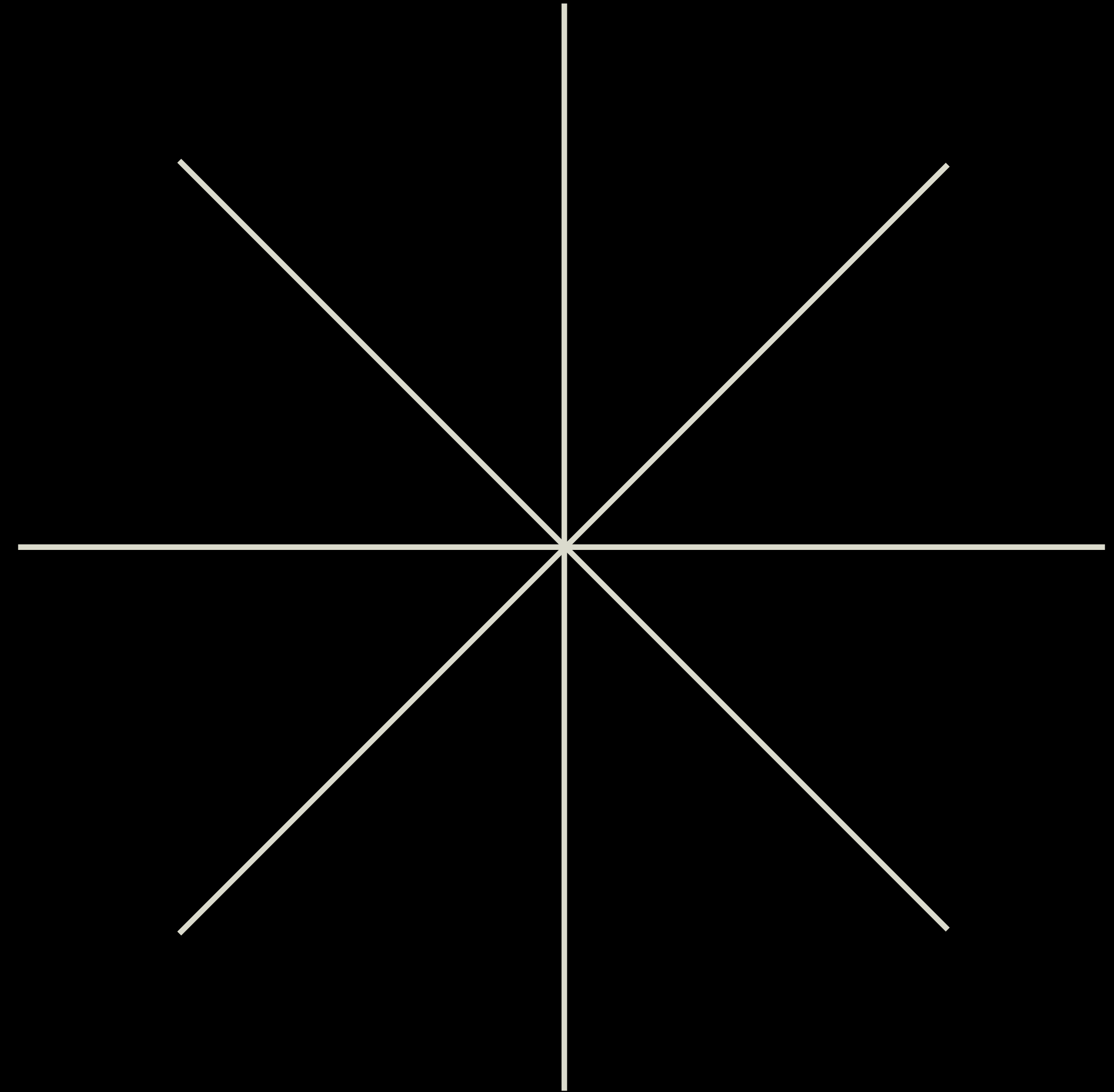
