

PENGEMBANGAN MAJALAH SEKOLAH DIGITAL DENGAN *BASIC DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DI SMKN JENAWI KARANGANYAR

Sabrina Davina Shanty¹, Evelyne Henny Lukitasari², Yudi
Wibowo³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial, Humaniora, dan
Seni, Universitas Sahid Surakarta
E-mail: sabrinadvns18@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan literasi digital menjadi salah satu fokus pemerintah dalam beberapa tahun terakhir untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif, terutama pada kalangan pelajar. Salah satu langkah yang diambil adalah mengembangkan majalah sekolah ke dalam bentuk digital dan menerapkan pengetahuan dasar desain dalam pembuatan majalah sekolah untuk menarik minat baca siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah majalah sekolah digital dengan menerapkan dasar desain untuk menarik minat baca siswa sehingga dapat menumbuhkan dampak yang baik pada pengetahuan dan sikap. Hasilnya, 94% siswa menyatakan bahwa desain majalah yang menarik dapat meningkatkan minat literasi mereka. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan, survei, dokumentasi, dan analisis literatur menggunakan pendekatan deskriptif.

Kata kunci: majalah sekolah digital, literasi digital, dasar desain

ABSTRACT

Developing A Digital School Magazine with basic Design to Enhance Digital Literacy at SMKN Jenawi Karanganyar. The improvement of digital literacy has become one of the government's focuses in recent years to produce superior and competitive human resources, especially among students. One of the steps taken is to develop school magazines into digital form and apply basic design knowledge in making school magazines to attract students' reading interest. The purpose of this research is to create a digital school magazine by applying basic design to attract students' reading interest so that it can foster a good impact on knowledge and attitude. As a result, 94% of students stated that an attractive magazine design can increase their literacy interest. The method used was qualitative, with data collection through field observation, survey, documentation, and literature analysis using a descriptive approach.

Keywords: digital school magazine, digital literacy, basic design

1. Pendahuluan

Era digital merupakan era di mana kehidupan telah mengalami kemajuan pesat ke dalam bentuk digital, yang telah memberi banyak kemudahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Hasil survei Direktorat Sekolah Dasar menyatakan bahwa 73,9% penduduk Indonesia telah memanfaatkan teknologi digital pada kehidupan keseharian mereka (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Di sisi lain, Indonesia tetap harus waspada terhadap pesatnya teknologi informasi karena era digital seolah-olah memiliki dua sisi, yaitu dapat membantu atau menghalangi kemajuan Indonesia. Serta menangani permasalahan kurangnya literasi bagi remaja usia 12-18 tahun (Tranggono et al., 2023). Pada CNBC Indonesia *Tech and Telco Outlook 2023* menurut Aviliani, seorang ekonom senior, tingkat literasi digital Indonesia hanya 62%. Jumlah tersebut lebih rendah jika dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya yang rata-ratanya mencapai 70%. Oleh karena itu, perlu dilakukan percepatan untuk mengejar tingkat literasi digital di Indonesia, terutama bagi mereka yang masih sekolah (Anam, 2023).

Penurunan literasi dapat berdampak negatif, terutama pada remaja. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan kasus penipuan, *bullying*, penyebaran hoaks, hingga munculnya sikap radikalisme berbasis digital yang tentu akan memengaruhi sikap dan tindakan remaja. Dampak negatif tersebut dapat menyebabkan melemahnya karakter, akhlak, budi pekerti, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Anisa et al, 2021). Untuk menangani permasalahan tersebut, pemerintah membuat beberapa program di antaranya Profil Pelajar Pancasila dan Gerakan Literasi Sekolah. Profil Pelajar Pancasila merupakan kumpulan kompetensi perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar yang memiliki daya saing global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila (Kahfi, 2022) sedangkan Gerakan Literasi Sekolah adalah salah satu usaha yang melibatkan sekolah, media massa, warga sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya untuk membiasakan dan menumbuhkan minat murid pada kegiatan literasi, yang pada akhirnya akan memberi dampak positif pada

lingkungan dan dunia pendidikan sehingga harus didukung oleh semua pihak yang terkait (Anisa et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mendukung kedua program tersebut perlu adanya sebuah media meningkatkan kualitas bacaan di lingkungan sekolah, salah satunya dengan majalah sekolah pada era digital ini.

