

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Revolusi industri 4.0 adalah sebuah fenomena adanya kolaborasi teknologi siber dan otomatisasi, dimana konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi (Rizkinaswara, 2020). Dalam revolusi industri 4.0, terdapat lima teknologi yang menjadi pilar utama yaitu *Internet of Things*, *Big Data*, *Artificial Intelligence*, *Cloud Computing*, dan *Additive Manufacturing* dimana dunia berfokus pada teknologi yang bersifat digital. Di Indonesia, Pemerintah telah mempersiapkan berbagai kebutuhan pelaku industri seperti pemberian insentif, kolaborasi, serta menyediakan sistem yang memudahkan integrasi data pada era digital ini.

Era digital merupakan era dimana 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 dalam kehidupan sehari-hari (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Perkembangan teknologi yang pesat ini tentu memiliki dampak positif dan negatifnya, terutama pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang tidak terkontrol dapat memberi dampak negatif seperti, mudahnya pencurian Hak Cipta, *Cyber Crime*, hingga ketercanduan terhadap sosial media yang menjadi salah satu faktor menurunnya minat baca masyarakat Indonesia. 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). Pada hasil studi PISA (*Programme for International Students Assessment*) skor literasi membaca di Indonesia hanya sebesar 359 poin pada tahun 2022 (Naurah, 2023). Selain itu, serta riset dari UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) tahun 2022 menyatakan indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya mencapai 0,001% yang artinya hanya 1 dari 1000 orang Indonesia yang gemar membaca (Caesaria & Kasih, 2023).

Penurunan literasi dapat memberi dampak negatif terutama pada remaja yang masih bersifat labil. Hal tersebut dapat memicu meningkatnya kasus penipuan, *bullying*, penyebaran *hoax*, hingga timbulnya sikap radikalisme berbasis digital yang tentu akan mempengaruhi sikap dan tindakan remaja. Tercatat pada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bahwa selama tahun 2023 sudah terjadi 2.355 kasus pelanggaran perlindungan anak dimana anak 87 kasus adalah masalah *bullying* (R.N KPAI, 2022). Sedangkan penyebaran *hoax* hingga bulan Mei 2023 tercatat sebanyak 11.642 konten yang teridentifikasi *hoax* oleh KOMINFO (Husna, 2023). Dampak negatif tersebut dapat menyebabkan melemahnya karakter, akhlak, budi pekerti, dan kemampuan berpikir kritis anak, yang tidak sesuai tujuan pemerintah dalam program Profil Pelajar Pancasila dan Gerakan Literasi Sekolah.

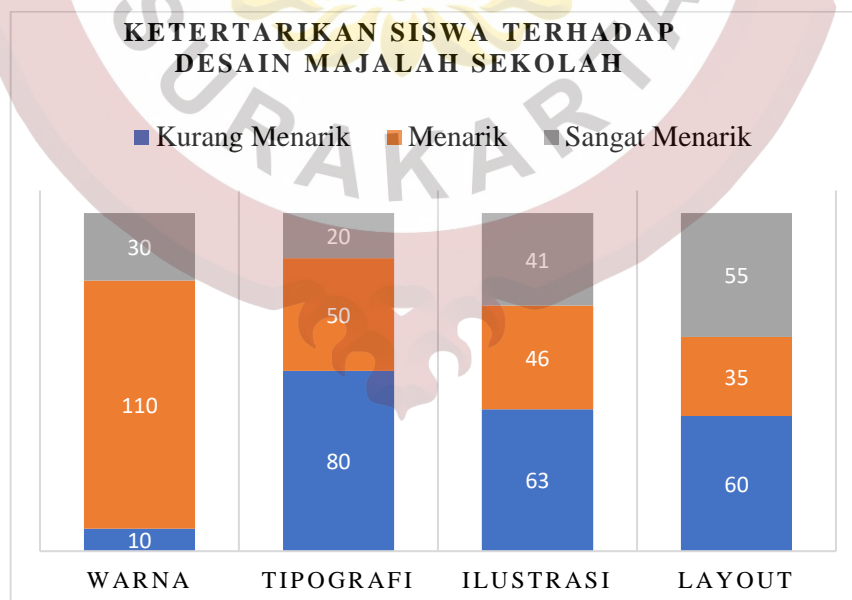
Profil Pelajar Pancasila merupakan kumpulan kompetensi perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar yang memiliki daya saing global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila (Kahfi, 2022). Dengan adanya Profil Pelajar Pancasila ini

