terbaik Renggingang Gangsta Bagus, Fiqi. Herma, Afif, Sandi, Ijul, Enggal, Sulthon, Bli Dwi, Oox, Iman, Farid Himakom, Afis, Juret, Radiant dan teman angkatan 2012 yang lain seperti Bella Audina, Savira, medradia, Dea, Agi, Riris, Widya dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang

telah menjadi partner dalam segala hal, Terimakasih atas semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Teman-teman dalam proses pembelajaran, anak-anak komunikasi 2011, 2013, Dilon, Jody, Fuad, Ulfi, Dina, Arie, Babul, M.Fajri, Ninid, Jeka, Azka, Adhit, Firman, Heryan, Hardi, dan Ayesha Terimakasih telah menjadi rekan dalam susah maupun senang dan penyemangat dalam penulisan tugas akhir ini.

9. Untuk Tim Basket UII dan Tim Basket FPSB Sadeq, Gara, Verdio, Irwan, Dean, Fino Mas Dodit, Mas Taqin, Mas Suryadi, Pak Pandu dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik dalam proses pendewasaan dan kerjasama tim.
10. Serta segala pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas atas segala bantuannya. Penulis menyadari akan keterbatasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman, sehingga penulis mengharapkan saran, masukan dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan laporan ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Wasalammu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,

Dweysa Wahabi Anas

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
1. Tujuan	4
2. Manfaat	4
a) Manfaat Teoritis	4
b) Manfaat Praktis	5
D. Tinjauan Pustaka	6
1. Penelitian Terdahulu	6
2. Landasan Teori.....	12
a) Komunitas	12
b) Majalah.....	12
c) Metode Penciptaan Karya	14
1) Perencanaan Kreatif.....	14
2) Perencanaan Teknis dan Perlatan	14
3) Perencanaan Sumber daya Pendukung.....	15
4) Perencanaan Anggaran dan Jadwal Pelaksanaan.....	15
5) Pra Projek.....	16
6) Projek.....	17
7) PascaProjek	17
8) Penulisan laporan	17
BAB II IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA	19
A. Gambaran Umum.....	19
B. Pembahasan Karya	26
a) Tahap-tahap	

1) Membuat Proposal Kerjasama	26
2) Membuat Desain Cover Majalah	27
3) Mewawancarai beberapa komunitas Skateboard di Yogyakarta .	31
4) Mendesain Halaman Majala	32
a. Music.....	32
b. Lensa Kamera.....	32
c. Profile.....	32
d. Feature	32
e. Artikel.....	32
5) Desain Akhir.....	41
6) Konsep Penyusunan.....	43
b) Unsur-unsur	45
1) <i>Runninghead</i>	45
2) <i>Image Caption</i>	51
3) <i>Headline</i>	52
4) <i>Folio</i>	53
5) Cover.....	54
6) Iklan.....	55
C. Analisi SWOT	56
D. Prospek Karya	59
a) Komunitas	59
b) Masyarakat.....	59
c) Industri Media	60

BAB III PENUTUP	61
A. Kesimpulan	62
B. Keterbatasan Projek	63
C. Saran	63
Daftar Pustaka	64
LAMPIRAN	66



Daftar Tabel

Bagan 1.1 Rancangan Anggaran Biaya Proyek.....	16
Bagan 2.1 Bagian/ Halaman Dalam Majalah	43

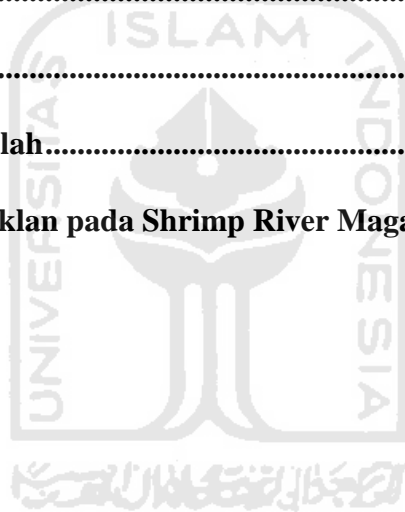


Daftar Gambar

Gambar 1.1 Skatepark Deggung Sleman	2
Gambar 1.2 Cover Majalah Lots Digimagz	8
Gambar 1.3 Majalah Lots Digimagz (Profile salah satu band indie).....	9
Gambar 1.4 Daftar Sponsor Lots Digimags	9
Gambar 1.5 <i>Facebook HAPPEN MAGZ</i>	10
Gambar 1.6 website milik HAPPEN MAGZ yang sudah tidak aktif	11
Gambar 1.7 bentuk majalah digital HAPPEN MAGZ yang ditemukan di web	11
Gambar 2.1 Skate girl	20
Gambar 2.2 Skate ISI	21
Gambar 2.3 Skate UGM	21
Gambar 2.4 Skate UII.....	22
Gambar 2.5 Skate Deggung	23
Gambar 2.6 Skate Opein	24
Gambar 2.7 Skate Wates	24
Gambar 2.8 Sakte Jukteng	25
Gambar 2.9 Sampul depan Proposal kerja sama	26
Gambar 2.10 Cover depanmajalah SHRIMP RIVER	27
Gambar 2.11. Cover belakang majalah <i>Shrimp River</i> menggunakan	28
Gambar 2.12. Gambar dibalik cover depan dengan menggambar dengan kerta dan di scan lalu di edit menggunakan coreldraw x7.....	29

Gambar 2.13. Gambar dibalik cover belakang dengan menggambar dengan kerta dan di scan lalu di edit menggunakan coreldraw x7.....	30
Gambar 2.14. Wawancara salah satu komunitas di Yogyakarta	31
Gambar 2.15. Aplikasi CorelDRAW X7.....	33
Gambar 2.16. Proses pembuatan cover depan.....	34
Gambar 2.17. Salah satu proses editing iklan “Pomade Ordenado”	34
Gambar 2.18. Salah satu editing bagian rubrik feature.....	35
Gambar 2.19. Salah satu proses editing karya foto-foto/ poster	35
Gambar 2.20. Editing bagian skate kompetisi di JCM “Jogja City Mall”	36
Gambar 2.21. Editing salah satu rubrik lensa kamera	36
Gambar 2.22. Editing salah satu rubrik <i>Music</i>	37
Gambar 2.23. Editing bagian wawancara kepada khalayak mengenai posser dan sakteboarder	37
Gambar 2.24. Editing salah satu rubrik profile “Basicleaner”	38
Gambar 2.25. Editing bagian fashion art <i>vektor style</i>	38
Gambar 2.26. Editing bagian akhir majalah/ <i>sponsorship</i>.....	39
Gambar 2.27. Gambar yang belum di edit menjadi cover yang diletakan dibalik cover depan dan cover blakang	40
Gambar 2.28.Editing bagian cover belakang	41
Gambar 2.29. Aplikasi flipbook maker.....	41
Gambar 2.30. FlipBook Maker	42
Gambar 2.31. Contoh design akhir	42

Gambar 2.32. Music	46
Gambar 2.33. Lensa kamera.....	47
Gambar 2.34. Artikel	48
Gambar 2.35. Profile.....	49
Gambar 2.36. Feature.....	50
Gambar 2.37. <i>Caption</i>	51
Gambar 2.38. <i>Headline</i>.....	52
Gambar 2.39. <i>Folio</i>	53
Gambar 2.40. Cover majalah.....	54
Gambar 2.41. Salah satu iklan pada Shrimp River Magazine	56





BAB I

A. Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota dimana peminat olahraga ekstrem *skateboard* banyak diminati oleh hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Berdasarkan definisinya *skateboard* (papan luncur) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Cara menggunakan papan ini dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan.

Skateboard bukanlah olahraga yang baru di Yogyakarta, karena *skateboard* itu sendiri di Indonesia telah ada di Yogyakarta sekitar tahun 1990an, namun masyarakat belum mengenal tentang *skateboard*. Sebab masyarakat menganggap olahraga *skateboard* merupakan olahraga jalanan (olahraga yang lahir di jalan). Seiring berjalannya waktu, hanya sebagian masyarakat yang mengenal *skateboard* sebagai olahraga atau kegiatan yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan *skateboard* di Yogyakarta.¹

Adapun penyebab majunya dunia *skateboard* di Indonesia, terlebih di Yogyakarta yaitu apabila terdapatnya dukungan dan fasilitas dari pemerintah, karena *skateboard* di Yogyakarta sekarang ini secara jumlah bertambah, dapat dilihat dari pemain *skateboard* yang bertambah banyak, sedangkan secara kualitas masih sangat kurang karena .²

Di Yogyakarta memiliki lebih dari 10 komunitas *skateboard*, hingga sekarang berkembang dan bertambah banyak. Adapun lokasinya di beberapa tempat seperti Mandala Krida, Balai Kota, UGM dan beberapa tempat lainnya. Anggota dari Komunitas *skateboard* rata-rata dari kalangan pelajar dan mahasiswa.

Untuk tempat bermain *skate* di Yogyakarta mereka hanya menggunakan sisi jalan raya, atau lapangan kosong. Keterbatasan tersebut tidak membuat para komunitas *skateboard* ini berhenti bermain. Adapun alat-alat atau arena untuk bermain *skate* yang mereka buat sendiri. *Skatepark* di Yogyakarta hanya terdapat di beberapa lokasi yang dibuat oleh

¹ Helniha, Bobby A. "Jogja Skatepark" di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Atmajaya Yogyakarta. 2010. Hal.17

² Association. *Jogjakarta Skatepark*. <http://issuu.com/zoulordz/docs/skateparkjogja>, diakses 14 Oktober 2015

pemerintah atau sponsor *skateshop*. namun mental dari pemain skate di Yogyakarta belum cukup baik dan kurangnya motivasi dan semangat dari masing masing individu



Gambar 1.1. Skatepark Deggung Sleman

Sumber: Dokumentasi pribadi

Nama komunitas *Skateboard* Di Yogyakarta kebanyakan menamakan komunitasnya dengan menggunakan nama dari lokasi dimana mereka bermain. Contoh “Balkot” lokasi mereka bermain berada didepan kantor Balai Kota Yogyakarta, “Wates” lokasi mereka bermain berada di alun-alun Wates Yogyakarta.

Di dunia *skateboard* terdapat hari perayaan Internasional yaitu *Happy Skateboarding Day* yang dilaksanakan pada tanggal 21 juni. Hampir semua komunitas di Yogyakarta datang merayakan ‘*happy skateboarding day*’ tersebut. Kegiatan yang dilakukan adalah berkeliling kota Yogyakarta dengan menggunakan *skateboard* tentunya. Adapun kegiatan lainnya seperti kompetisi *skateboard*, dan tentunya dengan aksi sosial yang berbeda di setiap tahunnya, dilakukan saat berkeliling kota Yogyakarta seperti membersihkan sampah di sepanjang malioboro dan memberi makanan kepada orang yang membutuhkan.

Masalah yang berkaitan dengan *skateboard* di Yogyakarta, yaitu kurangnya media cetak dan eksistensi dari komunitas *skateboard* itu sendiri. Pada tanggal 21 April 2004 lahirlah sebuah majalah *skateboard* bernama ‘HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE’ yang merupakan media cetak yang membahas tentang olahraga *extreme* yaitu *skateboarding* serta kultur dari para *skateboarder* di Indonesia, namun majalah ini sudah cukup lama tidak memproduksi secara cetak setelah akhir tahun 2013 dan sempat aktif dengan majalah digital. Namun saat ini hanya aktif di media sosial seperti *facebook*, *twitter* dan *instagram*.³

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat sebuah *project* majalah independen dalam bentuk digital *offline* yang membahas mengenai komunitas *skate* di Yogyakarta. Majalah independen digital dibuat berdasarkan kemajuan teknologi saat ini dan menyesuaikan segmentasi majalah digital yaitu dari kalangan anak muda.

Alasan penulis menggunakan majalah sebagai medium adalah karena majalah lebih detail, mendalam, dan disertai foto dan desain yang menarik. Selain itu majalah lebih bebas di banding dengan media lain. Dengan majalah penulis dapat meliput sebuah komunitas dengan keunggulan yang dimiliki majalah. Konten-konten yang dimiliki oleh majalah dapat mengulas informasi objek yang diliput, terutama komunitas *skateboard* Yogyakarta.

Majalah adalah salah satu sarana untuk mendapatkan beberapa macam informasi atau *knowledge*. Sudah bertahun-tahun, kita mengenal majalah dengan menggunakan media kertas, kulit atau daun. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat era digital media majalah/cetak telah mengalami perubahan yang sangat pesat. Era majalah versi digital kini telah hadir. Walaupun belum biasa menggantikan majalah versi konvensional, namun teknologi ini dapat dijadikan alternatif dalam mencari informasi.