Penggunaan majalah sekolah digital bertujuan untuk memberi inspirasi siswa dalam belajar dengan menyajikan beragam materi yang dapat menjadi sumber referensi bagi mereka untuk melakukan inovasi (Prabowo, 2021). Majalah sekolah merupakan salah satu bentuk media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya (Diyanti et al, 2021). Majalah sekolah memiliki berbagai manfaat, sebagai media informasi, sarana mengekspresikan diri, melatih berkerja sama, mandiri, bernalar kritis, serta mengembangkan ide-ide kreatif (Widada & Vijaya Kusuma, 2021), dimana hal-hal tersebut sesuai dengan elemen yang ada pada Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, majalah sekolah digital juga dapat mengembangkan keterampilan digital yang penting dengan cara yang praktis (Ilomäki et al., 2023). Media digital dipilih karena dapat diakses, dianalisis, dan disebar dengan mudah melalui media digital seperti Web, Youtube, Instagram, dan Facebook (Setiawan & Akrom, 2020). Namun saat ini, masih banyak majalah sekolah yang berbentuk cetak dan masih terkesan formal sehingga kurang menarik minat baca siswa, termasuk majalah sekolah di SMKN Jenawi Karanganyar.

SMKN (Sekolah Menengah Kejuruan Negeri) Jenawi Karanganyar merupakan sekolah kejuruan yang berada di daerah Jenawi, Karanganyar. Sekolah yang beralamatkan Jalan Raya Balong - Sragen KM.3,5 Jetis, Jetis, Menjing, Kec. Jenawi, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57794 ini memiliki tiga program studi, yaitu Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, serta Akuntansi Keuangan Lembaga dengan akreditasi unggul. Di luar kegiatan belajar-mengajar (KBM), SMKN Jenawi Karanganyar juga memberi fasilitas di



Gambar 1. Grafik Ketertarikan Siswa Terhadap Desain Majalah (sumber: Penulis, 2023)

beberapa kegiatan guna mendukung kreativitas dan kemampuan siswa secara maksimal, termasuk dalam pembuatan majalah sekolah. Pada tahun 2015, SMKN Jenawi Karanganyar telah menerbitkan majalah sekolah bernama “Galaksi Jenawi”. Namun, pada tahun 2019, majalah sekolah “Galaksi Jenawi” berhenti terbit. Vakumnya majalah sekolah tersebut menjadi salah satu hambatan penerapan program pemerintah untuk menangani permasalahan literasi digital. Beberapa faktor yang menyebabkan majalah sekolah “Galaksi Jenawi” vakum antara lain biaya produksi mahal, pengelolaannya dan distribusi yang susah karena majalah berbentuk cetak, serta desain majalah yang kurang menarik. Dari hasil survei kepada 150 siswa SMKN Jenawi Karanganyar terhadap majalah sekolah “Galaksi Jenawi” sebelumnya, menunjukkan hanya 25% siswa yang berminat untuk membaca majalah sekolah “Galaksi Jenawi” (Gambar 1). Beberapa alasan siswa kurang berminat untuk membaca majalah tersebut antara lain adalah desain yang kurang menarik dan masih berbentuk konvensional atau cetak.

Dari hasil data tersebut, terlihat juga perlu adanya pengembangan dari majalah sekolah “Galaksi Jenawi”, terutama pada desain majalah dengan menerapkan *basic design* dalam pembuatannya. Pembuatan majalah sekolah yang memperhatikan dan menerapkan dasar desain yang tepat dapat memberikan dampak yang baik pada pengetahuan dan sikap siswa (Rachman & Hidayani, 2021). Dasar desain itu sendiri terdiri

dari elemen dan prinsip; dasar desain merupakan fondasi dari media visual, termasuk majalah sekolah. Penyusunan dan desain majalah sekolah dapat mempengaruhi minat audiens dalam membaca dan memahami isi majalah, sehingga dalam pembuatan majalah sekolah harus memikirkan konsep yang akan digunakan (Lukitasari, 2021). Menggunakan media berbasis digital, seperti majalah digital, merupakan salah satu cara untuk mendapatkan perhatian siswa di era digital ini (Wulandari et al, 2022). Majalah sekolah digital dipilih karena kemudahan akses, biaya produksi yang murah, dan lebih interaktif. Hal tersebut dapat menarik minat siswa dalam membaca majalah sekolah digital dan mempermudah untuk mengelolanya (Prabowo, 2021).