diharap kualitas pelajar Indonesia semakin berkembang, terdapat enam elemen yang mencakup yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berkahlak mulia, berkebhinakaan global, mandiri, bergotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Adapun Gerakan Literasi Sekolah yang dikembangkan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 tahun 2015, dimana program tersebut dimaksud untuk menumbuhkan budi pekerti dengan membiasakan peserta didik membaca buku non-pelajaran. Oleh karena itu, untuk mendukung terlaksananya Profil Pelajar Pancasila dan Gerakan Literasi Sekolah perlu adanya sebuah media untuk meningkatkan kualitas bacaan dan SDM (Sumber Daya Manusia) dalam lingkungan sekolah, salah satunya majalah sekolah.

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 selain sebagai media informasi dan sarana mengekspresikan diri, majalah sekolah juga berfungsi sebagai wadah kreativitas warga sekolah, malatih berkerjasama, 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. Namun pada era digital saat ini, masih banyak majalah sekolah yang berbentuk buku cetak termasuk majalah sekolah di SMKN Jenawi Karanganyar. SMKN Jenawi Karanganyar merupakan sekolah kejuruan yang berada di daerah Jenawi Karanganyar, sekolah ini memiliki tiga program studi diantaranya Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, dan Akuntansi Keuangan Lembaga dengan akreditasi “A” dan termasuk sekolah favorit

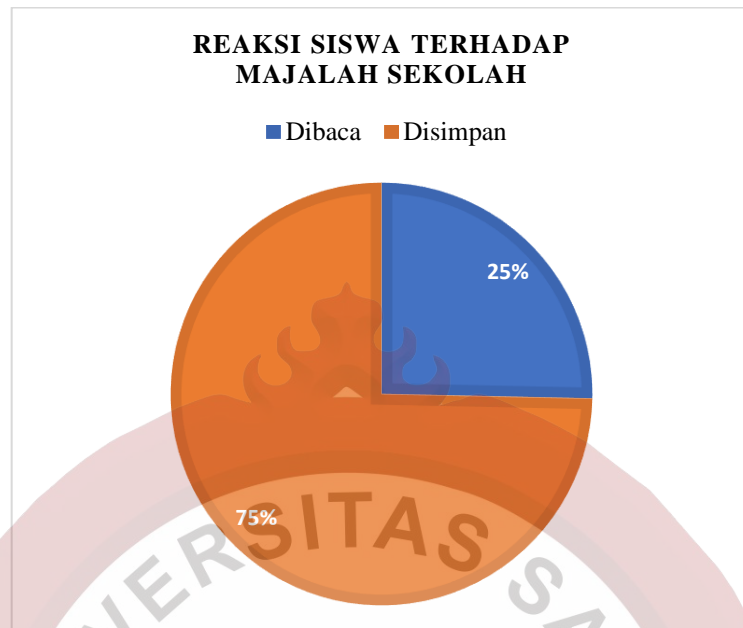
didaerah tersebut. Di luar kegiatan belajar-mengajar (KBM), SMKN Jenawi Karanganyar juga mendukung dan memfasilitasi beberapa kegiatan guna mendukung kreativitas dan kemampuan siswa secara maksimal termasuk dalam pembuatan majalah sekolah. Pada tahun 2015 SMKN Jenawi Karanganyar telah menerbitkan majalah sekolah bernama Galaksi Jenawi yang terbit sekali dalam setahun, namun pada tahun 2019 majalah sekolah Galaksi Jenawi berhenti terbit.

Vakumnya majalah sekolah SMKN Jenawi Karanganyar menjadi salah satu hambatan penerapan program pemerintah dalam menangani permasalahan literasi digital yaitu Profil Pelajar Pancasila serta Gerakan Literasi Sekolah. Beberapa faktor yang menyebabkan majalah sekolah SMKN Jenawi vakum yaitu, biaya produksi mahal, pengelolaannya yang susah karena majalah berbentuk cetak, hingga desain majalah yang kurang menarik. Hal tersebut, terlihat dari hasil survei respon 150 siswa terhadap majalah sekolah jenawi dahulu.