³ <http://wap-new.blogspot.co.id/2013/04/just-share.html> . Tentang website HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE. Yudhis Tio

Kemunculan teknologi buku ini lambat atau cepat akan berpengaruh juga pada keberadaan majalah konvensional. Terlebih kepada majalah versi digital yang dapat diakses melalui *online* maupun *offline* dan juga dapat di unduh dengan gratis maupun berbayar. Untuk saat ini media online yang menggunakan internet sangat berperan penting sebagai alat untuk media promosi. Majalah adalah sarana atau media yang banyak digunakan sebagai sumber sarana media promosi.⁴

Melihat fenomena inilah yang membuat saya tertarik menjadikan sebuah proyek kemudian di aplikasikan dengan membuat media untuk salah satu komunitas *skateboard* di Yogyakarta. Proyek yang akan dilakukan dimulai dari membuat proposal kerja sama ke beberapa perusahaan lokal di Yogyakarta dan mewawancarai komunitas *skateboard* Yogyakarta untuk dapat dimasukkan ke dalam media yang menyuarakan keinginan, perkembangan, dari komunitas *skateboarders*.

B. Rumusan Masalah

Dalam latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka proyek karya ini merumuskan pertanyaan:

“Bagaimana produksi majalah Shrimp River Magazine dapat menguatkan Eksistensi dan Identitas komunitas Skateboard di Yogyakarta?”

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Membuat majalah skateboard bersama komunitas *skateboard* di Yogyakarta dalam upaya meningkatkan eksistensi dari olahraga *skateboard* di Yogyakarta.

⁴ Ariatmanto, Dhani 2013. *Pembuatan dan Publikasi Majalah Digital “Destiny God” dengan Menggunakan Adobe Flash CS*. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta

2. Manfaat

a) Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan dasar dan referensi majalah lebih lanjut mengenai komunitas *skateboard*. Selain itu, agar proyek ini dapat menjadi bahan pengembangan ilmiah terutama bagi ilmu komunikasi khususnya mengenai eksistensi serta pengembangan ilmiah bagi ilmu sosial akan keberadaan subkultur yang ada dalam realitas sosial kita. Salah satu contoh nyatanya mengenai keberadaan komunitas *skateboard* di Yogyakarta.

b) Manfaat praktis

Diharapkan hasil proyek ini dapat memberikan kontribusi kepada pihak yang terkait seperti komunitas *skateboard* Yogyakarta.

D. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *skateboard* pernah dilakukan sebelumnya oleh Iyan Yuliana pada tahun 2012 mengenai “Fenomena Gaya Hidup Kelompok Skateboard di Kota Bandung”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, dan metode pengumpulan data adalah dengan metode penarikan sampel dan purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok *skateboard* di kota Bandung selalu melakukan aktivitas bersama kelompoknya, seperti bermain *skate* diruas-ruas jalan atau *skatepark*. Selain itu minat kelompok *skateboard* di Bandung cukup antusias dengan bertambahnya komunitas *skateboard* di Bandung.⁵

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Joko Nugroho dan Refti Handini L pada tahun 2015 mengenai “Praktik Sosial Komunitas Skateboard di Kota Madiun”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dan metode

⁵ Iyan, Yuliana. 2012. *Fenomena Gaya Hidup Skateboard di Kota Bandung*. Skripsi. Bandung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia.

pengumpulan data adalah dengan observasi berpartisipasi, wawancara, dan dokumentasi foto dan video. Hasil penelitian menunjukkan adanya 3 klasifikasi kelas yang berbeda. Pengelompokan kelas tersebut didasarkan atas kemampuan yang dimiliki oleh tiap-tiap anggota. Kelas pertama adalah kelas pemula (*beginner*), kelas kedua adalah kelas menengah (*intermediate*), dan kelas ketiga adalah kelas mahir (*pro*).⁶

Projek berikutnya mengenai *skateboarding* pernah dilakukan sebelumnya oleh para *skateboarder* Yogyakarta pada tahun 2012 dengan judul “Go Skateboarding Day”. *Go Skateboarding Day* atau biasa disingkat menjadi GSD merupakan suatu projek yang setiap tahunnya diadakan hampir di seluruh penjuru dunia dalam rangka memperingati hari *skateboarding* sedunia setiap tanggal 21 Juni. Projek GSD yang dilakukan dengan melakukan konvoi dari tugu Yogyakarta sampai ke kawasan nol kilometer lagi. Hasil dari diadakannya acara GSD mengenai “Memperingati Hari Skateboarding” adalah hasil hipotesis yang menunjukkan bahwa umur, tingkat pendidikan dan kelompok acuan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap sikap pemerintah Yogyakarta. Hasil projek ini antara lain dibangunnya lahan untuk para skateboard di daerah Danggung alun-alun Sleman. Lahan tersebut difasilitasi oleh pemerintah setempat setelah tiga kali diadakannya acara GSD di Yogyakarta.⁷

Projek serupa juga pernah dilakukan oleh Wempi Adhari selaku pemilik *indie clothing* (distro) yang bernama Starcross pada 7 Desember 2014 dengan judul “Kompetisi Skateboard di Jogja City Mall”. Projek yang dilakukan merupakan projek dalam rangka memeriahkan HUT ke-10 distro Starcross tersebut. Kompetisi *skateboard* yang dilakukan dimulai dari melakukan hiburan buat para penonton dengan menampilkan beberapa band *indie*, dilanjut kegiatan dengan menggelar *big sale* hingga 70 persen pada distronya. Selain kompetisi *skateboarding*, kompetisi

⁶ Nugroho, Joko dan Refti Handini L. 2015. *Praktik Sosial Komunitas Skateboard*. Paradigma. Vol. 03.No 01, (2015). hal. 1

⁷ <http://m.news.viva.co.id/news/read/328386-serunya-go-skateboarding-day-2012-di-jogja/>
“Serunya Go Skateboarding Day 2012 di Yogya”

lainnya adalah *surfing competition*, *design sketch graffiti* dan *design competition*. Hasil dari diadakannya proyek ini adalah apresiasi dari para pelanggannya, selain itu Starcross dimantapkan posisi sebagai *clothing company* terkemuka.⁸

Berbeda dengan proyek sebelumnya, proyek berikut ini dibuat dalam bentuk film dokumenter oleh Zulhiczar Arie T pada tahun 2011 dengan judul “Gaya Visual Skateboarding Video pada Program Dokumenter *No Place Likes Home*”. Proyek ini merupakan sebuah proyek film dokumenter yang mengangkat mengenai komunitas *skateboard* di Indonesia. Dalam pencapaiannya, Zulhiczar menggunakan gaya visual *skateboarding* video sebagai kemasan karyanya. Hasil pengkajian proyek film dokumenter ini adalah terdapatnya 6 *treatment* (*Handheld, Wide Lens/Fish Eye, Low Angle, Follow on Board, Dynamic compasision, Montage editing*) dimana teknik-teknik tersebut menjadi acuan terciptanya sebuah skate video.⁹

Perbedaan proyek penulis dengan proyek yang telah dilakukan sebelumnya adalah proyek penulis ini lebih difokuskan bagaimana metode dalam meningkatkan eksistensi dari komunitas *skateboard*. Proyek ini menggunakan metode perancangan komunikasi, Proyek ini akan membuat majalah berisikan komunitas *skateboard* di Yogyakarta, yang akan dimasukkan didalam CD.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah proyek majalah digital *offline* yang bernama Lots Digimagz oleh sekelompok mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dari Academy of Visual and Design Yogyakarta yang diketuai oleh Yohanes A.S. Lots Digimagz merupakan majalah digital offline yang bertemakan kehidupan remaja Yogyakarta di tahun 2009 dari segi musik, aktivitas dan fashion. Lots Digimagz terdiri dari 90 halaman yang lebih banyak mengekspos profil band-band indie di Indonesia yang pernah tampil di Yogyakarta. Kelebihan dari majalah digital ini adalah banyaknya isi majalah yang tidak hanya berbentuk bacaan semata melainkan adanya musik-musik yang dapat diputar ketika

⁸ <http://www.radarjogja.co.id/blog/2014/12/05/starcross-gelar-kompetisi-skateboard-di-jcm/>
“Starcross Gelar Kompetisi Skateboard di JCM”

⁹ Arie T, Zulhiczar. *Gaya Visual Skateboarding Video pada Program Dokumenter No Place Likes Home*. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Pandjadjaran. 2011. hal. 48.

mengonsumsi majalah digital tersebut. Selain itu banyaknya sponsor yang mendukung pembuatan dan penerbitan majalah digital ini. Namun sayangnya, setelah memproduksi tiga edisi, Lots Digimagz ini tidak berkembang dan berhenti sampai saat ini. menurut penulis majalah digital Lots Digimagz sudah cukup baik dalam design grafisnya namun dalam pembahasan mereka tidak fokus dan tidak memiliki tujuan untuk meningkatkan eksistensi dari satu objek namun lebih pada membahas event-event dan lifestyle yang sedang terjadi di Yogyakarta pada tahun pembuatan majalah tersebut.

Adanya Lots Digimagz ini, penulis menjadi terinspirasi untuk memproduksi majalah digital serupa namun memiliki pembahasan berbeda dari segi isi dan desainnya. Berikut contoh cover dan isi dari Lots Digimagz :



Gambar 1.2 Cover Majalah Lots Digimagz



Gambar 1.3 Isi Majalah Lots Digimagz (profile salah satu band indie)



Gambar 1.4 Daftar Sponsor Lots Digimagz

Projek terdahulu berikutnya adalah Happen Magazine majalah *skateboard* berbentuk cetak lahir 21 April 2004 dengan *founder* para *skateboarder* Indonesia Nova (dia dulunya Boss Freak Skatecore magz), Anggi, Item, Suri dan Nareen yang berkonsep satu-satunya olahraga ekstrem *skateboard* di Indonesia saat itu. Happen Skateboarding Magazine adalah wujud media dari dunia *skateboarding* di Indonesia sebagai *action sport* dengan latar belakang kreativitas fotografi, *subculture*, *life style*, *art* dan musik. Tahun 2004 lalu di sebuah rumah yang dijadikan tempat pertemuan, berkumpul 6 orang *founder* sebuah dedikasi yang dipersembahkan kepada *skateboarder* Indonesia.¹⁰

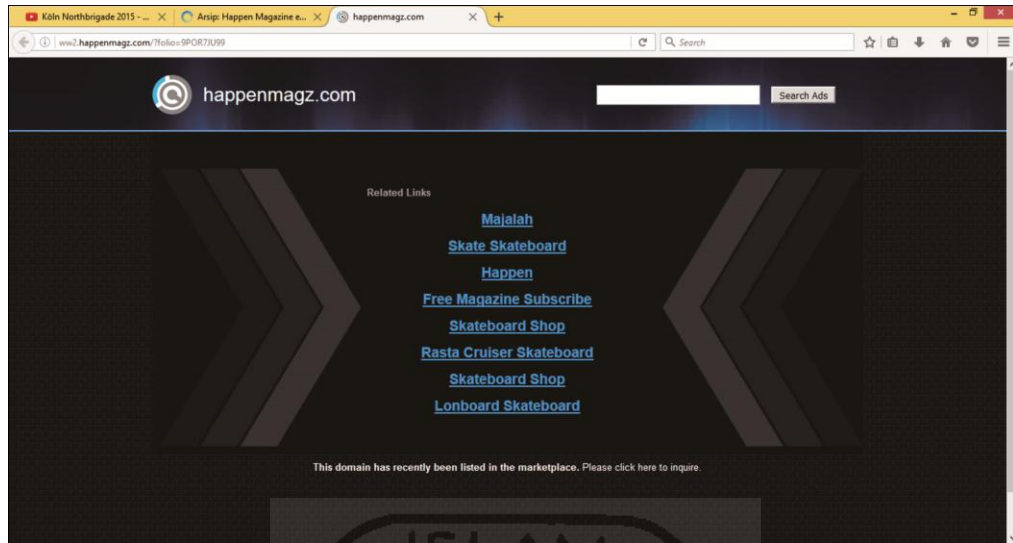
Di majalah Happen ini lebih fokus kepada individu dari *skateboarder* yang sedang naik daun kemudian majalah ini juga membahas beberapa spot bermain *skate* yang sering dikunjungi atau baru ditemui oleh para *skateboarder*.

Perbedaan Happen magazine dengan projek yang dibuat penulis adalah happen lebih mengangkat identitas dan eksistensi pada beberapa individu *skateboarder* sedangkan projek yang dibuat penulis lebih mengangkat identitas daripada komunitas atau kelompok *skateboard* di Yogyakarta.

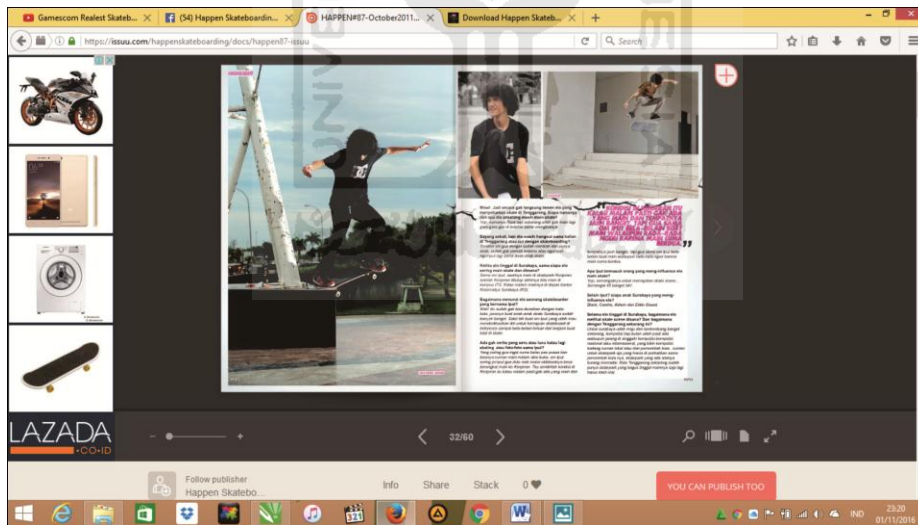


Gambar 1.5 facebook HAPPEN MAGZ

¹⁰ <http://cheezycheese-ciciz.blogspot.co.id/2008/03/happen-magazine-exist-or-dead.html>. Happen Magazine: Exist or Dead! (SkateboarderMagazine). Ciciz a.k.a cheezy cheese



Gambar 1.6 website milik HAPPEN MAGZ yang sudah tidak aktif.



