

MASKOT UDI DAN BANDI UNTUK REDESAIN MAJALAH SEKOLAH MTS AL-IHSAN KRIAN SEBAGAI PENGENALAN IKON KOTA SIDOARJO

Ismi Nurawila Hidayati

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
isminurawilahidayati@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengenalkan ikon Kota Sidoarjo kepada siswa MTs Al Ihsan Krian dengan mengenalkan maskot Udi Udang dan Bandi Bandeng yang divisualkan seperti ikon Kota Sidoarjo yaitu ikan udang dan ikan bandeng. Kemudian ikon tersebut diterapkan pada majalah sekolah "Makna" MTs Al Ihsan Krian sebagai maskot. Metode penelitian ini tergolong metode penelitian dan pengembangan (R&D). Konsep maskot diambil dari visual ikon Kota Sidoarjo yaitu udang sebagai Udi Udang dan ikan bandeng sebagai Bandi Bandeng yang digambarkan berdasarkan karakter siswa SMP.

Kata Kunci : Rancangan Maskot, Redesain Majalah Sekolah.

Abstract

The aim of this research is to introduce the MTs Al Ihsan Krian students icon of Sidoarjo by introducing mascot Udi Shrimp and Bandi milkfish that are visualized as an icon of Sidoarjo the shrimp and milkfish. Then icons are applied to the school magazine "Makna" MTs Al Ihsan Krian as a mascot. This research method classified methods of research and development (R & D). The mascot concept is taken from the visual icon of Sidoarjo are shrimp as shrimp and fish Udi as Bandi milkfish character of the junior high school students.

Keywords: Mascot Design, Redesign School Magazine.

PENDAHULUAN

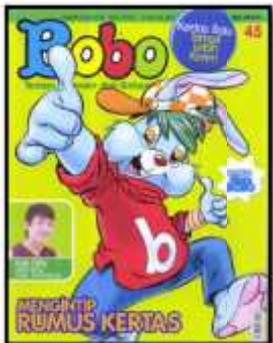
Masih banyak siswa sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo yang tidak mengetahui ikon Kota Sidoarjo. Majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo merupakan media untuk menuangkan ide-ide baru dan pemikiran yang kreatif siswa MTs Al Ihsan Krian ke dalam majalah. Majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo ini terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari majalah MTs Al Ihsan Krian berupa manfaat yang bukan hanya menambah wawasan siswa namun sebagai media untuk menuangkan ide-ide kreativitasnya baik dari gambar maupun tulisan. Sedangkan kekurangannya, majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian dari segi estetika atau keindahannya masih minim sehingga kurang diminati siswa. Oleh karena itu majalah sekolah ini perlu diredisain menjadi desain yang lebih menarik dan menggunakan teknik yang tepat sehingga cocok dijadikan sebagai media untuk mengenalkan ikon Kota Sidoarjo kepada siswa-siswi sekolah Mts Al Ihsan Krian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan elemen-elemen visual majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo. Merancang desain maskot Udi Udang dan Bandi Bandeng pada

majalah baru sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo yang berasal dari ikon Kota Sidoarjo. Meredesain majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo dengan menerapkan maskot Udi Udang dan Bandi Bandeng.

Logo merupakan simbol atau gambar pengidentifikasi perusahaan tanpa kehadiran nama perusahaan atau lembaga (Rustan, 2009:12-13). Logo dibentuk dari *basic shapes/primitive shapes* atau 'bentuk-bentuk dasar' (*Basic Shapes* sendiri dibentuk dari poin dan garis) yang dibagi menjadi dua macam yaitu *picture mark/gambar* dan *letter mark* huruf/tulisan. Bentuk bagian dari *Picture Mark* atau *Logogram* adalah "Maskot". Karena maskot merupakan elemen gambar yang terbentuk dari kelompok *Picture Mark* yang mempunyai makna jelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), maskot merupakan orang, binatang, atau benda yang diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. Pada pengembangan desain majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian digunakan sebagai penciptaan desain maskot yang diterapkan pada majalah sekolah tersebut. Sedangkan pengertian maskot sebagai bentuk atau figur orang, binatang, atau objek benda lainnya yang

dianggap membawa keberuntungan yang digunakan untuk memperkenalkan suatu objek tertentu dalam bentuk maskot kepada siswa MTs Al Ihsan Krian.