Gambar 1 Grafik Ketertarikan Siswa Pada Majalah Sekolah Lama

(Sumber: Sabrina Davina Shanty, 2023)



Gambar 2 Grafik Reaksi Siswa Terhadap Majalah Sekolah Lama
(Sumber: Sabrina Davina Shanty, 2023)

Namun, hanya 25% siswa yang berminat untuk membaca majalah tersebut. Dari hasil data tersebut, terlihat perlu adanya pengembangan dari majalah sekolah Galaksi Jenawi untuk menarik minat siswa dalam membaca majalah sekolah tersebut, yaitu dengan digitalisasi dan mengembangkan desain majalah. Pembuatan majalah sekolah yang memperhatikan dan menerapkan dasar desain yang tepat dapat memberikan dampak yang baik pada pengetahuan dan sikap (Rachman & Hidayani, 2021). Dasar desain itu sendiri terdiri dari elemen dan prinsip, yang menjadi 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). Majalah sekolah digital di pilih 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), sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh Majalah Galaksi saat ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah yang diambil antaranya:

1. Bagaimana konsep dari majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar yang menarik dengan menerapkan *basic design*?
2. Bagaimana visual dari majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar yang menarik minat literasi digital siswa?

C. TUJUAN

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Membuat konsep majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar yang menarik dengan menerapkan *basic design*.
2. Menghasilkan visual majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar yang dapat menarik minat literasi digital siswa.

D. MANFAAT

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Sebagai referensi dalam pembuatan majalah sekolah digital dengan memperhatikan dan menerapkan *basic design*.
2. Sebagai media informasi mengenai tahapan dalam membuat sebuah makalah sekolah digital yang dapat menarik minat literasi digital siswa.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan suatu aktivitas mereview atau mengkaji ulang dan menelaah laporan-laporan terdahulu sebagai upaya mencari perbandingan untuk menemukan suatu inovasi baru dan sebagai tanda orisinalitas penelitian selanjutnya. Dalam Skripsi-Jurnal Ilmiah Perancangan “Implementasi *Basic Design* Pada Majalah Sekolah Digital SMKN Jenawi Karanganyar Tingkatkan Literasi Digital” ini, terdapat beberapa contoh jurnal perancangan yang dapat dijadikan sebagai acuan pembeda dari inovasi perancangan ini. Jurnal dan tugas akhir tersebut antaran lain:

Jurnal ARS (Jurnal Seni Rupa dan Desain) berjudul “Perancangan Buku *Decoupage* Berdasarkan Desain Komunikasi Visual” karya Rizkita Ayu Mutiarani tahun 2021 dari Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia (Mutiarani, 2021), jurnal ini berisi tentang pembuatan buku informasi tentang teknik mengambil motif-motif tertentu menjadi sebuah karya yang dapat digunakan

berdasarkan desain komunikasi visual yang bertujuan agar masyarakat tidak hanya dapat memotong dan menempelkan motif, tetapi juga dapat membuat desain *decoupage* yang bermakna. Manfaat dari jurnal ini adalah sebagai referensi pembuatan majalah sekolah digital yang menerapkan *basic design* dalam pembuatannya. Adapun persamaan dari perancangan ini adalah memerhatikan dan menerapkan desain komunikasi visual dalam pembuatan suatu karya, sedangkan perbedaannya dari “Implementasi *Basic Design* Pada Majalah Sekolah Digital SMKN Jenawi Karanganyar Tingkatkan Literasi Digital” ini adalah tujuan media yang digunakan.

Jurnal berjudul “Desain Majalah Penunjang Promosi dan Informasi Pada SMK Karya Bangsa Kota Tangerang” karya Dian Sugiarto dan Suhadi dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja pada tahun 2019 (Sugiarto, 2019) tentang pembuatan media majalah cetak untuk menyampaikan informasi dan promosi SMK Karya Bangsa secara lebih efektif dan kreatif. Manfaat dari jurnal tersebut adalah sebagai referensi pembuatan majalah sekolah yang menarik dan kreatif pada perancangan ini. Persamaan dari jurnal tersebut adalah pembuatan majalah sekolah dengan memperhatikan komunikasi visual untuk menyampaikan informasi dan promosi sekolah, adapun perbedaan dari perancangan ini adalah output media yang akan digunakan yaitu digital.