Gambar 1.7 bentuk majalah digital HAPPEN MAGZ yang ditemukan di web

“ https://issuu.com/happenskateboarding/docs/happen_90_-_kecil_-_single “ ¹¹

2. Landasan Teori

a. Komunitas

Menurut kamus sosiologi, komunitas adalah sekelompok orang-orang atau sebagian dari masyarakat yang didasarkan pada perasaan yang sama, sepenanggungan, dan saling membutuhkan dan saling peduli satu sama, dimana dalam sebuah komunitas terjadi karena adanya interaksi dan relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan dan hobi, serta bertempat tinggal disatu wilayah tempat tertentu.¹²

Komunitas adalah dimensi yang dibangun oleh interaksi sosial dan identifikasi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu komunitas terutama biasanya didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial, ekonomi untuk kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya.¹³ Komunitas adalah suatu kelompok yang hidup dan saling berinteraksi didalam suatu area atau wilayah tertentu. Menurut kamus bahasa Indonesia, komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi disuatu daerah tertentu, masyarakat.

b. Majalah

Majalah modern muncul sebagai media massa karena, berperan sebagai penghubung sistem pemasaran. Majalah mampu merangkum berbagai selera dan kepentingan secara luas, namun sebagian besar majalah berfokus pada khalayak homogen tertentu atau kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan yang sama. Pada awalnya pendapatan dari majalah adalah penjualan majalah itu sendiri, dibantu dukungan uang dari perusahaan penerbit. Namun belakangan ini majalah

¹¹ https://issuu.com/happenskateboarding/docs/happen_90_-_kecil_-_single

¹² Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

¹³ <https://airachma.wordpress.com/2009/10/11/pengertian-komunitas/> . Pengertian Komunitas.

mengandalkan pemasukannya dari iklan, dan hal ini berkaitan dengan perannya dalam sistem pemasaran. saat ini majalah sering kali diterbitkan khusus untuk kelompok tertentu. Majalah dianggap mampu menciptakan pasar sendiri untuk suatu produk, maka hubungan antara majalah dan khalayaknya juga sedikit berbeda. Hal ini dikarenakan isi majalah lebih mengarah pada kepentingan khalayak, oleh karena itu majalah hanya berfokus untuk melayani khalayak itu saja.¹⁴

Majalah adalah liputan jurnalistik berisikan liputan yang dilakukan secara berkala, pandangan mengenai topik yang aktual patut diketahui oleh pembaca. Waktu penerbitan majalah bisa dibedakan dalam jangka waktu atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan dan sebagainya. Majalah dapat dibuat dalam pengkhususan pembuatan isinya seperti majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu, dan sebagainya. Menurut Dominick, klasifikasi majalah dibagi menjadi lima kategori utama, yaitu: (1) *general consumer magazine* (majalah konsumen umum); (2) *business publication* (majalah bisnis); (3) *literacy reviews and acadmic journal* (kritik sastra dan majalah ilmiah); (4) *newsletter* (majalah khusus terbitan berkala); (5) *public relation magazines* (majalah humas). Majalah merupakan pengorganisasian yang paling simpel dalam media, lebih mudah dalam mengelolanya, serta tidak membutuhkan modal yang cukup banyak. Pengelolaan majalah dapat dibuat oleh setiap individu atau kelompok masyarakat, di mana mereka dapat dengan leluasa dan berinovasi menentukan bentuk, jenis dan sasaran khalayaknya.¹⁵

Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat dan juga adanya kemunculan internet dalam media, membuat majalah konvensional menjadi kurang diminati oleh khalayak. Hal ini mendorong perubahan majalah konvensional menjadi majalah digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Perubahan majalah yang diubah menjadi bentuk digital ini diharapkan dapat membuat majalah tetap hidup dan mempertahankan pangsa pasar.

¹⁴ Haris Munandar & Dudy Priatna.2003. Media Massa dan Masyarakat Modern. Jakarta: Kencana

¹⁵ Ardianto, Elvinaro, Komala Lukiaty, Karlinah Siti, 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Dampak positif bagi khalayak dan penerbit dengan adanya majalah digital adalah karena bentuknya dapat memberikan fleksibilitas dan kapasitas distribusi yang melampaui kemampuan media kertas. Konten dalam majalah digital melebihi konten media berbasis kertas dengan memasukkan unsur video, suara dan tautan web, serta menciptakan produk digital yang kreatif dan interaktif. Proses penerbitan yang jauh lebih efektif membantu para penerbit dengan adanya majalah digital karena dari segi biaya akan lebih murah daripada mencetak, memberikan konten yang lebih hidup, dan biaya distribusi yang lebih rendah.¹⁶

c. Metode Penciptaan Kerja

1. Perencanaan kreatif

Projek yang akan saya lakukan merupakan projek untuk meningkatkan eksistensi dari kelompok *skateboard* Yogyakarta. Antara lain agar eksistensi komunitas sakte di Yogyakarta lebih meningkat dan juga agar setiap individu dari komunitas *skateboard* dapat termotivasi, dengan di buatnya majalah *skateboard* ini. Dimulai dengan mewawancarai dan foto ketua atau salah satu *skateboarder* dari komunitas *skate* Yogyakarta. Dilanjut melakukan editing untuk pembuatan majalah *skateboard*. Selain itu, akan melakukan kerja sama kepada perusahaan untuk membiayai pembuatan majalah ini. Penulis berharap dengan adanya projek ini, dapat meningkatkan eksistensi komunitas *skateboard* Yogyakarta yang mulai menurun.

2. Perencanaan teknis dan peralatan

Projek ini memerlukan beberapa keperluan peralatan seperti kamera DSLR, alat perekam. Sedangkan untuk perencanaan teknis, mengatur waktu wawancara kepada sumber atau komunitas *skateboard*. kegiatan mendokumentasikan setiap

¹⁶ <http://ariessoftware.org/produk/89-majalah-digital.html>
ariessoftware . Majalah Digital

kegiatan, seperti wawancara dan foto dan kegiatan lainnya sebagai bukti nyata proyek ini.

3. Perencanaan sumber daya pendukung

Proyek ini memerlukan dukungan dari banyak pihak. Berikut sumber daya manusia beserta tugas yang akan dijalankan:

- Teman-teman, bertugas untuk membantu dalam editing dan foto.
- *Sponsorship*, bertugas untuk membantu dalam pendanaan dalam proyek
- Komunitas *skateboard* jogja, membantu untuk memberikan waktu wawancara.
- Orang tua dan para dosen, guna mendukung proyek ini agar berjalan sesuai yang diharapkan

4. Perencanaan anggaran dan jadwal pelaksanaan

Adapun rancangan anggaran biaya yang akan dikeluarkan dalam proyek pembuatan majalah *Shrimp River Magz*:

- a. Penyewaan kamera
- b. Konsumsi
- c. Kertas cover CD
- d. Sticke cover CD
- e. CD

Rancangan Anggaran Biaya

Nama barang	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah	Keterangan
Barang				
Penyewaan kamera	1	Rp.125.000,-	Rp.250.000,-	2x24 jam

DSLR			
Canon EOS30D			
Konsumsi narasumber	3	Rp.10.000,-	Rp.30.000,-
Kertas cover CD	20	Rp.5000,-	Rp.100.000,-
Sticker CD	20	Rp.1000,-	Rp.20.000,-
CD	20	Rp.5000,-	Rp.100.000,-

Tabell.1 Rancangan Anggaran Biaya Proyek

Jadwal pelaksanaan, proyek ini direncanakan akan mulai prosesnya pada bulan Desember 2015 atau Maret 2016.

5. Pra-projek

Tahap ini merupakan tahapan penjajakan proyek di mana penulis menyusun rancangan-rancangan yang berhubungan dengan rumusan masalah. Kegiatan pra-projek meliputi :

1. Menyusun rancangan proyek
2. Memilih tempat dan lokasi yang akan dikunjungi dalam proyek
3. Mengurus perizinan yang akan dijadikan sarana proyek
4. Menentukan dan melobi komunitas *skateboard* Yogyakarta
5. Melobi tempat penyewaan peralatan

Pada tahapan ini, penulis menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam proyek, yaitu rancangan proyek, pemilihan lokasi proyek, perizinan, menghubungi komunitas *skateboard* Yogyakarta, dan mencari tempat penyewaan peralatan guna mendukung lancarnya proyek.

6. Projek

Kegiatan saat projek, meliputi:

1. Mengunjungi Lokasi Projek

Setelah mendapat perizinan dari pihak-pihak yang terkait, penulis mulai melakukan projek di lokasi yang telah ditentukan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara langsung maupun tidak langsung (melalui perantara media).

3. Observasi

Mengamati aktivitas komunitas skateboard dan lingkungan sekitar lokasi projek.

4. Produksi majalah

Setelah semua data dan informasi yang dibutuhkan terkumpul, maka dilakukan produksi majalah.

7. Pasca Projek

Menyelesaikan beberapa urusan di dalam pengerjaan editing. Mengarsipkan dokumentasi-dokumentasi yang diambil dan diperoleh di lapangan, dan menyelesaikan hal lainnya yang berhubungan dengan pasca projek ini.

8. Penulisan Laporan

Setelah pra-projek, projek, dan pasca projek selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat dan menyusun laporan hasil projek dengan mencantumkan seluruh kegiatan yang telah dilakukan di lokasi projek dan bentuk tulisan, serta dokumentasi foto .

Tahapan Kegiatan

TUJUAN

Membuat majalah skateboard untuk meningkatkan eksistensi dari komunitas skateboard di Yogyakarta.

PROGRAM

Visi :

Agar olahraga skateboard dapat lebih eksis di Yogyakarta.

Misi:

Membuat majalah skateboard bersama komunitas skateboard di Yogyakarta dalam upaya meningkatkan eksistensi dari olahraga skateboard di Yogyakarta



HASIL

Dapat termotivasinya individu atau kelompok dari komunitas skateboard di Yogyakarta



METODE

Metode yang digunakan dalam TA ini adalah metode Projek Komunikasi.



BAB II

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA

A. GAMBARAN UMUM

Pada BAB II ini penulis akan memaparkan bagaimana potret komunitas *skate* di Yogyakarta saat ini. Penulis akan memaparkan potret komunitas *skate* di Yogyakarta yang bersumber dari penulis. Selain itu, penulis juga akan memaparkan tentang pembuatan majalah digital dengan menggunakan pendekatan secara langsung terhadap komunitas skate di Yogyakarta.

Komunitas skate di Yogyakarta sudah berkembang dari masa ke-masa. “skate girls Yogyakarta, Skate ISI, Skate UGM, Skate UII, skate Denggung, Skate Opein, skate Jokteng, skate wates”, adalah sebagian dari komunitas skate yang masih aktif di Yogyakarta pada era sekarang.

Untuk meningkatkan eksistensi pada sebuah komunitas, penulis membuat sebuah karya. Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk meningkatkan eksistensi, contohnya; televisi, koran, majalah, radio, sosial media. Namun, penulis membuat majalah sebagai wadah untuk meningkatkan eksistensi pada komunitas *skate* di Yogyakarta.

Penulis menggunakan majalah karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lainnya. Majalah yang digunakan dalam bentuk digital bukan cetak. Majalah menjadi sarana media informasi untuk diberikan kepada publik. Majalah memiliki penyajian unik dengan memberikan visual menarik, tata letak yang dapat menarik pembaca.

Penulis membuat majalah ini untuk meningkatkan eksistensi komunitas skate di Yogyakarta, sebab komunitas skate di Yogyakarta membutuhkan media untuk memberikan informasi kepada publik agar lebih terekspose.

Setelah melakukan observasi terhadap komunitas skate di Yogyakarta, penulis membuat majalah yang bernama *Shrimp River Magazine*. Majalah *Shrimp River* dibuat dengan bentuk digital. Untuk melakukan produksi majalah ini, penulis mengajak beberapa perusahaan terkait untuk bekerja sama. Selain membahas

komunitas skate majalah ini juga membahas life style anak muda. Penulis membahas mengenai life style anak muda agar majalah lebih menarik.

Lokasi komunitas skate bermain antara lain:

Skate Girl Yogyakarta

Skate Girl Yogyakarta yang sudah terisi kurang lebih dari 8-9 anggota ini: Monumen 11 Maret Km.0, opein skatepark, Klebngan, dan spot spot yang menurut mereka cocok untuk di coba.