Gambar 1 Contoh Penerapan Maskot Bobo pada Majalah Bobo

Objek yang digunakan dalam redesign majalah sekolah MTs Al Ihsan untuk merancang desain maskot yaitu ikon yang berasal dari Kota Sidoarjo, yaitu ikan udang dan ikan bandeng. Kemudian maskot tersebut diterapkan pada majalah MTs Al Ihsan Krian.

Dalam mendesain perlu mengikuti prinsip-prinsip desain yaitu antara lain : (1) *Sequence*/urutan yang berfungsi sebagai mengurutkan pandangan mata pembaca secara otomatis sesuai yang diinginkan. (2) *Emphasis*/penekanan penekanan yang paling kuat sehingga elemen teks itu menjadi pusat perhatian/*vocal point/point of interest*. (3) *Balance*/keseimbangan untuk menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Ada dua macam keseimbangan suatu layout, yaitu: keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) dan keseimbangan asimetris (*assymetrical balance*). (4) *Unity*/kesatuan yaitu seluruh bagian-bagian atau dari semua elemen yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian-bagian yang mengganggu, terasa keluar dari susunan atau dapat dipisahkan (Sanyoto,2009:233). Sedangkan elemen-elemen desain menurut pendapat Anggraini, dkk (2014:75) adalah judul, subjudul, *bodytext*, *pull quotes*, *caption*, *header&footer*, *running hed*, nomor halaman, dan *nameplate*.

Untuk mendesain majalah perlu diketahui teori tentang Grid. Grid adalah alat bantu untuk menentukan di mana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman (Rustan, 2008:68-69). Berikut beberapa jenis grid: *Manuscript Grid* (Grid 1 Kolom) yaitu grid dengan struktur yang paling sederhana yang menggunakan satu kolom, *Column Grid* (Grid Kolom)

yaitu *Column grid* tersusun dengan menempatkan beberapa kolom dalam formatnya, *Modular grid* adalah column grid dengan penambahan divisi horizontal (rows/baris), dan *Hierarchical grid* dapat ditemukan pada layout website yang dirancang dengan mengandalkan intuisi dalam peletakkan elemen-elemennya. Seperti halnya desain majalah sekolah MTs Al Ihsan menggunakan *column grid* karena paragraf tersebut tersusun dari beberapa kolom dalam formatnya.

Pada teori warna juga diperlukan dalam mendesain suatu karya karena jika dalam suatu karya terdapat variasi warna maka desain tersebut akan terlihat lebih bagus dan menarik. Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2009:13). Ada beberapa komposisi warna antara lain, monokromatik merupakan dasar dari komposisi yang terdiri dari satu warna. Polikromatik merupakan dasar dari komposisi yang terdiri dari banyak warna. Analogous adalah komposisi warna-warna senada. Complementary ialah komposisi yang berpusat pada warna yang berlawanan pada diagram warna. Clash merupakan komposisi warna-warna yang berpusat pada warna-warna yang telah dinetralisir dengan menambahkan sedikit warna hitam atau warna yang berlawanan dengan warna dasar hingga menghasilkan warna-warna yang berkesan natural. Primary merupakan komposisi warna yang terdiri dari warna-warna primer. Secondary merupakan komposisi warna yang terdiri dari warna-warna sekunder. Tertiary Triad adalah tiga komposisi warna-warna primer dan sekunder, seperti merah-orange, kuning-hijau, dan biru-ungu.