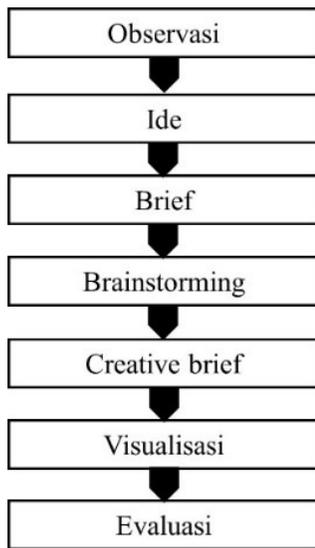
Tujuan dari penelitian ini adalah membuat majalah sekolah digital dengan menerapkan *basic design* dalam pembuatannya untuk menarik dan menumbuhkan minat baca siswa. Dengan demikian, diharapkan majalah sekolah digital ini dapat memberikan dampak positif terhadap sikap dan perilaku siswa, seperti membiasakan mereka berpikir kritis dan kreatif dengan memanfaatkan era digitalisasi serta meningkatkan kemampuan digital mereka untuk kegiatan positif.

2. Metode Perancangan

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, metode ini menghasilkan penelitian yang berupa kata-kata dan gambar (Sugiyono, 2019) Metode ini dipilih karena berfokus pada fenomena, serta untuk memahami kebutuhan masalah secara mendalam. Objek dalam penelitian ini adalah siswa di SMKN Jenawi, Karanganyar. Penelitian ini berbasis perancangan, sehingga menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif. Model prosedural menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sesuatu.

Penelitian ini dimulai dengan observasi dan penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah, perumusan masalah, dan tujuan. Kemudian pengumpulan *brief* atau data dilakukan dengan wawancara dengan ketua tim,

observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Data-data tersebut dikembangkan melalui *brainstorming* untuk membuat sebuah *creative brief* sebagai konsep yang membantu dalam proses visualisasi majalah sekolah. Setelah majalah sekolah digital jadi dan disebarakan bersamaan dengan kuesioner untuk melihat respon siswa terhadap majalah sekolah digital serta untuk jadi bahan evaluasi majalah sekolah digital selanjutnya. Sehingga tercipta sebuah perancangan sistematis pembuatan majalah sekolah digital seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode Perancangan
(Sumber: Penulis, 2023)

Tabel 1. Analisa Target Audiens

No.	Segmentasi	Target Audiens
1	Demografis	Siswa Sekolah Menengah Atas atau kejuruan dengan usia 15-19 tahun berekonomi menengah ke atas.
2	Geografis	SMK Jenawi Karanganyar, Jetis, Menjing, Kecamatan Jenawi, Kabupaten Karangnyar.
3	Psikografis	Siswa yang memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi mengenai suatu informasi dan suka belajar melalui media digital.
4	Behavior	Siswa yang memiliki kebiasaan untuk menambah ilmu dan informasi melalui media digital.

Sumber: dokumen penulis

Target Audiens

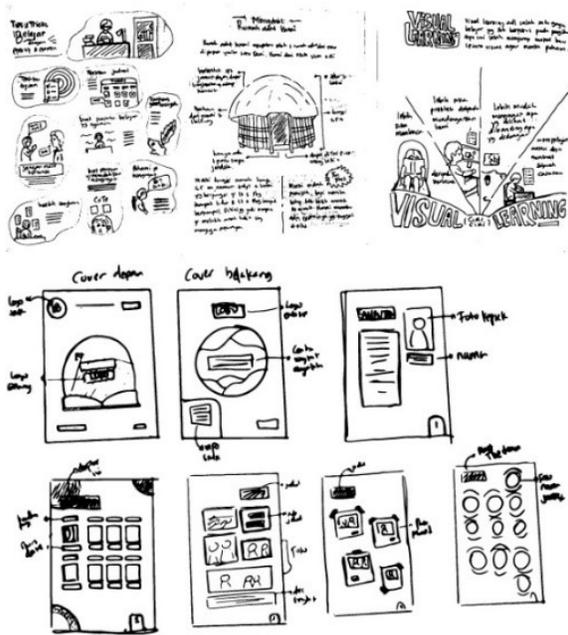
Target audiens disesuaikan berdasarkan analisis data yang ada menggunakan analisa kualitatif, dengan tujuan agar desain majalah sekolah ini dapat menjangkau dan sesuai dengan target audiens. Target audiens ini ditetapkan melalui segmentasi berdasarkan indikator demografis, geografis, psikografis dan behavior.