Gambar 2.1 Skate girl

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate ISI

Komunitas skateboard lahir sejak tahun 2000 dan selalu bergenerasi di tiap tahunnya ini selalu bermain di Lapangan Basket ISI Yogyakarta



Gambar 2.2 Skate ISI

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate UGM

Sudah lahir sejak tahun 2014 beranggotakan siswa SMA hingga mahasiswa beberapa Universitas di Yogyakarta mereka lebih sering bermain di Lapangan Basket Teknik UGM



Gambar 2.3 Skate UGM

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate UII

Komunitas ini sudah berdiri dari tahun 2009 dan sudah mulai terstruktur di tahun 2014. Lokasi yang serind dijadikan spot untuk bermain adalah Parkiran Bookstore UII, Belakang Gedung Rusunawa dan Lapangan Basket Outdoor UII



Gambar 2.4 Skate UII

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate Deggung

Komunitas deggung ini berdiri sejak tahun 2001 dan di tahun 2014-2015 skatepark di bangun lokasi dari skatepark ini terletak di Alun-Alun Sleman Deggung Skatepark



Gambar 2.5 Skate Deggung

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate Opein

Skate park ini berdiri sejak tahun 2012 yang dulu bernama Predator skatepark dan sekarang bernama Opein skatepark: Kasongan Opein Skatepark



Gambar 2.6 Skate Opein

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate wates

Komunitas ini sudah berdiri sejak tahun 2000 dan di tiap tahunnya selalu berregenerasi
lokasi mereka bermain : Alun-Alun Wates



Gambar 2.7 Skate Wates

Sumber: Dokumentasi pribadi

Skate Jokteng

Komunitas skate ini berdiri sejak tahun 2014 dan mereka bermain di: Lapangan Basket
SD Kintelan



Gambar 2.8 Sakte Jokteng

Sumber: Dokumentasi pribadi

B. Pembahasan Karya

Proses Pembuatan Majalah

a. Tahap - tahap :

1) Membuat proposal kerja sama

Untuk pembuatan majalah SHRIMP RIVER penulis harus membuat proposal kerja sama untuk membiayai produksi majalah digital tersebut. penulis mengajak kerjasama dengan 3 toko untuk dapat merealisasikan majalah digital. 3 toko tersebut adalah; Demajors Jogja, Predator Skateshop dan Letravail Coffee Shop. Ketiga Toko Tersebut memberikan fasilitas tempat untuk meletakkan majalah digital Shrimp River. Dan juga 4 *sponsorship*, 4 *Sponsorship* tersebut adalah: Waves Clothing, Fleur.cmpny, Ordenado pomade dan basicleaner. Kendala dalam pembuatan proposal kerja sama, penulis sulit untuk mencari perusahaan yang ingin diajak kerja sama dalam proses pembuatan majalah digital ini. Karena brand majalah yang masih baru dilihat oleh perusahaan yang sudah ditawarkan untuk bekerja sama.

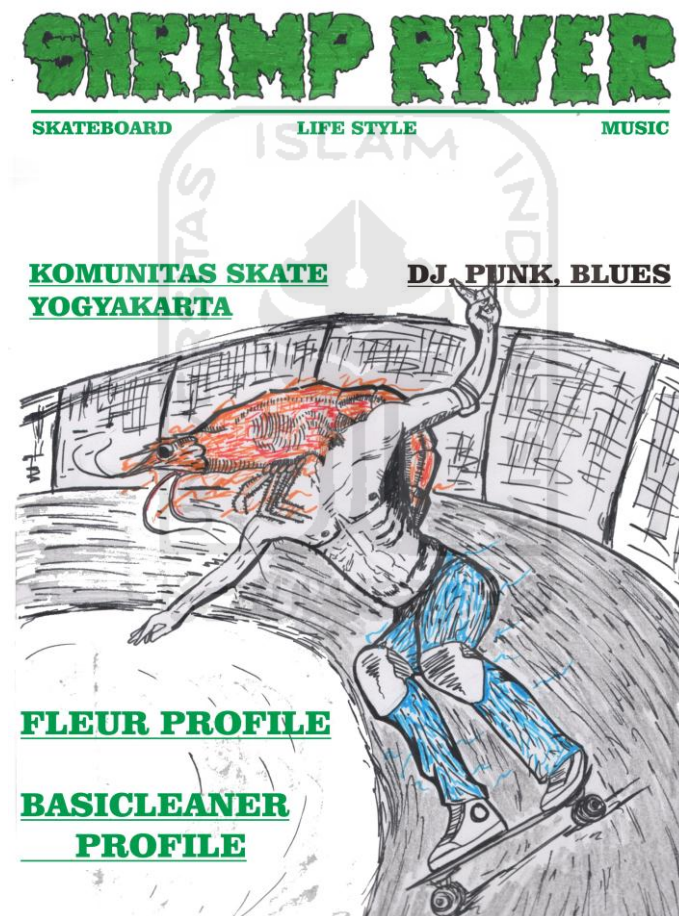


Gambar 2.9. Sampul depan Proposal kerja sama

Sumber: Dokumentasi pribadi

2) Membuat Desain Cover majalah.

Untuk membuat design cover majalah penulis harus menggunakan cara manual yaitu menggambar dikertas gambar, kemudian me-*scan* gambar dan mengedit di Photoshop dan CorelDRAW X7. Kendala penulis saat pengerjaan pembuatan cover adalah sulitnya mencari judul majalah dan design yang sesuai dengan tema majalah. Karena disetiap cover majalah mencerminkan tema dari isi majalah tersebut.



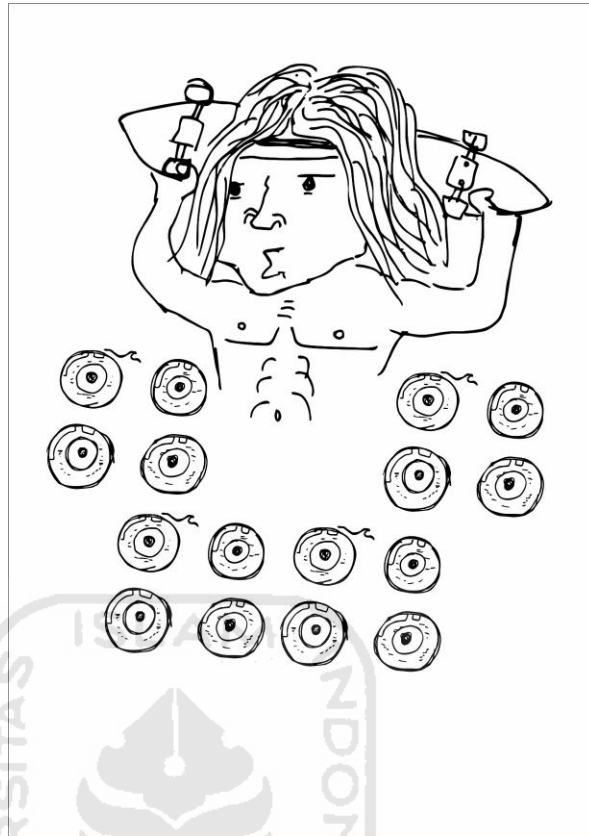
Gambar 2.10. Cover depan majalah *Shrimp River*

Sumber: Dokumentasi pribadi



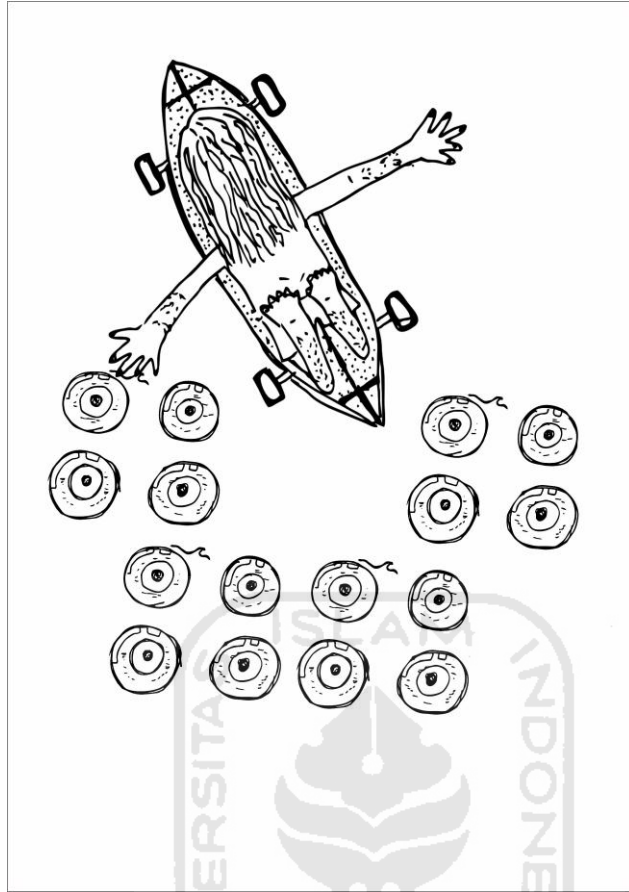
Gambar 2.11. Cover belakang majalah *Shrimp River* menggunakan tema *art doodle* “karakter karakter monster”

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2.12. Gambar dibalik cover depan dengan menggambar dengan kerta dan di scan lalu di edit menggunakan coreldraw x7

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2.13. Gambar dibalik cover belakang dengan menggambar dengan kerta dan di scan lalu di edit menggunakan coreldraw x7

Sumber: Dokumentasi pribadi

3) Mewawancarai beberapa komunitas Skateboard di Yogyakarta

Disini penulis mewawancarai beberapa komunitas skate di Yogyakarta seperti; skate girls Yogyakarta, Skate ISI, Skate UGM, Skate UII, skate Deggung, Skate Opein, skate Jukteng, skate wates Disini penulis menanyakan tempat dan waktu mereka bermain agar majalah Shrimp River dapat menginformasikan kepada pembaca yang ingin ikut bergabung bermain dengan salah satu atau beberapa komunitas di Yogyakarta. Kendala yang dialami penulis pada saat ingin mewawancarai beberapa komunitas skateboard di Yogyakarta adalah sulitnya mengatur jadwal bertemu sehingga beberapa komunitas diwawancarai melalui ponsel dan penyebab sulitnya penulis menemui beberapa komunitas karena cuaca yang tidak mendukung atau hujan sehingga para komunitas skate tidak berani untuk bermain skate dan juga kurang jelasnya jadwal para komunitas bermain di tempat mereka bermain.



Gambar 2.14. Wawancara salah satu komunitas di Yogyakarta

Sumber: Dokumentasi pribadi

4) Mendesain halaman majalah

Disini penulis mendesain halaman menggunakan Aplikasi CorelDRAW X7 yang didalam majalah tersebut terdapat 4 rubrik/ *running head* yaitu:

a. Music

Rubrik ini membahas aliran aliran musik yang sering didengar oleh kalangan anak muda salah satunya pemain skate.

b. Lensa kamera

Rubrik ini menampilkan beberapa hasil karya fotografi yang ditampilkan di beberapa halaman di Shrimp River Magz.

c. Pofile

Rubrik ini membahas mengenai beberapa profile suatu perusahaan yang sudah bekerjasama denga Shrimp River Magazine.

d. Feature

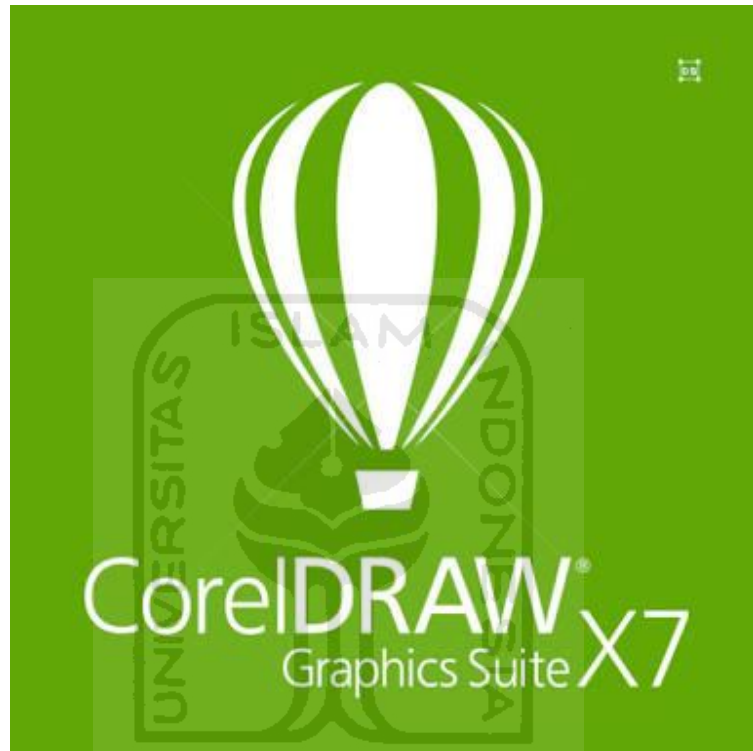
Rubrik feature ini membahas mengenai profile suatu komunitas skateboard di Yogyakarta.

e. Artikel

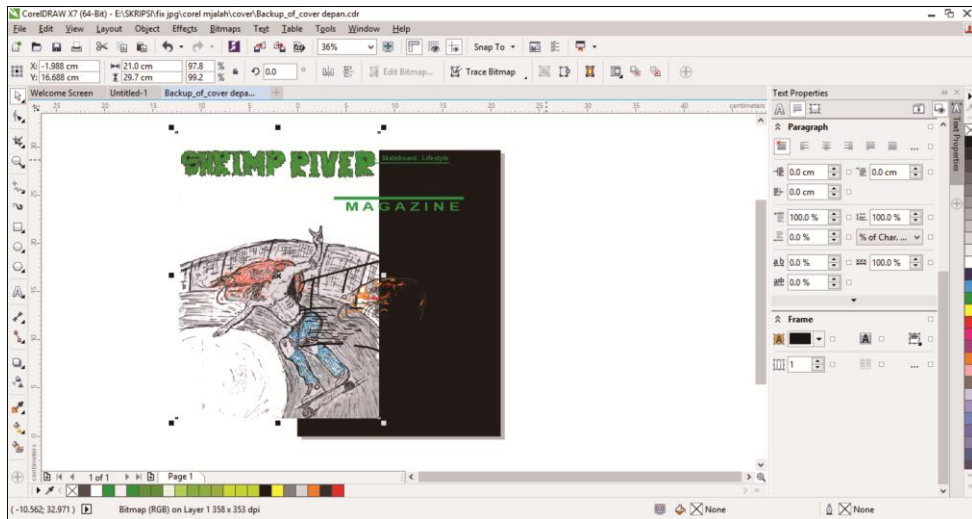
Rubrik artikel ini membahas mengenai salah satu skater Yogyakarta.