Jurnal Andharupa (Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia) Vol 06 No. 2 berjudul “Perancangan Buku Desain Kemasan “*Basic Of Packaging*”” oleh Yana Erlyana dan Ressiani dari Universitas Bunda Mulia pada tahun 2020 yang berisi tentang pembuatan buku desain kemasan sebagai media informasi

masyarakat untuk memaksimalkan kemasan dalam strategi bisnisnya yang disusun dengan memperhatikan desain buku itu sendiri sehingga informasi mudah dipahami. Manfaat dari jurnal tersebut adalah menjadi referensi pembuatan majalah yang lebih menekan pada komunikasi visual sehingga informasi dapat disampaikan secara efektif dan menarik. Perbedaan dari perancangan ini adalah media serta fungsi dari media yang dibuat, adapun persamaan dari jurnal tersebut yaitu penerapan komunikasi visual dalam menyampaikan suatu informasi secara menarik (Erlyana, 2020).

Jurnal CICES (*Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*) yang berjudul “Desain Majalah Guna Menunjang Media Informasi Pada SMK Al-Ijtihad Tangerang” karya Dede Cahyadi dan Dennis Laloan dari Universitas Raharja tahun 2020 (Cahyadi & Laloan, 2020), yang berisi tentang mendesain majalah sekolah untuk menyampaikan media informasi dan promosi dalam bentuk majalah dan brosur cetak untuk meningkatkan citra sekolah pada calon peserta didik. Manfaat dari jurnal tersebut sebagai referensi pembuatan majalah sebagai sarana informasi dan promosi sekolah dengan memperhatikan komunikasi visualnya. Perbedaan dari jurnal tersebut adalah media yang digunakan berbentuk digital, adapun persamaan dari jurnal tersebut dengan perancangan ini yaitu menerapkan dasar-dasar desain dalam pembuatan majalah sekolah.

Dari jurnal-jurnal tersebut digunakan sebagai referensi dan bukti diferensiasi, meskipun begitu adapun perbedaan dari jurnal dan tugas akhir tersebut dari jurnal ilmiah perancangan “Implementasi *Basic Design* Pada Pembuatan Majalah Sekolah Digital SMKN Jenawi Karanganyar Tingkatkan Literasi Digital”

adalah dengan adanya penerapan dasar-dasar desain pada pembuatan majalah sekolah digital pada SMKN Jenawi Karanganyar yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital remaja terutama siswa-siswi yang ada di SMKN Jenawi Karanganyar.

F. LANDASAN TEORI

1. Implementasi

Implementasi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu *implement* yang berarti memberikan sarana untuk melakukan sesuatu dan memberi efek yang sebenarnya, sedangkan dalam KBBI implementasi yaitu penerapan atau pelaksanaan. Implementasi adalah perilaku atau tindakan yang harus mengikuti pemikiran awal sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Revita, 2023). Definisi implementasi dapat juga berarti proses mengubah konsep menjadi tindakan yang melibatkan langkah-langkah yang telah dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Adapun jenis-jenis implementasi yaitu, Implementasi kebijakan, Implementasi sistem atau teknologi informasi, Implementasi strategi, Implementasi pendidikan, Implementasi kebijakan publik

Tujuan dari implementasi sendiri adalah untuk mewujudkan suatu perencanaan yang telah dibuat untuk menjadi kenyataan, sehingga secara teknis implementasi juga mempunyai tujuan untuk menguji penerapan

suatu kebijakan yang telah tersusun dalam perencanaan. Sehingga definisi implementasi yaitu proses mengubah konsep dengan melibatkan langkah-langkah yang telah disusun untuk mencapai suatu tujuan.

2. *Basic design*

Desain merupakan kegiatan merancang sesuatu yang bersifat fungsional untuk menyelesaikan suatu masalah sehingga memiliki nilai lebih atau bermanfaat untuk orang lain, desain menjadi salah satu ekspresi kebudayaan yang berwujud (Sachari & Sunarya, 2001). Desain adalah kegiatan kreatif dalam menyusun rancangan untuk suatu objek sebelum direalisasikan menjadi nyata (Thabrani, 2022) Dalam dasar desain sendiri terdapat prinsip dan elemen atau unsur pembentuk desain yang menjadi fundamental dari hasil desain tersebut.