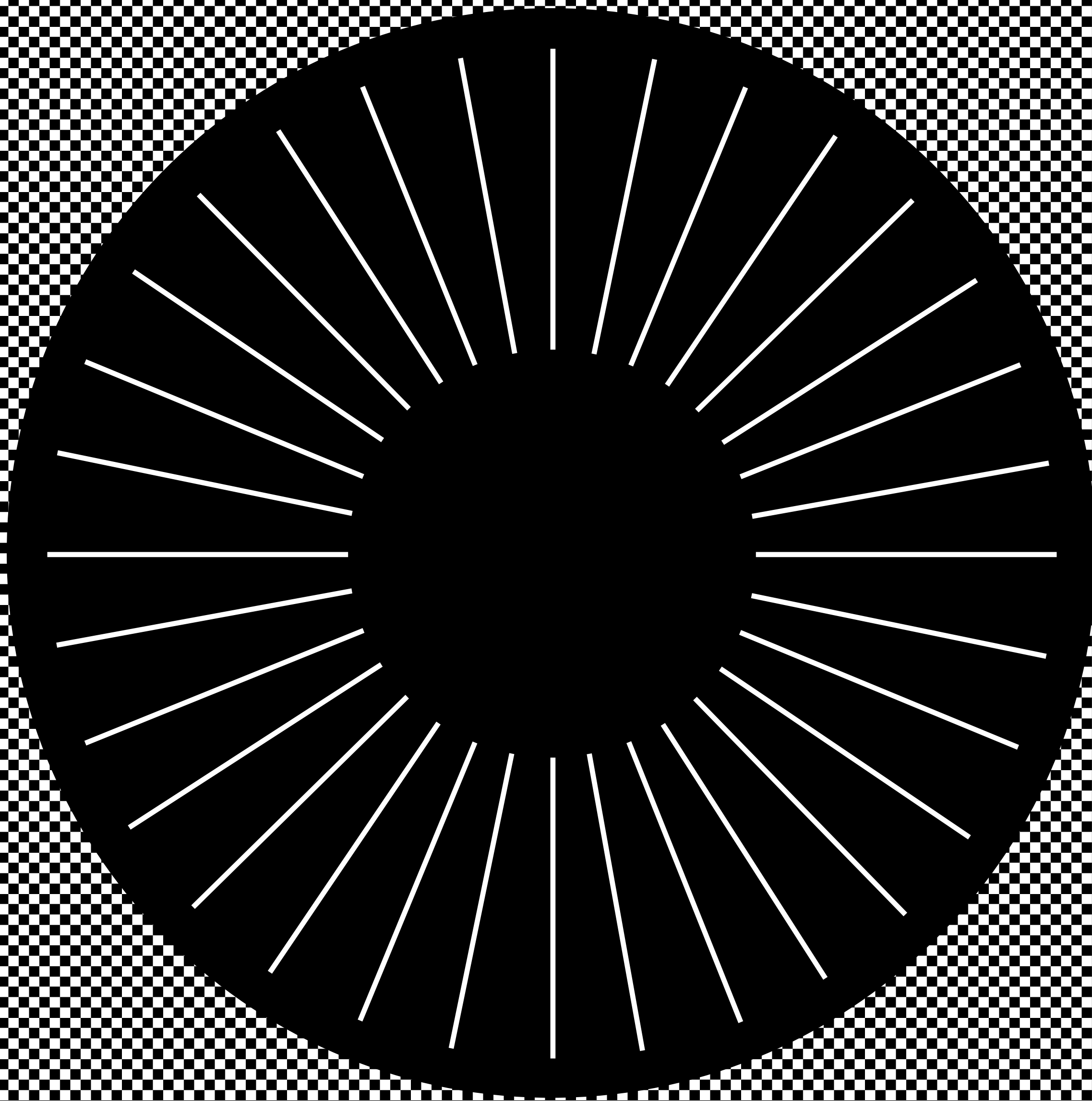