Secara demografis pada perancangan ini adalah siswa-siswi SMKN Jenawi Karanganyar, yang berusia 15-19 tahun dan memiliki latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas. Secara geografis, target audiens berada di daerah Jenawi, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari psikografis dan behavior, audiens yang dituju adalah mereka yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kebiasaan menambah wawasan serta informasi melalui media digital.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses perancangan majalah sekolah digital ini melibatkan 2 konsep utama, yaitu konsep estetis dan teknik. Konsep estetis mencakup *basic design* yang akan diterapkan pada pembuatan majalah sekolah digital, terdiri dari prinsip desain, layout, tipografi, warna, dan ilustrasi. Sementara konsep teknik adalah alat yang akan digunakan dalam pembuatan majalah sekolah digital, seperti *software* Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW dan *website* flipbook. Konsep-konsep tersebut disesuaikan dengan menganalisa target audiens pada Tabel 1.

Dalam konsep layout pada majalah sekolah digital ini, menggunakan jenis *axial* layout dengan mengaplikasikan beberapa font yaitu *Agne* untuk *Headline*, *Bebas Nue* untuk *sub-headline*, dan *Bahmschrift* untuk *body txtnya*. Untuk palet warna, dipilih warna orange dan biru untuk membuat desain terlihat *vibrant*, pada konsep ilustrasi, menggunakan ilustrasi flat desain. Media yang digunakan adalah *flipbook Online* Heyzine, dipilih karena aksesibilitasnya yang luas, interaktif, dan dapat digunakan berbagai jenis media (Rosita, 2023). *Flipbook* sudah sering sebagai salah satu media pembelajaran (Ramadhan & Pranata, 2022; Roemintoyo & Budiarto, 2021; Setiadi et al, 2021;

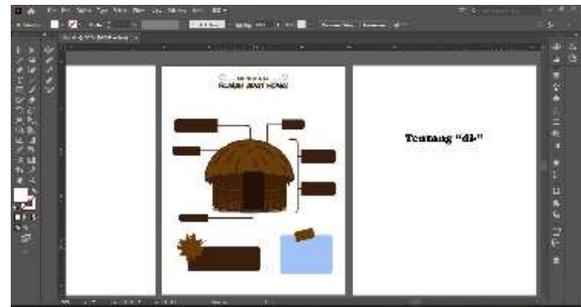


Gambar 3. Sketsa konten dan layout majalah
(Sumber: Penulis, 2023)

Sriyanti et al. 2020). Sedangkan konten majalah sekolah digital ini mengangkat kegiatan akademis maupun non-akademis yang dibuat secara menarik. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa, lalu dilanjut dengan proses digitalisasi konten dan pembuatan *flipbook*. Untuk hasil sketsa dapat dilihat pada Gambar 3.