Ada beberapa iklan dan juga berbagai bahan tambahan lainnya seperti wawancara dengan khalayak dan info mengenai kompetisi skatebord .Dengan memasukan data-data seperti foto dan

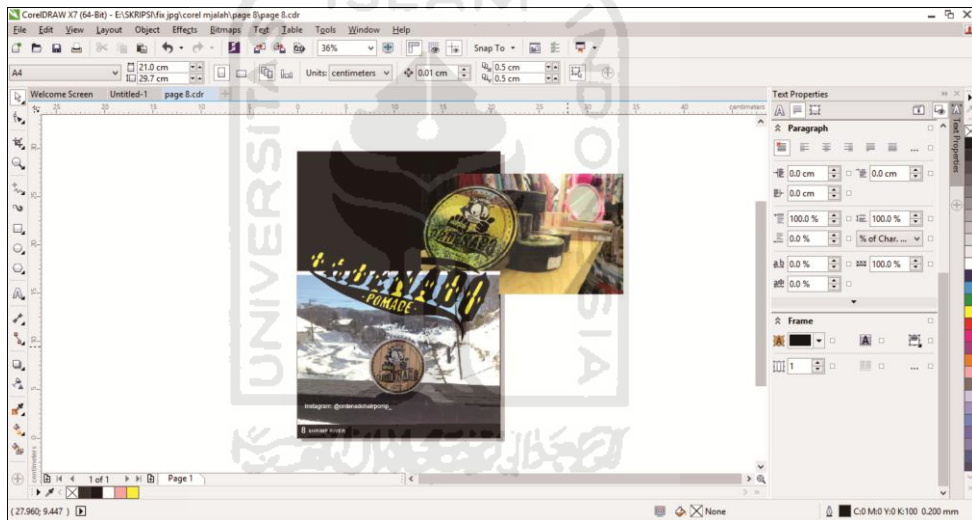
informasi-informasi yang sudah didapat oleh penulis. Kendala penulis adalah sulitnya mengumpulkan data-data yang ingin dimasukkan dalam majalah, karena narasumber yang ingin ditemui sulit untuk dihubungi dan sulit untuk mengatur jadwal bertemu. Dan berikut adalah proses dalam pembuatan design majalah digital menggunakan coreIDRAW x7



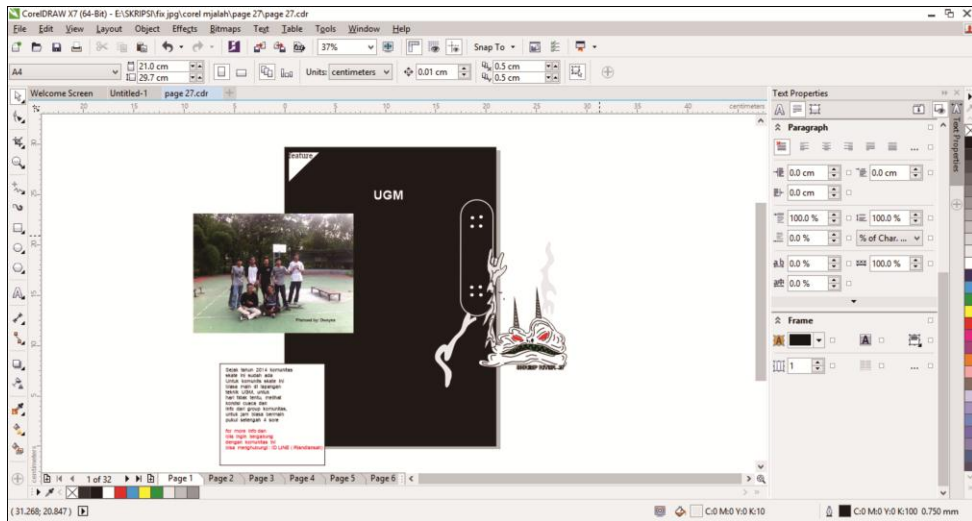
Gambar 2.15. Aplikasi CoreIDRAW X7



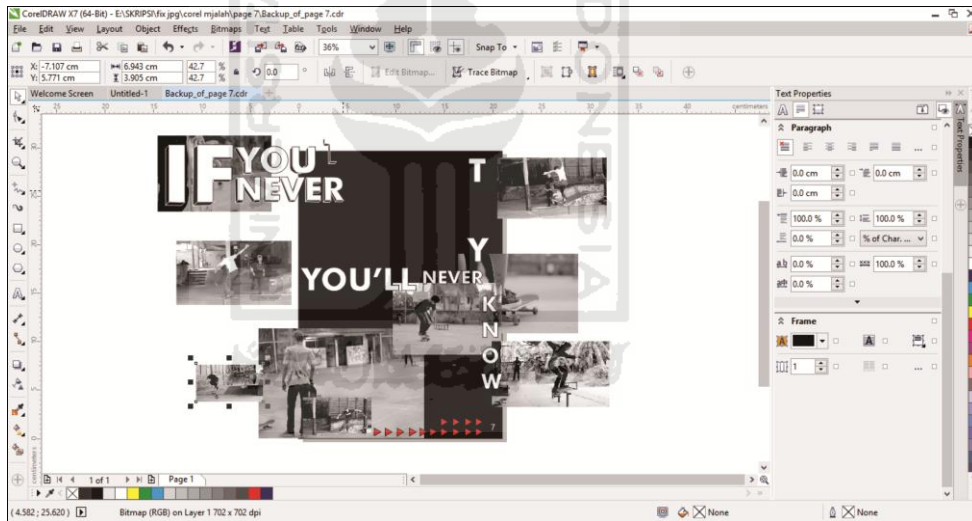
Gambar 2.16. Proses pembuatan cover depan



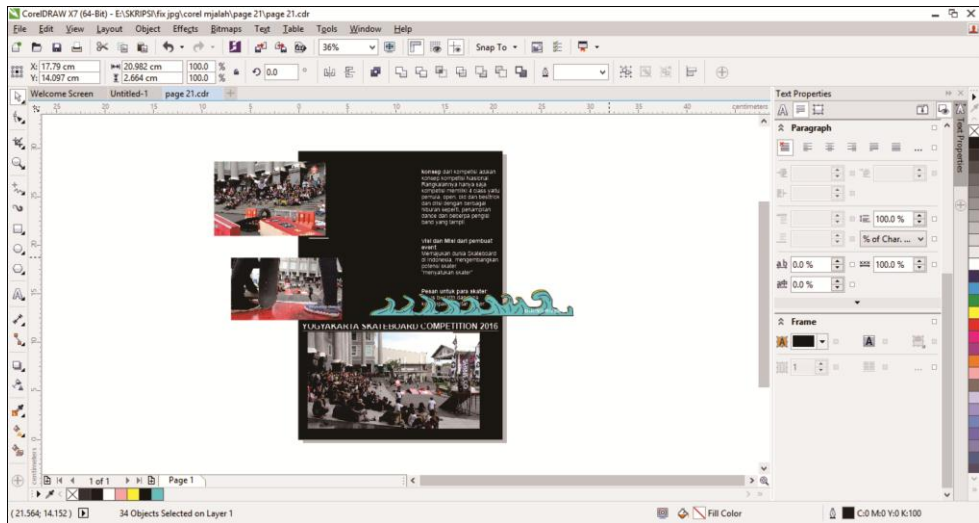
Gambar 2.17. Salah satu proses editing iklan “Pomade Ordenado”



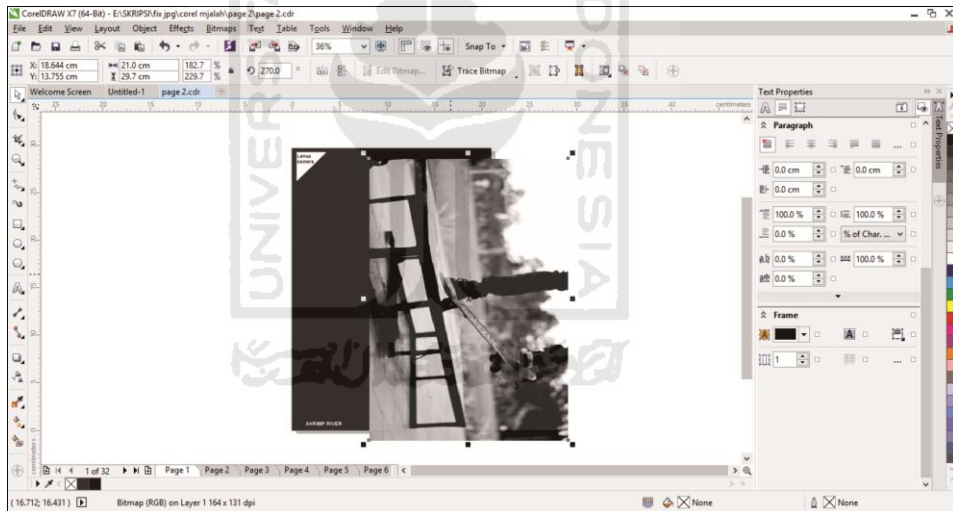
Gambar 2.18. Salah satu editing bagian rubrik feature



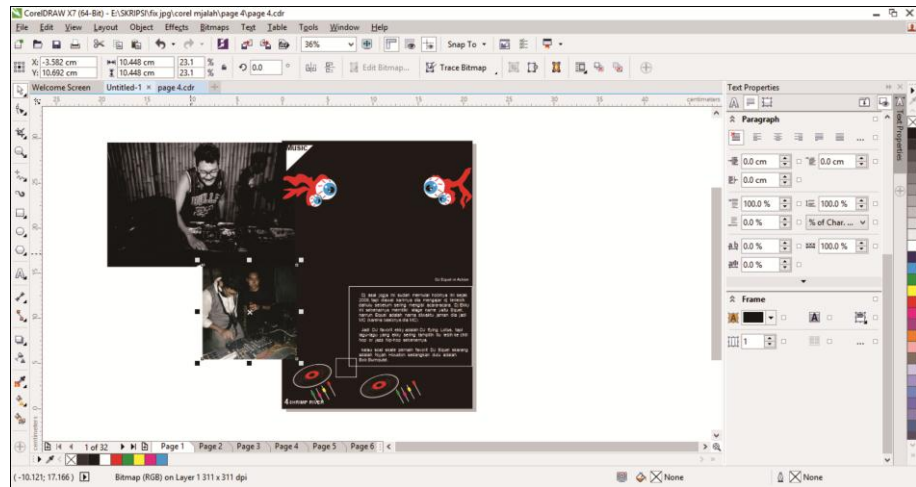
Gambar 2.19. Salah satu proses editing karya foto-foto/ poster