Dalam proses berkarya dalam ilmu komunikasi psikologi seseorang ikut berperan dalam menampilkan sebuah karya desain, karena untuk mendesain karya menyesuaikan tingkat kesesuaian usia seseorang khususnya psikologi remaja pada siswa MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo. Masa remaja (12-21 tahun) merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*) (Desmita, 2010:37). Oleh karena itu teori psikologi remaja dipilih sebab mereka cenderung tertarik dengan tampilan visual yang dianggap aneh dan unik, yang nantinya akan digunakan sebagai pembuatan desain maskot dan desain majalah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan

(Research and Development/R&D), yakni (1) dari potensi masalah terhadap kurang tahunya siswa MTs Al Ihsan pada ikon Kota Sidoarjo, mengumpulkan data dari berbagai informasi, desain maskot dan desain majalah, validasi desain oleh dua dosen UNESA dalam bidang desain, revisi desain, dan uji coba terbatas kepada siswa MTs AL Ihsan Krian. (2) lokasi penelitian ini berada di sekolah MTs Al Ihsan Krian yang terletak di Ds. Sidomulyo Jln. Gub. Soenandar P. Kec. Krian Kab. Sidoarjo. (3) *sample* penelitian ini adalah siswa kelas VII B MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo dan populasinya terdiri dari 37 siswa. (4) sumber data (5) teknik pengumpulan data dari observasi, angket, wawancara dan dokumentasi (6) teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis USP (Unique Selling Proposition) yang digunakan untuk mengelola data dan mengetahui keunikan dari maskot ikon Kota Sidoarjo dan desain majalah sekolah.

Langkah perancangan membuat desain maskot dan majalah adalah Untuk penelitian ini menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini difokuskan untuk mengetahui deskripsi elemen-elemen visual majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo dan perancangan desain maskot dan majalah. Elemen-elemen visual majalah yaitu (1) Pada visual halaman sampul majalah berukuran Letter 21,59 cm x 27,94 cm halaman full color terdapat elemen-elemen visual antara lain: *Nameplate* yaitu judul sampul majalah, *Running Head* yaitu Edisi XV Desember 2013, *Fotografi* sebagai penjelasa gambar majalah, *Headline/judul*, Subjudul. Dan kekurangan pada layout sampul buku tersebut terlalu monoton karena terdapat banyak foto sehingga memenuhi ruang halaman serta warna dan teks yang digunakan tidak menimbulkan kesan menyatu dengan ilustrasi. Pada penempatan teks juga kurang diperhatikan sehingga menimbulkan kesan asal menempatkannya. (2) Visual halaman sapa redaksi merupakan halaman pertama pada Majalah Sekolah MTs Al Ihsan Krian, berukuran Letter 21,59 cm x 27,94 cm halaman *monocrom black color* (warna monokrom hitam). Elemen-elemen visual pada halaman sampul majalah antara lain: “Sapa Redaksi” merupakan judul halaman pertama majalah. *Bodytext*