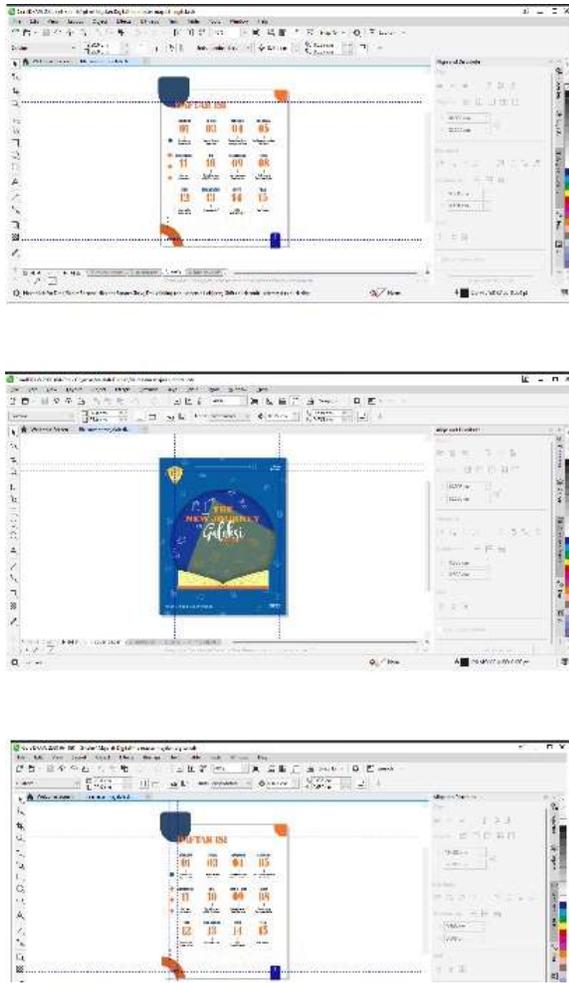
Proses digitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator, Photoshop, dan CorelDRAW. Setelah itu, konten disusun pada aplikasi CorelDRAW untuk mempermudah penyusunan majalah sekolah yang nanti akan di-*export* menjadi PDF sebelum di-*import* pada *flipbook online*. Proses digitalisasi dan *layouting* dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5. Setelah majalah sekolah selesai di-*layout* dan di-*export* menjadi PDF, maka proses selanjutnya adalah pembuatan *flipbook online* menggunakan website Heyzine. Hasil dari *flipbook online* dapat dilihat pada Gambar 6.

Penyebaran majalah sekolah dan kuesioner dilakukan untuk melihat respon siswa SMKN Jenawi Karanganyar pada majalah sekolah digital pertama mereka terutama pada desain dan format majalah sekolah. Kuesioner ini juga dibutuhkan untuk mengetahui apakah implementasi *basic design*

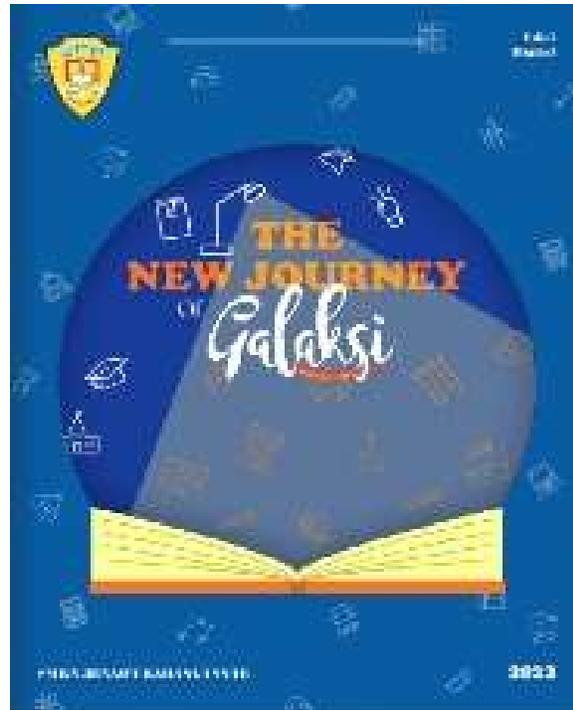


Gambar 4. Proses Digitalisasi Konten Majalah
(Sumber: Penulis, 2023)

pada sebuah majalah sekolah dapat menarik minat siswa dalam membaca majalah sekolah tersebut. Hasil kuesioner dari 150 siswa SMKN Jenawi Karanganyar, 91% siswa puas terhadap desain serta konten majalah sekolah digital tersebut, dan 94% siswa berpendapat bahwa desain majalah sekolah digital yang menarik dapat meningkatkan dan mempengaruhi minat baca. Dampak dari penelitian ini diantaranya menarik minat literasi siswa, mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam membaca dan mengeksplorasi konten yang disajikan, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, bersamaan memfasilitasi keterampilan digital mereka.