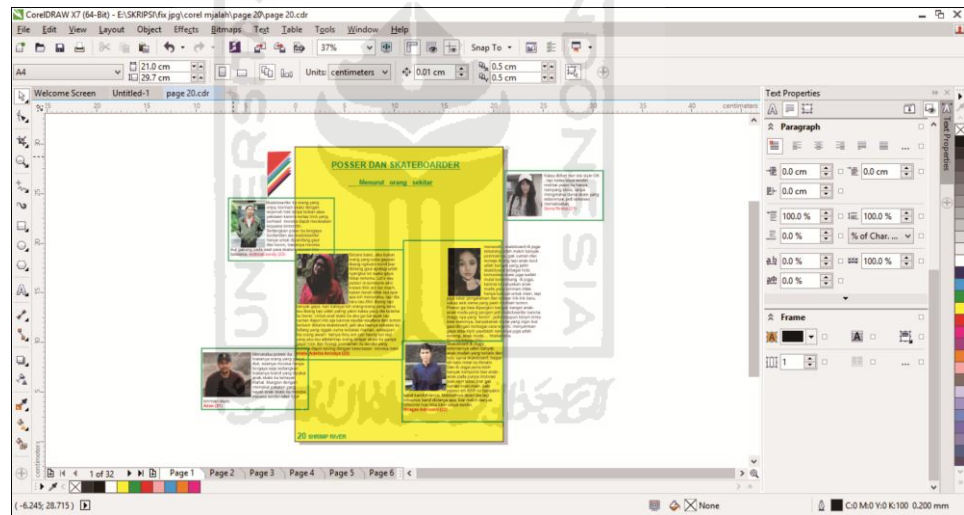
Gambar 2.20. Editing bagian skate kompetisi di JCM “Jogja City Mall”



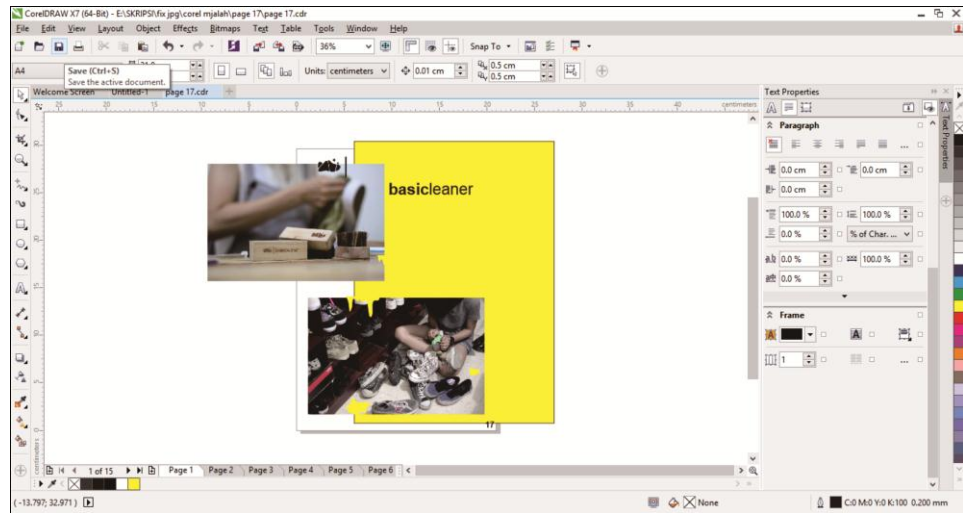
Gambar 2.21. Editing salah satu rubrik lensa kamera



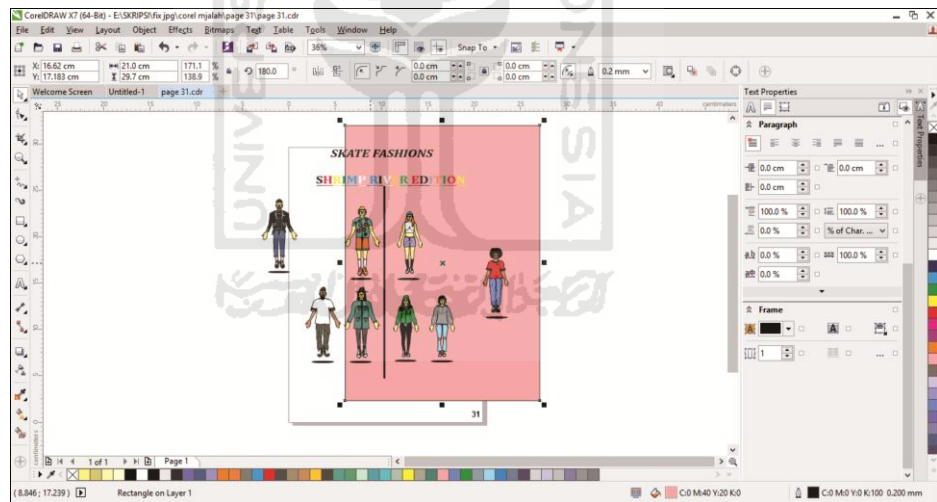
Gambar 2.22. Editing salah satu rubrik *Music*



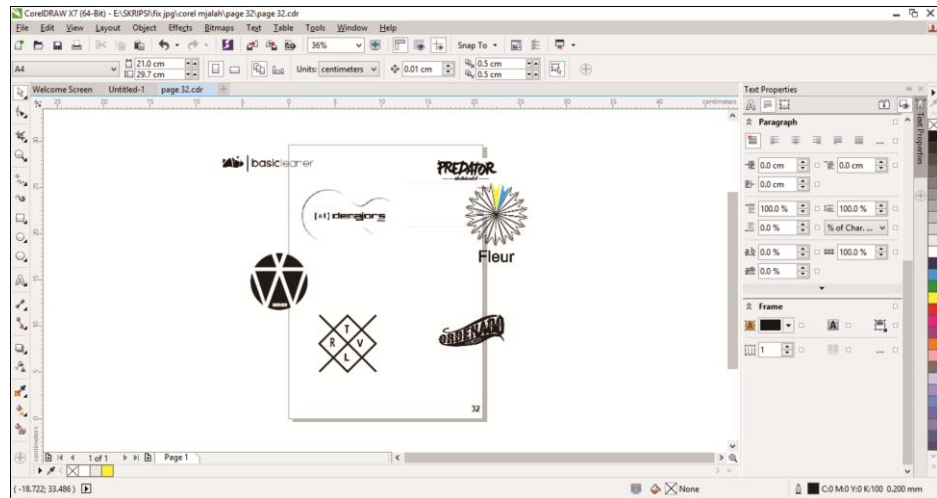
Gambar 2.23. Editing bagian wawancara kepada khalayak mengenai posser dan sakteboarder.



Gambar 2.24. Editing salah satu rubrik profile “Basicleaner”

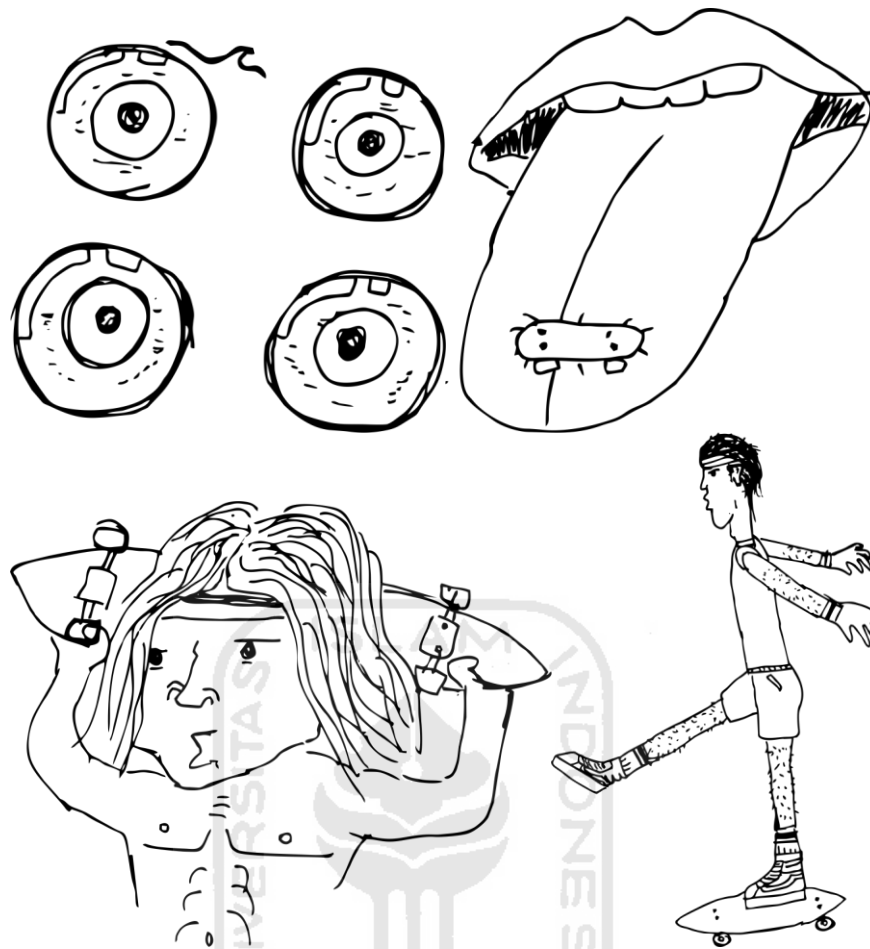


Gambar 2.25. Editing bagian fashion art *vektor style*

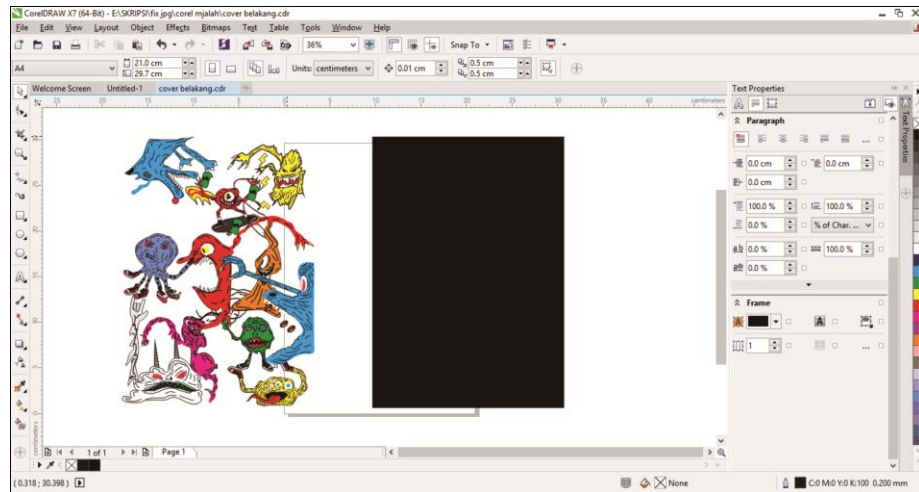


Gambar 2.26. Editing bagian akhir majalah/ *sponsorship*





Gambar 2.27. Gambar yang belum di edit menjadi cover yang diletakan dibalik cover depan dan cover blakang.



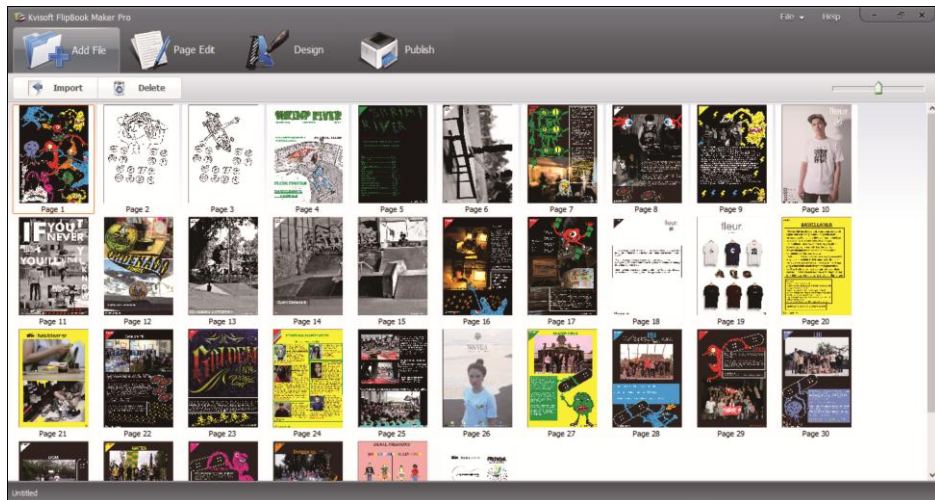
Gambar 2.28.Editing bagian cover belakang

5) Desain Akhir

Di Desain akhir penulis akan membuat design menggunakan FlipBook Maker



Gambar 2.29. Aplikasi flipbook maker



Gambar 2.30. FlipBook Maker

agar bentuk majalah lebih nyata terlihat seperti majalah sungguhan dengan memasuk design yang sudah dijadikan foto berbentuk JPG. Kendala penulis adalah dana untuk mencetak cover majalah digital karena akan dimasuki di beberapa toko, dan juga softcopy majalah akan dimasuki dalam cd kemudian cd dimasukan kedalam cover yang sudah di design.



Gambar 2.31. Contoh design akhir

6) Konsep Penyusunan

Penyusunan akan dilakukan secara bertahap, dari mulai foto-foto hasil bidikan sendiri, iklan, profile dari isi atau inti dari majalah, dan beberapa dokumen dokumen foto yang telah ada dan sesuai dengan tujuan perancangan majalah digital offline ini, hal ini dilakukan selama pengerjaan tugas akhir ini. Dengan memfokuskan pada tema utama majalah ini. Focus penyusunan majalah ini terletak kepada foto, design doodle “gambar-gambar karakter monster”.