berada di bawah judul dan subjudul. Disusun dengan menggunakan *left text* (rata kiri) dan berwarna hitam. Subjudul ada di bagian tengah halaman yaitu “Daftar Redaksi dan Daftar Menu”. Nomor halaman berada di bawah halaman. *Running head* yaitu “Edisi Desember 2013” yang posisinya tetap/tidak berubah pada halaman-halaman yang lainnya. Secara keseluruhan visual halaman di atas menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yaitu “Arial”. Dan pada ilustrasi gambar pada halaman header sebaiknya dihilangkan maka layout akan terlihat simpel dan menyatu. (3) Elemen-elemen visual pada visual pada profil anggota redaksi majalah antara lain: Penempatan judul berada di atas. *Body Text* berada di bawah setelah judul dengan menggunakan warna hitam dengan ukuran huruf 10-11 point. *Nomor Halaman* terletak di bawah halaman. Pada halaman ini ada dua *Running Head* berada di atas paling ujung halaman *Header* yaitu “Profil” dan yang satunya di samping bawah yaitu “Edisi Desember 2013”. Dari keseluruhan teks halaman di atas menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yaitu “Arial”. (4) Elemen-elemen visual pada halaman profil guru majalah antara lain: *subjudul* pada halaman ini yaitu “Yoyok Sulihandoko dan Ibu Sholichatin”. *Fotografi* dari foto guru. Nomor halaman. *Body Text* ini ada di bawah *subjudul 1* dan *subjudul 2* dengan menggunakan *Left Text* (rata kiri). Dan *Running Head* berada dibawah samping halaman dekat dengan *footer*. Secara keseluruhan visual halaman di atas menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yakni “Arial”. Tipe layout seimbang namun penempatan body text tidak ada variasi system grid kolom menurut pendapat Suriyanto Rustan yang membuat layout menjadi terkesan, karena jika ada banyak kolom akan lebih fleksibel dan lebih artistik. (5) Elemen-elemen visual pada halaman liputan kegiatan siswa majalah antara lain: *Running Head* ada pada “LIPUTAN dan Edisi Desember 2013”. Nomor halaman berada di bawah. Judul pada halaman ini berada di ujung paling atas yaitu LDKS MA Al Ihsan Krian dengan ukuran huruf paling besar. Letak *Pull Quotes* berada di bawah Judul teks halaman LDKS MA Al Ihsan Krian yang bertujuan sebagai penekanan atau pokok permasalahan yang mewakili bahasan. *Bodytext* berada pada bagian bawah *Pull Quotes*. Secara keseluruhan visual halaman menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yakni “Arial”. Tipe layout seimbang karena posisi penempatan judul di

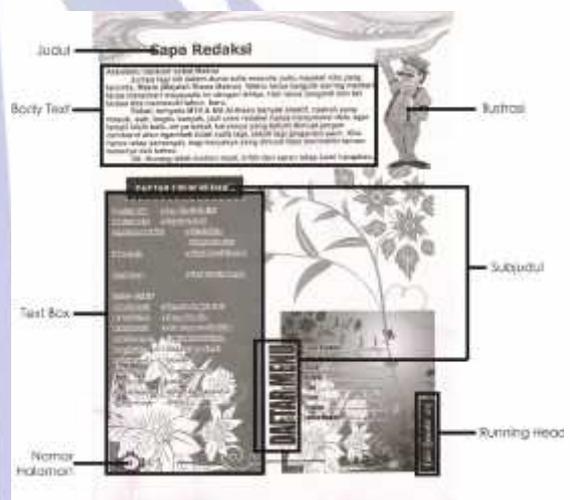
sebelah kanan dengan ukuran paling besar dan body text menggunakan system grid dua kolom sehingga teks lebih bagus. Namun jika memberikan grid 4 kolom atau lebih akan lebih artistik. Dan perlunya menghilangkan gambar pada header maka layout akan lebih sederhana. (6) Elemen-elemen visual pada halaman cerpen adalah *Running Head* berada pada header “Cerpen” dan header “Edisi Desember 2013”. *Nomor Halaman* berada di bawah halaman yang berfungsi sebagai tanda pengingat bagi pembaca. “Tragedy On Five October” sebagai judul informasi pada halaman ini. *Pull Quotes*-nya berada di antara judul dan *Bodytex* dengan menggunakan *Left Text*. *Fotografi* berada di tengah-tengah antara dua kolom sebagai penjelas informasi. *Body Text* menggunakan sistem grid dua kolom dengan *left text* (rata kiri). Secara keseluruhan teks halaman cerpen menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yakni “Arial”. Tipe layout seimbang karena menggunakan system grid dua kolom. (7) Elemen visual halaman siroh majalah terdapat judul yaitu “Ilmuwan Al Jabar Islam Al-Khawarizmi”. *Fotografi* menggunakan gambar ilustrasi ilmuwan Al Jabar yang letaknya di pinggir halaman. keseluruhan halaman menggunakan warna *monokrom green color* (warna monokrom hijau). Nomor halaman terdapat di bawah. *Pull Quotes* ditempatkan di bagian bawah judul. *Body Text* menggunakan grid dua kolom. “Siroh” dan “Edisi Desember 2013” merupakan *Running Head* yang terletak di atas dan di bawah halaman majalah. Keseluruhan visual teks menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yakni “Arial”. Dan selanjutnya gambar pada header sebaiknya dihilangkan sehingga tampilan layout akan lebih enak dilihat dan simpel. (8) Elemen pada halaman artikel teks antara lain: Judul pada majalah berada di atas halaman yaitu pada tulisan 9 Inovasi Ilmuwan Indonesia yang Mempengaruhi Dunia. *Pull Quotes* berada di bawah judul dengan diberi warna biru. Dan menggunakan *left text* (rata kiri). *Subjudul* berada pada masing-masing paragraf. *Running Head* berada di kanan atas topik bahasan yang diberikan shading blue color dan di bawah kanan halaman. Pada peletakkan *Body Text* dibagi menjadi grid dua kolom. Secara keseluruhan visual halaman menggunakan tipe huruf *Sans Serif* (tanpa kaki) yakni “Arial” sama seperti halaman-halaman sebelumnya. Tipe layout simetris merata karena judul berada di tengah atas halaman. Dan body