Gambar 5. Proses layouting majalah
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 6. Flipbook Majalah Sekolah Digital
(Sumber: Penulis, 2023)
<https://heyzine.com/flipbook/29cef87a6d.html>

4. Kesimpulan

Implementasi *basic design* dalam perancangan majalah sekolah digital bertujuan untuk menarik minat literasi siswa SMKN Jenawi Karanganyar dalam membaca majalah sekolah digital tersebut. Dengan memperhatikan prinsip desain, layout, warna, tipografi, dan ilustrasi, majalah sekolah digital diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini dianggap penting karena masih banyak majalah sekolah yang belum memperhatikan desain, sehingga siswa menjadi enggan untuk membacanya. Berdasarkan permasalahan tersebut, ditentukan solusi pemecahan masalah, yaitu digitalisasi dan

mengembangkan desain majalah sekolah dengan menerapkan *basic design*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebanyak 94% siswa berpendapat bahwa desain majalah sekolah yang menarik dapat mempengaruhi minat baca mereka. Adapun dampak dari penelitian ini diantaranya mendorong siswa untuk tertarik mengeksplorasi konten majalah, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, serta melatih keterampilan digital mereka.

Daftar Pustaka

- Anam, K. (2023). *Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%*. Retrieved 6 December 2023, from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–12.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Minat Baca Tulis Netizen Turun di Era Digital, Lebih Banyak Komen dan Update Status*. Retrieved 6 December 2023, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/minat-baca-tulis-netizen-turun-di-era-digital-lebih-banyak-komen-dan-update-status>
- Diyanti, K. R., Wendra, W., Asih, A., & Tantri, S. (2021). Majalah Sekolah Gempita Esaba Dan Relevansi Terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bangli. *JPBSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 11(2), 250–259. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i2.36175>
- Ilomäki, L., Lakkala, M., Kallunki, V., Mundy, D., Romero, M., Romeu, T., & Anastasia, G. (2023, December 1). Critical digital literacies at school level: A systematic review. *Review of Education*. John Wiley and Sons Inc. DOI: <https://doi.org/10.1002/rev3.3425>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH (Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar)*, 5(2), 138–151. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.402>
- Lukitasari, E. H. (2021). Pengabdian Penempatan Typografi Pada Majalah di Smk N Jenawi. *Jurnal Pengabdian Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 34–44. DOI: <https://doi.org/10.47942/jpttg.v2i1.718>
- Prabowo, S. (2021). Pengembangan Majalah Digital Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Project Based Learning pada Materi Pelajaran Batik untuk Meningkatkan Kreativitas Membatik Siswa Kelas VII di MTS Negeri 3 Bantul. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 90–101.
- Rachman Hakim, A., & Hidayani, R. (2021). Penerapan Prinsip Dasar Desain dalam Pembuatan Media Visual Fisika SMA. *WaPFI: Wahana Pendidikan Fisika*, 6(1), 46–54.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as innovation of digital learning media: Preparing education for facing and facilitating 21st Century learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8-13.
- Rosita, N. (2023). *Kelebihan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Abad 21, Disertai Cara Membuatnya*. Retrieved 25 January 2024, from <https://kumparan.com/bunga-matahari-1695019536741626955/kelebihan-flipbook-sebagai-media-pembelajaran-abad-21-disertai-cara-membuatnya-21DFgpJ35ug/3>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4). DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Setiawan, A., & Akrom, A. (2020). Pencapaian Media Digital Dalam Penanaman Karakter Progam Studi Unggulan (Studi Kasus Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro). *ARS: Jurnal Seni Rupa & Desain*, 23(2), 93–100. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/ars.v23i2.4093>
- Sriyanti, I., Almafie, M. R., Marlina, L., & Jauhari, J. (2020). The effect of using flipbook-based e-modules on student learning

outcomes. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 3(2), 69-75.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.

Tranggono, Niswan, S., Diansiwi, P., Pradana Alif Gustama, M., Nuwwara Khalisha, Y., & Zuhriyatun Nasihah, R. (2023). Minimnya Literatur di Era Digital pada Remaja (Usia 12-18 Tahun). *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2). DOI: <https://doi.org/10.53363/bureau.v3i2.304>

Widada, S., & Vijaya Kusuma, V. (2020). Perancangan Media Promosi dan Informasi Berbentuk Desain Majalah Pada SMK Ki Hajar Dewantoro. *MAVIB Journal (Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting)*, 1(2), 241-250.

Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. *ARS: Jurnal Seni Rupa & Desain*, 25(1), 71-78. DOI: <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6423>