Urutan Isi Majalah

Hal	Rubrik/ tema
Utama	Cover
1	Daftar Halaman
2	Rubrik/ lensa kamera
3-5	Rubrik/ music
6	Iklan
7	Karya editing/ Foto-foto
8	Iklan
9-11	Rubrik/ Lensa kamera
12-19	Rubrik/ Profile

20	Posser dan skateboarder
21	Kompetisi Skateboard Yogyakarta
22	Iklan
23-24	Rubrik/ artikel
25-32	Rubrik/ feature
33	Fashion art of skate
34	Sponsorship
Akhir	Back cover/ doodle art

Tabel 2.1. Bagian/halaman dalam majalah



b. Unur-unsur

1) *RunningHead*

Running head/ rubrik yang berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam menemukan topik yang diinginkan.¹⁷ Disini penulis menggunakan *Running head* hampir disetiap halaman, nama dari setiap halaman tersebut antara lain music, lensa kamera, profile, dan feature.

Runninghead/ rubrik music membahas mengenai beberapa genre musik yang kerap didengar oleh para skateboarder dan dimajalah ini penulis memasuki tiga genre yaitu punk, Dj, dan blues.



Gambar 2.32. Music

Runninghead bagian music yang berisi tentang DJ Eky

¹⁷ (http://dspace.library.uph.edu:8080/jspui/bitstream/123456789/1999/6/02320080054_Chapter4.pdf)
Richarda, Angelina.2013. Program Desain Komunikasi Visual Pada Pembuatan Alternatif Majalah Venture. Desain Komunikasi Visual. Universitas Pelita Harapan. 10 mei 2016



Gambar 2.33. Lensa kamera

Runninghead bagian lensa kamera di skatepark Denggung

Runninghead/ Rubrik Artikel membahas tentang salah satu pemain skate ternama di Yogyakarta, sebagai alat untuk memotivasi para skater di Yogyakarta.

Artikel

Pecinta Skate di Kota Pelajar



Skateboard yang cukup maju di Kota Yogyakarta ini telah menciptakan beberapa pemain handal, salah satunya adalah Wisnu yang biasa di panggil dengan nama Ucil.

Adanya komunitas Skate di Jogja menurut Ucil bukan karena lain adanya kebetulan belaka, namun ada beberapa founder yaitu, Pendor dari Balkot Skateboard, Jerry UGM Skateboard, Antok & Roni Deggung Skateboard, dan Danang Dari Bantul/ Predator.

Menurut Ucil skateboard adalah olahraga ekstrem yang banyak di gandungi oleh anak-anak hingga orang dewasa namun menurut dia pribadi Skateboard adalah pasion atau hobi yang tidak akan pernah dia tinggalkan .

Awal mula Komunitas Skateboard terbentuk sekitar di Tahun 1990an, para skater bermain di daerah Kali Mambu kemudian di UGM dan merambat ke Kota Baru, Balai Kota Deggung dan Mandala Krida. Karena Skate di Yogyakarta dulu lebih bermain di street mereka selalu mencari spot yang berbeda-beda, namun menurut Ucil dari tahun ke tahun jalanan semakin ramai padat jadi para skater lebih sulit untuk mencari spot-spot yang berada di jalanan.

Setelah berbincang dengan Ucil ternyata Skateboarder favorit Ucil adalah Tony Hawk dan Rodney Mullen, mereka adalah legend yang masih bermain skate hingga sekarang. walaupun mereka sudah cukup tua untuk melakukan olah raga ekstrem ini, mereka tetap menjadi inspirasi bagi setiap para skateboarder di Dunia salah satunya adalah Ucil.

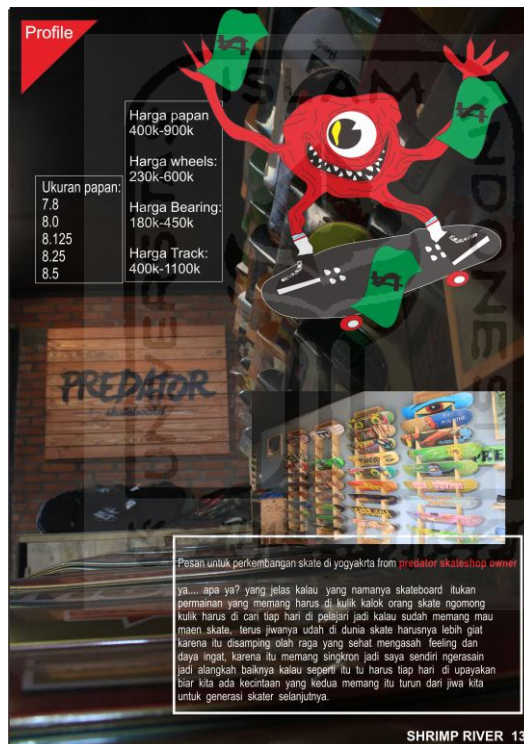
Ucil mulai bermain Skateboard di tahun 2000/2001 dia memulai karirnya di Yogyakarta dengan mengikuti kompetisi-kompetisi skateboard di Yogyakarta hingga diluar kota Yogyakarta.

Ucil bermain skate pertama kali di Kota Baru kemudian dia berpindah pindah tempat seperti di Lempuyangan, Panembahan, dan yang terakhir dia bermain di komunitas yang cukup besar yaitu Balai Kota Skateboard atau VIVA LA BALKOT.

SHRIMP RIVER 23

Gambar 2.34. Artikel

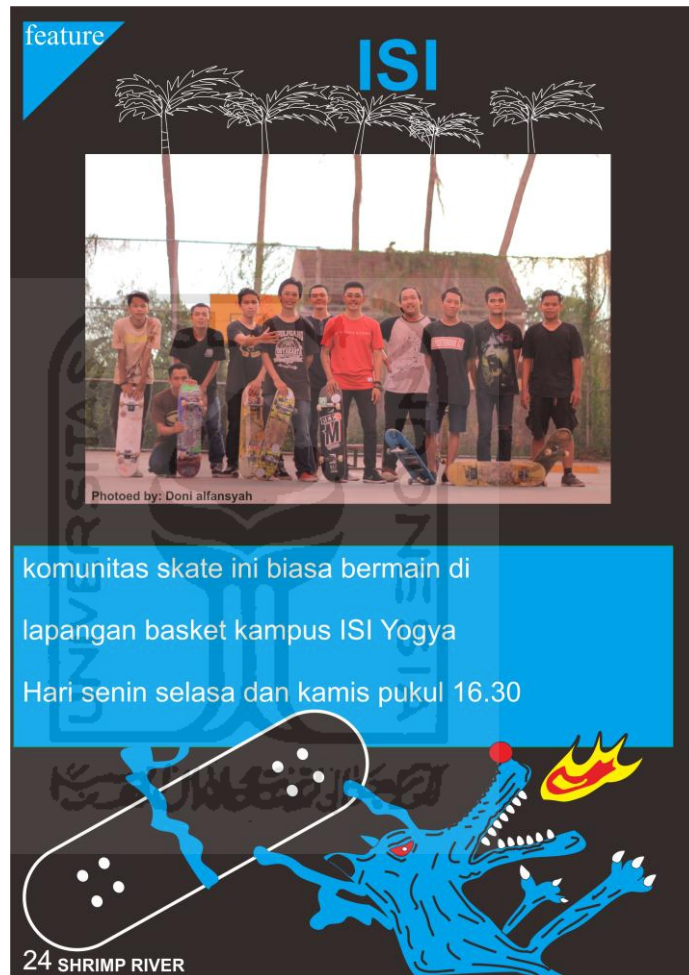
Runninghead/ rubrik Profile untuk mempublikasikan beberapa profile sponsor yang telah bekerja sama dengan majalah yang dibuat oleh penulis. Nama-nama yang telah bekerja sama dengan majalah Shrimp River diantar lain; Fleur company, letravail coffee shop. Waves, basiccleaner, Golden.ink, Predator Skate shop, DemajorsYK.



Gambar 2.35. Profile

Runninghead bagian profile salah satunya toko skate Predator

RunningHead/ rubric feature membahas mengenai beberapa komunitas skate di Yogyakarta dari yang sudah diketahui banyak oleh kalangan awam hingga tidak diketahui sama sekali. Nama-nama komunitas skate diantara lain Skater girl, Skater denggung, Skater Opein, Skater Jukteng, Skater Wates, Skater UGM, Skater ISI, SKater UII.

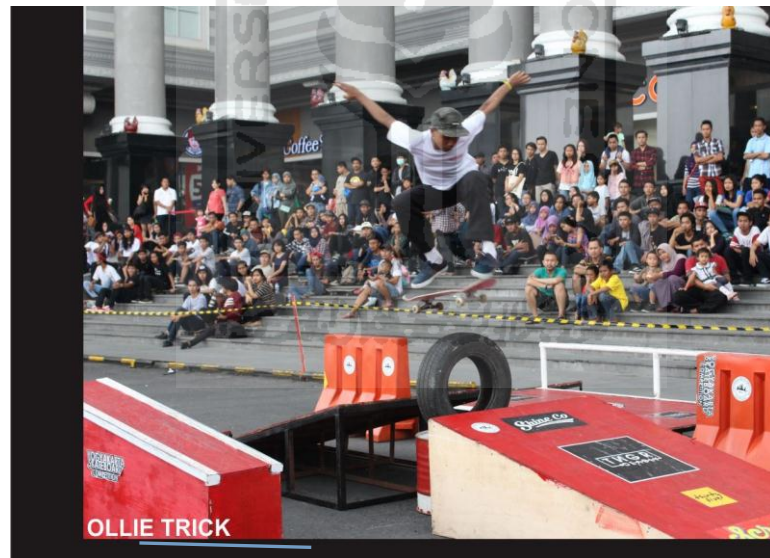


Gambar 2.36. Feature

Runninghead feature adalah isi atau fokus dari majalah Shrimp River yang membahas mengenai komunitas skate di Yogyakarta

2) *image caption*

Caption menurut kamus besar bahasa Inggris adalah tulisan singkat yang melengkapi suatu gambar. *Caption* yang digunakan dalam foto disetiap halaman penulis kebanyakan menuliskan siapa nama fotografer, narasumber dan juga lokasi foto seperti “Alun-Alun Wates”, “Denggung Skatepark”, “Opein Skatepark” dan yang dituliskan juga seperti nama blog “kanaltigapuluh.” tetapi ada beberapa foto yang menggunakan *caption* dengan menuliskan aktifitas didalam foto tersebut terdapat di dalam halaman 21 dengan *caption* “Olie Trick” dan halaman 4 dengan *caption* “DJ Equal in Action”.



Gambar 2.37. *Caption*

“OLLIE TRICK”

3) *Headline*

Headline menurut kamus besar bahasa Inggris adalah menempatkan sebuah cerita di halaman muka. Dari setiap halaman yang menggunakan RunningHead penulis menggunakan *Headline* di setiap halamannya.



Gambar 2.38. *Headline*

“Le Travail Coffee”

4) *Folio*

Folio yang terletak di samping angka halaman dalam majalah ini bertuliskan nama majalah itu sendiri yaitu “Shrimp River” biasanya didalam folio tersebut dituliskan tanggal majalah yang di terbitkan namun karena kendala waktu yang belum ditentukan penulis hanya menuliskan judul majalah itu sendiri saja.

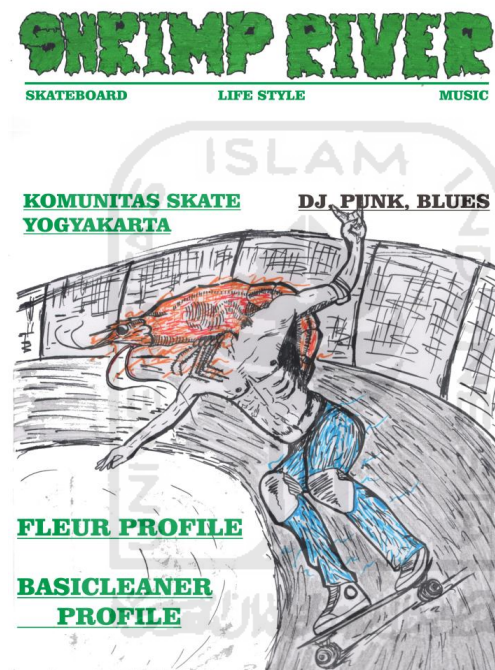


Gambar 2.39. *Folio*

“ Shrimp River”

5) Cover

Cover adalah sampul pada majalah atau buku, gambar pada cover menjelaskan apa isi dari buku atau majalah. Sedangkan di surat kabar atau majalah di sesudah dan sebelum tulisan terdapat sebuah gambar yang biasa disebut Vignette (baca= vinyet). Vignette adalah gambar yang menghias atau mengisi kolom di halaman yang kosong pada majalah atau surat kabar.¹⁸



Gambar 2.40. Cover majalah

¹⁸ Jhon M Echols. dan Hassan Shadily. Kamus Indonesia Inggris. Rev. John U. Wolf dan James T. Collins. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1992)