text berada pada posisi grid dua kolom yang seimbang.

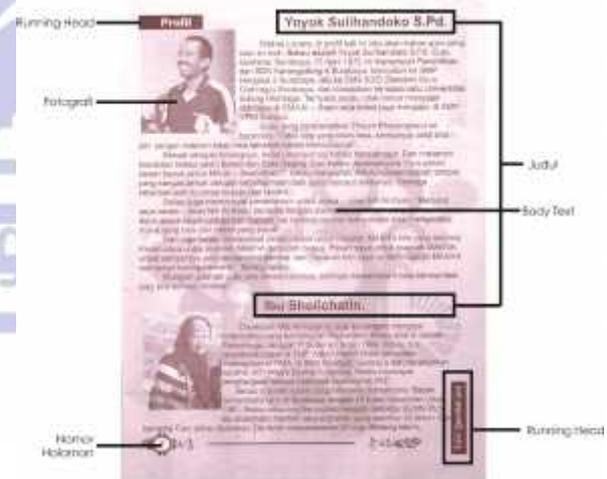
Beberapa Contoh elemen-elemen visual majalah yang lama sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo



Gambar Halaman Sampul Majalah

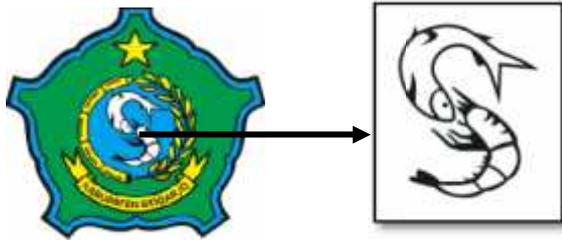


Gambar Halaman 1 Sapa Redaksi



Gambar Halaman 3 Profil Guru, dst

Gambar logo dan ikon sidoarjo beserta penjelasannya.



Gambar 2.7 Lambang Kabupaten Sidoarjo dan Ikon Kota Sidoarjo

Ikon yang dimiliki Kota Sidoarjo yaitu ikan udang dan ikan bandeng sesuai dengan lambang Sidoarjo yang bertuliskan huruf “S” yang menggabungkan gambar ikan Bandeng dan ikan udang (dalam buku pegangan Pemerintah Kabupaten daerah tingkat II Sidoarjo 1997). Masyarakat kota/kabupaten Sidoarjo sebagian besar bermata pencaharian petambak ikan bandeng dan ikan udang dengan bermacam-macam pengolahannya, seperti krupuk udang, terasi udang, bandeng asap dan sejenis produk yang berbagai bahan dari udang dan bandeng lainnya. Oleh karena itu udang dan ikan bandeng merupakan ikon dari Kota Sidoarjo.