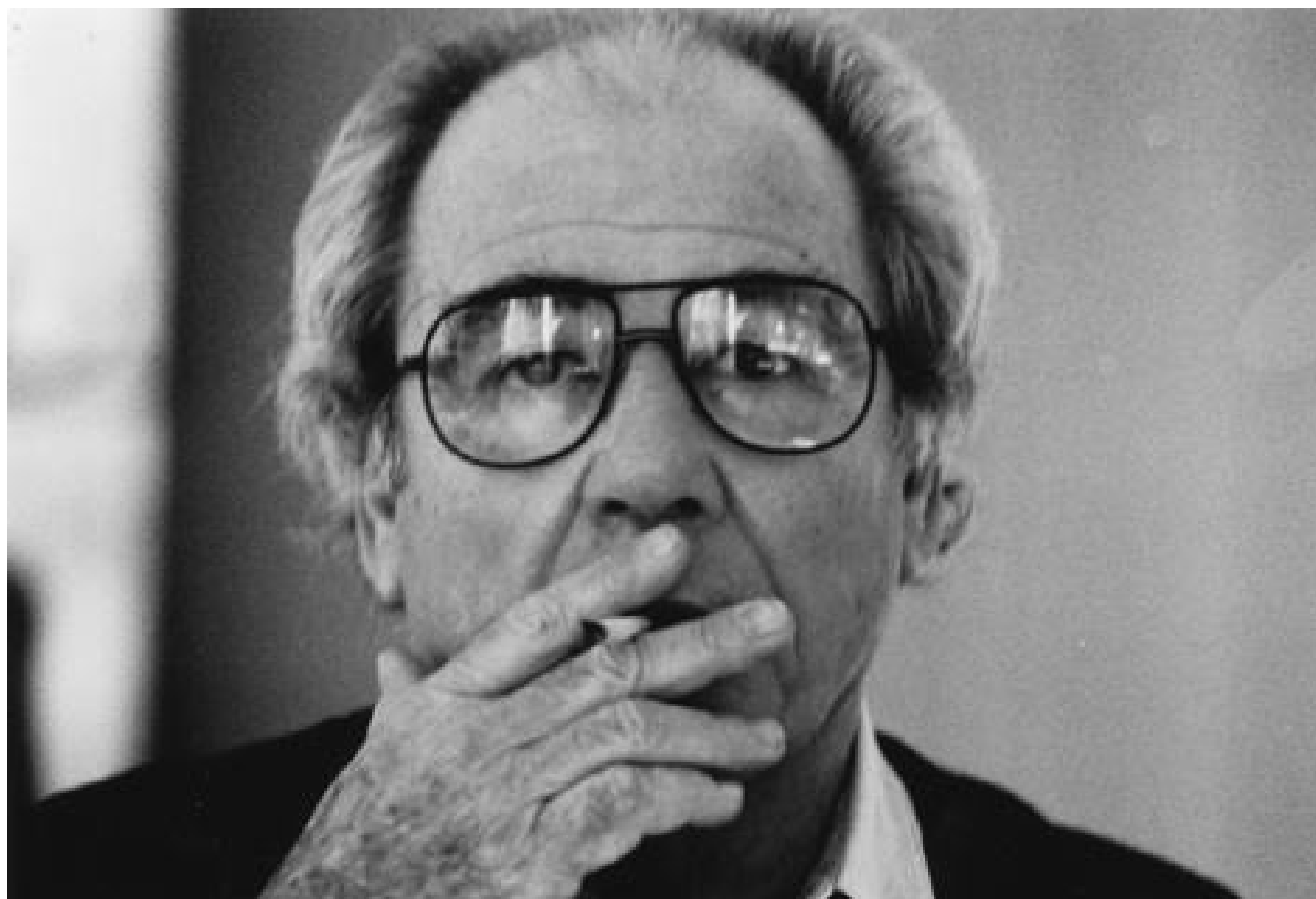
E-Magazine

Pertemuan 9 - 16





DIGITAL



JEAN BAUDRILLAR.
FILSUF PRACIS, 1981

HIPERREALITAS

REALITAS KITA TELAH
TERDISTORSI OLEH SIMULASI
MEDIA DAN REPRESENTASI

Hiperrealitas dapat mengubah cara kita memandang dan memahami dunia, dengan **menciptakan persepsi** yang lebih kuat terhadap representasi daripada pengalaman langsung.