6) Iklan

Iklan atau advertising merupakan bentuk komunikasi non personal mengenai suatu organisasi, produk, servis, atau ide yang dibayar oleh sponsor. Iklan adalah salah satu bentuk promosi yang familiar dikalangan masyarakat iklan juga menjadi instrumen, promosi yang sangat penting khususnya bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang barang atau jasa. Kebanyakan perusahaan atau pemasang iklan memilih iklan dimedia massa dalam mempromosikan barang atau jasanya. Iklan melalui media massa dinilai lebih efisien dari segi biaya untuk memperoleh konsumen dalam jumlah besar. Selain itu iklan dimedia massa juga dapat membantu perusahaan dalam menciptakan citra merk dan daya tarik kepada konsumen. Keuntungan lain dari media massa adalah kemampuannya dalam menarik perhatian konsumen terutama bagi produk yang telah dikenal masyarakat.¹⁹



Gambar 2.41. Salah satu iklan pada Shrimp River Magazine

¹⁹ Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana

C. ANALISIS SWOT

Analisis SWOT merupakan tindakan identifikasi terhadap beberapa faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. melalui analisis ini, PR dapat memperoleh gambaran mengenai kondisi suatu objek yang ingin diteliti berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal. Selain itu, analisis SWOT juga membantu PR dalam menentukan strategi guna menetapkan sebuah program, pemecahan masalah, atau evaluasi program. Analisis SWOT terdiri dari empat factor. Berikut adalah analisis SWOT pada Shrimp River Magz :

a. Strength

Kondisi kekuatan atau keunggulan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kekuatan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Shrimp River magz merupakan majalah digital offline yang masih jarang ditemui khususnya di Yogyakarta. Adanya majalah digital offline ini juga membantu dalam mengurangi pemakaian kertas sehingga berkurangnya dampak global warming. Berdasarkan kontennya, majalah ini menonjolkan identitas dan keberadaan dari komunitas skate Yogyakarta sehingga eksistensi komunitas skate yogya lebih terekspose. Dari segi desain, Shrimp River Magz ini terlihat menarik karena didalamnya menggabungkan konsep doodle art dengan tema skate lifestyle sehingga tidak terkesan monoton. Kemudian untuk mengkonsumsi majalah digital online ini, publik dapat mendapatkannya secara gratis.

b. Weakness

Kondisi kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kelemahan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Kelemahan dari majalah ini yaitu harus menggunakan laptop/PC untuk mengaksesnya dan produksi Shrimp River Magz masih terbatas karena hambatan biaya produksi dan kurangnya sponsorship dan hanya dapat dinikmati oleh kalangan yang mengerti akan teknologi sehingga dapat membatasi sasaran atau target pasar.

c. Opportunity

Kondisi dimana peluang atau kesempatan berkembang di masa datang yang terjadi. Kondisi yang terjadi merupakan peluang yang berasal dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Peluang dari luar tersebut biasanya diperoleh dari kompetitor, kebijakan pemerintah, maupun kondisi lingkungan sekitar. Shrimp River Magz ini memberikan peluang bagi komunitas Skate di Yogyakarta untuk lebih terekspose dan diakui keberadaannya. Shrimp River Magz dapat diperoleh secara gratis sehingga kalangan, bawah, menengah atas dapat memperoleh digital magazine ini dan juga dapat memberikan peluang besar bagi para pengusaha yang ingin mempromosikan produk, tempat dan segala bentuk bisnisnya melalui

majalah digital ini sekaligus menjalin kerjasama dalam bentuk sponsorship.

d. Threat

Kondisi dimana adanya ancaman dari luar. Ancaman ini dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. Adanya majalah digital sejenis yang memproduksi majalah secara besar-besaran dan berada dibawah naungan institusi media ternama. Adanya pesaing ini merupakan ancaman terbesar bagi Shrimp River Magz yang merupakan majalah digital yang diproduksi secara independen.

D. Prospek Karya

a. Komunitas

Majalah ini dibuat agar skater atau komunitas skate di Yogyakarta termotivasi karena adanya media majalah yang meliputi keberadaan para komunitas skateboard di Yogyakarta.

Selain itu, pihak sponsor dapat bekerja sama lagi untuk memproduksi majalah Shrimp River kedepannya. Untuk kedepannya, dengan adanya majalah ini para skater bisa mendapatkan sponsor. Dengan meliputi komunitas skate Yogyakarta di majalah Shrimp River, masyarakat awam akan lebih mengenal bahwa di Yogyakarta terdapat komunitas Skate yang sudah berkembang dan banyak peminat.

Selain olahraga ekstrem Skateboard, masih banyak olahraga ekstrem di Yogyakarta yang belum terekspose. Dengan adanya

majalah ini penulis berharap olahraga ekstrem lainnya dapat dimuat dimajalah ini atau diprojek majalah lain.

b. Masyarakat

Disini semua khalayak dapat menikmati majalah digital ini tanpa harus menggunakan internet dan juga cukup terjangkau untuk semua kalangan, karena penulis mendistribusikan majalah digital ini di 3 toko dengan gratis.

Kemudian dengan adanya majalah ini masyarakat atau khalayak juga lebih tahu bahwa komunitas atau skateboarder di Yogyakarta berkembang cukup pesat.

c. Industri media

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan media baru, adanya projek majalah digital ini industri media lebih berpusat pada media baru seperti majalah digital yang dibuat oleh penulis.

Majalah ini dibuat dengan bentuk digital yang dikemas di dalam CD/offlin. Sehingga lebih unik dan menarik, selain itu majalah ini dapat mengurangi penggunaan kertas yang bertujuan menggerakkan “*Go Green*”.

Maka dengan adanya pembuatan majalah digital ini industri percetakan dapat mengikuti perkembangan teknologi tanpa menghilangkan media cetak di dunia percetakan seperti majalah, koran dan sebagainya.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sudah hampir kurang lebih 26 tahun komunitas Skateboard di Yogyakarta berkembang yang awalnya hanya sebagai olahraga semata dan permainan individu kini sudah menjadi gaya hidup dan alat untuk mencari nafkah. Namun perkembangan ini tidak diikuti atau diketahui oleh khalayak awam. Khalayak hanya mengetahui bahwa komunitas skateboard hanya sebatas identitas sebuah kelompok saja. Berdasarkan hasil proyek yang dilakukan oleh penulis terkait eksistensi terhadap komunitas skateboard Yogyakarta melalui *Shrimp River Magazine*, secara umum komunitas skateboard memiliki wadah untuk mengekspose identitas mereka. Dengan majalah inilah Komunitas skateboard Yogyakarta dapat lebih terekspose oleh banyak khalayak dan sponsor sponsor. Dalam perancangan majalah digital offline ini “Shrimp River Magazine” penulis mendapatkan beberapa tantangan yaitu mendesain dari segi *design* majalah dengan tema doodle “gambar-gambar karakter kartun”, fotografi dan *editing* majalah dalam bentuk digital. Yang dilakukan penulis untuk membuat *Shrimp River magazine* adalah melakukan observasi beberapa komunitas skateboard Yogyakarta dari yang tingkat eksistensinya tinggi hingga belum terekspose sama sekali dan penulis juga memperdalam mengenai *design* majalah menggunakan aplikasi editing untuk pembuatan majalah.

Disini penulis berharap dengan adanya majalah digital ini khalayak lebih mengenal adanya komunitas skateboard di Yogyakarta dan juga sebagai wadah untuk meningkatkan eksistensi individu atau komunitas skateboarder agar dapat dilirik oleh sponsor sponsor besar olahraga ekstrim di Yogyakarta atau Indonesia sehingga individu atau komunitas dapat lebih termotivasi untuk meningkatkan *skill* dalam bermain skateboard.

B. Keterbatasan Projek

1. Dengan majalah yang berbentuk digital khalayak membutuhkan perangkat untuk membacanya. Misal menggunakan laptop atau komputer untuk membuka file yang dikemas dalam bentuk CD.
2. Keterbatasan biaya membuat penulis membuat majalah yang berbentuk cetak menjadi digital.
3. Penyebaran majalah digital yang masih didistribusi di beberapa tempat.
4. Majalah digital yang berbentuk offline

C. Saran

Berdasarkan hasil projek yang diperoleh dari data-data di lapangan, pada dasarnya projek ini berjalan baik. Namun bukan suatu kekeliruan apabila peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan akademis pada umumnya. Adapun saran yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya pada projek selanjutnya dapat memperdalam kembali mengenai komunitas-komunitas skate yang berada di Yogyakarta.
2. Hendaknya peneliti selanjutnya lebih mengembangkan ruang lingkup projek, mengingat projek yang dilaksanakan belum maksimal dalam pendistributorannya. Ini disebabkan karena keterbatasan biaya membuat penulis membuat majalah yang berbentuk cetak menjadi digital dan juga memperbanyak lokasi pendistribusian.
3. Hendakaya peneliti selanjutnya meningkatkan cara mengedit dengan menggunakan aplikasi adobe flash dan coreIDRAW dengan menambahkan

musik atau lagu-lagu yang dapat di akses didalam majalah digital yang akan dikerjakan.



DAFTAR PUSTAKA

Helniha, Boby A. "Jogja Skatepark" di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Atmajaya Yogyakarta. 2010. Hal.17

Association. *Jogjakarta Skatepark*. <http://issuu.com/zoulordz/docs/skateparkjogja>, diakses 14 Oktober 2015

<http://wap-new.blogspot.co.id/2013/04/just-share.html> . Tentang website HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE. Yudhis Tio

Ariatmanto, Dhani 2013. *Pembuatan dan Publikasi Majalah Digital "Destiny God" dengan Menggunakan Adobe Flash CS*. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta

Iyan, Yuliana. 2012. *Fenomena Gaya Hidup Skateboard di Kota Bandung*. Skripsi. Bandung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia

Nugroho, Joko dan Refti Handini L. 2015. *Praktik Sosial Komunitas Skateboard*. Paradigma. Vol. 03.No 01, (2015). hal. 1

<http://m.news.viva.co.id/news/read/328386-serunya-go-skateboarding-day-2012-di-jogja/>
"Serunya Go Skateboarding Day 2012 di Yogya"

<http://www.radarjogja.co.id/blog/2014/12/05/starcross-gelar-kompetisi-skateboard-di-jcm/>
/ "Starcross Gelar Kompetisi Skateboard di JCM"

Arie T, Zulhiczar. *Gaya Visual Skateboarding Video pada Program Dokumenter No Place Likes Home*. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Pandjadjaran. 2011. hal. 48.

<http://cheezycheese-ciciz.blogspot.co.id/2008/03/happen-magazine-exist-or-dead.html>.

Happen Magazine: Exist or Dead! (SkateboarderMagazine). Ciciz a.k.a cheezy cheese

Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

<https://airachma.wordpress.com/2009/10/11/pengertian-komunitas/> . Pengertian Komunitas.

Haris Munandar & Dudy Priatna. 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana

Ardianto, Elvinaro, Komala Lukiati, Karlinah Siti, 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

<http://ariessoftware.org/produk/89-majalah-digital.html>

ariessoftware . Majalah Digital

http://dspace.library.uph.edu:8080/jspui/bitstream/123456789/1999/6/02320080054_Chapter4.pdf

Richarda, Angelina. 2013. Program Desain Komunikasi Visual Pada Pembuatan Alternatif Majalah Venture. *Desain Komunikasi Visual*. Universitas Pelita Harapan. 10 mei 2016

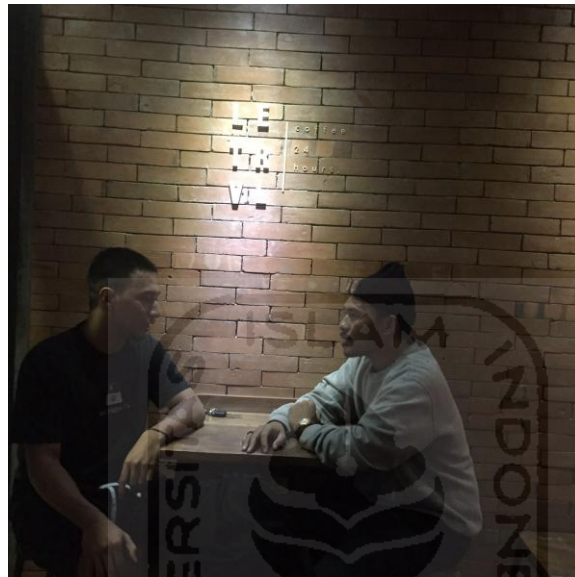
Jhon M Echols. dan Hassan Shadily. *Kamus Indonesia Inggris*. Rev. John U. Wolf dan James T. Collins. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1992)

Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana

Lampiran

Foto-Foto diskusi dengan owner untuk bekerja sama memberikan space majalah digital:

1. Letravail Coffee Shop



Gambar 3.1. Le travail coffee

Mengajak bekerjasama antara Shrimp River Magz dengan Owner Letravail



Gambar 3.2. update dari instagram Letravail

2. Demajors Yogyakarta



Gambar 3.3. Demajors Yogyakarta yang berada di JNM (Jogja Nasional Museum)

Mengajak bekerjasama antara Shrimp River Magz dengan Owner Demajors Jogja



Gambar 3.4. update dari instagram demajors jogja atau ini racun buat kalian

3. Predator Skate shop



Gambar 3.5. predator skate shop yang berada di Kasongan

Mengajak bekerjasama antara Shrimp River Magz dengan *Owner of Predator*



Gambar 3.6. Predator Skate shop