Proses Perancangan Maskot yaitu: (1) Konsep desain maskot udang dan bandeng yaitu Konsep pada maskot mengambil dari ikon Kota Sidoarjo yaitu “Udang sebagai Udi Udang dan Ikan Bandeng Sebagai Bandi Bandeng”. Nama “Udi” berarti gambaran seorang anak laki-laki, udang berarti ikan udang, maka definisinya ikan bandeng jantan bernama Udi yang divisualkan memiliki dua pencapit dengan mengenakan seragam putih biru dan memakai dasi. Kemudian warna yang digunakan pada maskot Udi Udang berwarna merah karena sudah ciri khas dari hewan Udang. Sedangkan Nama “Bandi” berarti gambaran seorang anak laki-laki. Bandeng berarti ikan bandeng, maka penjelasannya adalah si ikan bandeng laki-laki/jantan yang bernama Bandi yang divisualkan memiliki dua tangan dan dua kaki yang divisualkan berdasarkan karakter seperti manusia dan memiliki sirip dengan menggunakan seragam putih biru dan memakai dasi. Dan warna yang dimiliki maskot Bandi yaitu warna biru karena ciri khas hewan bandeng adalah warna biru, biru berarti hewan yang bertempat tinggal di air. (2) Menentukan media untuk merancang maskot yaitu dengan bantuan komputer. (3) Membuat *Thumbnail* atau sketsa maskot pada kertas. (4) *Dummy* maskot pada majalah sekolah akan dibuat dengan mem-print dulu gambar maskot pada kertas untuk melihat kesesuaian warna maupun ukuran maskot sebelum diterapkan pada majalah. (5) *Dekstop*

publishing yaitu proses digital dengan bantuan komputer dengan menggunakan software CorelDraw.

Proses Perancangan majalah yaitu: (1) menemukan konsep desain yaitu konsep modern gelap terang. Gelap artinya pencerminan dari pengalaman anak SMP yang bertempat pada suatu dunia pergaulan negatif yang sangat merugikan bagi perkembangan anak. Sedangkan warna terang berarti dari pergaulan negatif dilawan dengan hal positif maka akan terjadi suatu yang positif dan bermanfaat. (2) menentukan media dengan komputer untuk mendesain majalah dan bahan yang digunakan adalah untuk sampul majalah menggunakan kertas Art Paper 150 gsm dan untuk halaman isi menggunakan kertas Art Paper 210 gsm. (3) kemudian proses *thumbnail* dalam bentuk templet-templet layout majalah yang langsung berupa templet digital. (4) *Dekstop Publishing* merupakan proses digital dengan bantuan komputer dengan menggunakan software CorelDraw dan Adobe PhotoShop. (5) proses terakhir adalah mencetak hasil digital ke proses teknik cetak yaitu teknik cetak offset yang sering digunakan untuk mencetak majalah pada umumnya yang akan dibawa dan dicetak ke tempat percetakan majalah/digital printing.

Hasil Validasi Desain Maskot dan Majalah

Validasi desain maskot ikon Kota Sidoarjo dan majalah sekolah MTs AL Ihsan Krian dilakukan pada ahli (validator) desain. Subjek dari validasi desain terdiri dari 2 validator dari Dosen UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yaitu antara lain: (1) Sebagai **validator 1** adalah Bapak Drs. Eko AB Oemar, M.Pd. adalah dosen UNESA di Jurusan Seni Rupa yang mempunyai background ahli dalam bidang desain. Kemudian dari hasil validasi diperoleh adanya kekurangan dari desain maskot adalah outline maskot dipertebal sesuai proporsi gambar agar jika maskot diubah menjadi ukuran kecil outline tetap ada/terlihat, sedangkan kekurangan pada desain majalah, penerapan maskot lebih fleksibel yaitu maskot dibuat dalam variasi gaya untuk mendukung desain majalah yang lebih bagus. (2) **Validator 2** adalah Bapak Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds. juga merupakan dosen UNESA di Jurusan Seni Rupa yang mempunyai background ahli dalam bidang desain. Dan hasil dari validasi desain untuk desain maskot terdapat kekurangan yaitu pada warna maskot Udi dibuat lebih cerah dan warnanya dibuat gelap terang serta sirip