POSTMODERNITAS

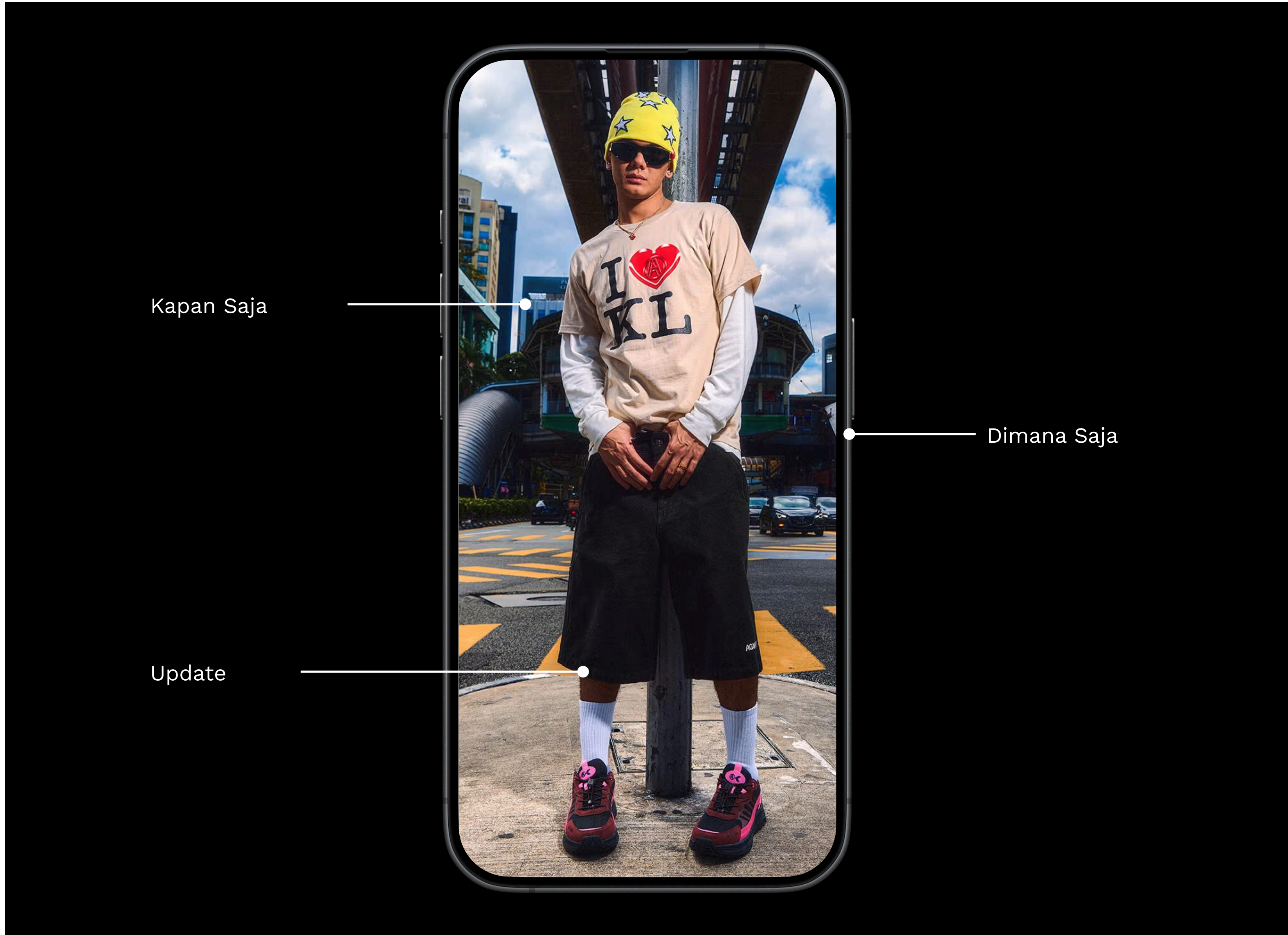
Konsep hiperrealitas sering dikaitkan dengan era postmodernitas, di mana batasan antara realitas dan simulasi semakin kabur.

DINAMIS & INTERAKTIF

FORMAT DIGITAL

menyampaikan informasi, hiburan, dan iklan kepada audiens secara online



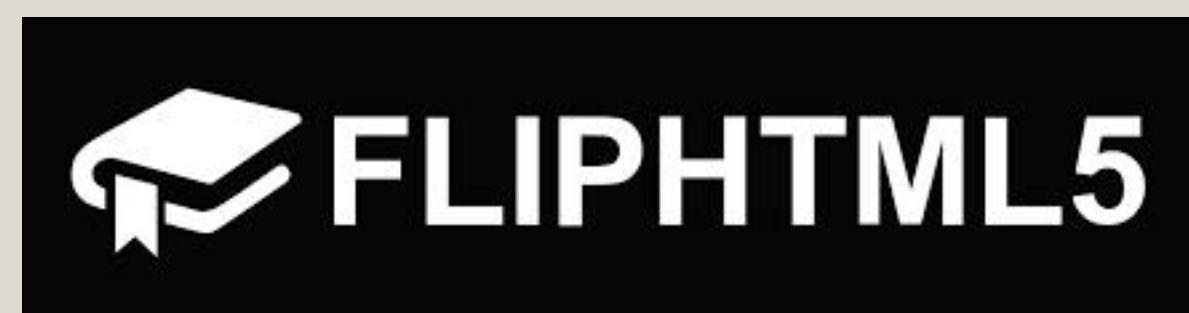


Kapan Saja

Update

Dimana Saja

SOFTWARE PENDUKUNG



REFERENSI

HYPEBEAST

HTTPS://HYPEBEAST.COM/MAGAZINE

<https://hypebeast.com/magazine>

01.
Konsep Magazine



PROSES PROJECT E-MAGAZINE



02.
Data Konten



03.
Design Layout

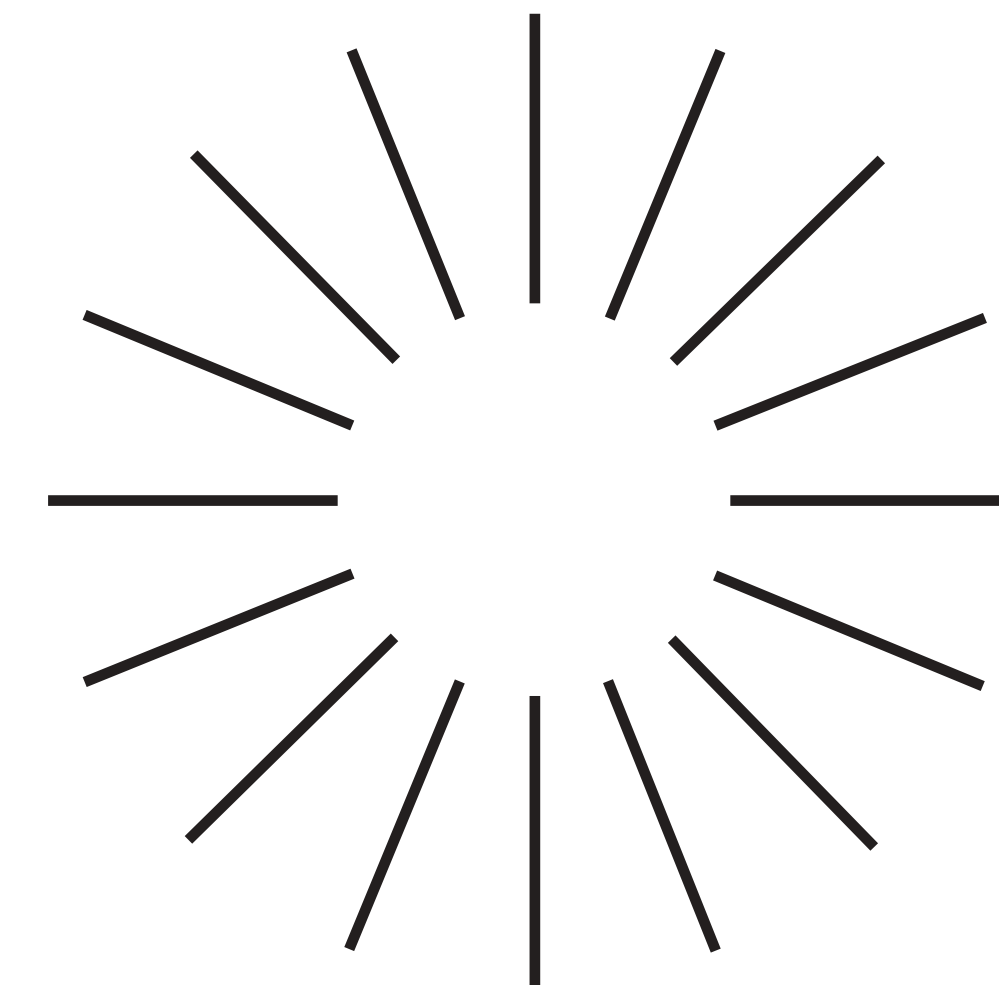


04.
Final Digital



JENIS MAJALAH

Lifestyle
Music
Trent
sporty
Art
Design
Dll





TUGAS DIGITAL MAGAZINE

P9 - P10

ASISTENSI KONSEP MAGAZINE

P11 - P12

ASISTENSI KONTEN MAGAZINE

P13 - P14

ASISTENSI DESIGN

P15 - P16

PREVIEW & FINAL PROJECT

THANK YOU!