Gambar 9 Desain Majalah Sebelum Validasi Halaman 2&3, dst

Final Desain Majalah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo



Gambar 10 Final Desain Halaman Sampul Majalah



Gambar 11 Final Desain Halaman 1&2



Gambar 12 Final Desain Halaman 3&4, dst

Uji Coba Terbatas pada Siswa MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo diperoleh data dari hasil penyebaran

angket berupa pertanyaan tertulis beserta penyebaran majalah baru yang telah diredesain kemudian melakukan pencermatan oleh siswa kelas VII B yang terdiri 37 siswa di sekolah MTs Al Ihsan Krian Sidoarjo secara berkelompok sesuai dengan penelitian yang telah ditetapkan. Data hasil angket setelah adanya maskot pada tampilan majalah yang baru menunjukkan bahwa siswa kelas VII B yang terdiri dari 37 siswa menunjukkan respon positif pada maskot dan desain majalah yang baru, dari 37 siswa hanya 1 yang tidak setuju dengan adanya maskot dan desain majalah sekolah yang baru, rata-rata diperoleh siswa MTs Al Ihsan Krian tertarik dengan adanya maskot yang terbentuk dari ikon Kota Sidoarjo pada majalah yang baru dan dengan adanya maskot siswa lebih mengenal dengan jelas ikon Kota Sidoarjo.

Dan majalah yang dicetak dalam jumlah terbatas serta majalah yang diuji coba belum melalui percetakan standar tetapi hanya menggunakan warna terbatas karena atas beberapa pertimbangan juga baik waktu maupun biaya, penelitian hanya menghasilkan desain yang layak untuk digunakan. Dengan demikian, uji coba belum bisa memberikan informasi tentang keefektifitasan desain secara mendetail.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini adalah maskot Udi Udang dan Bandi Bandeng perlu tetap ada atau diterapkan pada majalah sekolah MTs Al Ihsan Krian, karena dengan adanya maskot tersebut siswa dapat mengenal ikon Kota Sidoarjo. Dan pada majalah tersebut terdapat elemen-elemen visual yaitu *nameplate* sebagai judul, judul, subjudul, *bodytext*, *pull quotes*, *caption*, *header & footer*, *running head*, dan nomor. Namun rata-rata paragraf pada majalah menggunakan grid dua kolom sehingga cenderung monoton karena teks terlalu banyak teks di dalamnya. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan *column grid* lebih dari dua kolom karena akan lebih artistik, menarik dan fleksibel.

Sedangkan dalam merancang maskot Udi Udang dan Bandi Bandeng yang diterapkan pada majalah sekolah "Makna" MTs Al Ihsan Krian juga perlu adanya prosedur rancangan yang tepat yaitu antara lain, menentukan konsep desain maskot, menentukan media atau alat untuk membuat desain, proses desain yaitu *thumbnails* atau sketsa maskot pada kertas dan *dummy* dan proses *desktop publishing* (proses mendesain dalam software komputer). Kemudian pada proses meredesain majalah sekolah, langkah-langkah

yang dilakukan adalah menemukan konsep majalah, menentukan bahan untuk memproduksi majalah, kemudian membuat *thumbnails* yang berupa desain templet, *desktop publishing*, penggunaan software pada komputer dan proses terakhir yaitu pencetakan majalah.

Redesain majalah sekolah MTs Al Ihsan yang baru bisa menjadi referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan desain majalah sekolah yang lebih kreatif, bagus dan sesuai prosedur yang benar, serta dapat memberikan desain maskot majalah tentang ikon Kota Sidoarjo dengan lebih bagus lagi dan bervariasi baik dari segi warna, bentuk majalah dan lain sebagainya, karena bentuk visual suatu maskot dan majalah akan mempengaruhi manfaat majalah dan juga tingkat ketertarikan siswa terhadap apa yang disampaikan dalam majalah tersebut kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia dkk. 2014. *Desain Komunikasi Visual. Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ke tiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Sidoarjo. 1997. Sidoarjo:anonim
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana*. Jakarta: Jelasutra