Prinsip desain yang paling dasar adalah *unity* (kesatuan), *balance* (keseimbangan), *rhythm* (ritme), *emphasis* (penekanan), dan proporsi. Beberapa orang berpendapat bahwa prinsip desain ada 12 yaitu *contrast* (kontras), *balance* (keseimbangan), *emphasis* (penekanan), proporsi, *hierarchy* (hierarki), *repetition* (pengulangan), *rhythm* (ritme), *pattern* (pola), *white space* (ruang kosong), *movement* (gerakan), *variety* (variasi), dan *unity* (kesatuan). Prinsip desain dapat mempengaruhi cara audiens melihat dan berinteraksi dengan desain, jika diterapkan dengan benar maka dapat memiliki dampak emosional pada audiens dan meningkatkan

pengalaman dalam melihat desain tersebut. Seorang desainer yang memahami prinsip-prinsip *basic design*, mereka dapat menggabungkan prinsip tersebut untuk menciptakan desain yang estetis dan fungsional (Chapman, 2019). Sedangkan untuk elemen atau unsur desain yaitu titik, garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang, adapun elemen desain juga meliputi typography, ukuran, jarak, dan ilustrasi (Wahl, 2018). Penggunaan elemen dan prinsip ini tidak selalu harus diikuti atau digunakan dalam mendesain sesuatu sehingga dapat memunculkan ide-ide kreatif lainnya (Supriyono, 2010). Sehingga pengertian dari basic design adalah menggunakan prinsip dan elemen desain dalam merancang solusi fungsional untuk sebuah masalah.

3. Majalah

Menurut KBBI majalah adalah buku yang diterbitkan secara berkala yang berisi liputan jurnalistik dan perspektif tentang topik aktual yang menarik bagi pembaca. Majalah dalam bahasa Inggris disebut *Magazine* yang berasal dari bahasa Arab “makhazi” yang berarti gudang penyimpanan (Riadi, 2019). Kelebihan dari majalah adalah dapat menjangkau khalayak yang khusus, dibaca dalam jangka waktu lama, dapat menjadi referensi khusus, dan kualitas visual yang menarik. Sedangkan kekurangan dari majalah, terutama majalah cetak adalah biaya produksi yang tinggi, tidak fleksible, dan sulitnya pendistribusian.

Menurut Ardianto dan Erdianaya (2004), berikut merupakan ciri-ciri yang membedakan majalah dengan surat kabar dan media cetak lainnya frekuensi terbit yang sering, nilai aktualitasnya lebih lama dibanding dengan surat kabar, ilustrasi lebih banyak dan menarik, dan sampul atau cover sebagai daya tarik audiens. Sedangkan menurut waktu terbitnya, majalah dibagi menjadi majalah bulanan, tengah bulanan, dan minggunya. Sehingga pengertian majalah yaitu publikasi dengan liputan jurnalistik dan topik yang menarik, yang terbit bulanan atau pertahun.

4. Majalah Sekolah

Majalah sekolah merupakan majalah yang diterbitkan dan dikelola oleh sekolah. Majalah sekolah bersifat informatif, edukatif dan kreatif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, komunikasi serta sarana penghimpun karya siswa. Majalah sekolah juga memiliki sifat rekreatif, yang berarti memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan aktivitas yang menarik, produktif, dan kreatif, serta memberi kesempatan untuk mengaktualisasikan diri melalui berbagai jenis tulisan, foto, dan gambar yang ditampilkan di majalah.

Menurut Diyanti, Wendra, dan Tantri (Diyanti et al., 2021) menjelaskan bahwa majalah sekolah merupakan jenis media cetak konvensional yang diterbitkan secara berkala oleh institusi pendidikan dan ditujukan kepada orang-orang yang berkepentingan terhadap sekolah.

Majalah sekolah membahas semua hal yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran di sekolah, salah satu keuntungan lainnya adalah memberi siswa kesempatan untuk berkespresi dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menulis seperti pantun, cerpen, berita ataupun puisi. Majalah sekolah biasanya dikelola oleh guru dan siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, tujuan dari kegiatan ini tentu untuk mendokumentasi preferensi dan bakat siswa yang lebih tertarik pada bahasa, komunikasi, jurnalistik, fotografi, hingga desain.

Definisi majalah sekolah adalah publikasi yang diterbitkan dan dikelola oleh sekolah dengan tujuan informatif, edukatif, dan kreatif. Majalah ini berfungsi sebagai media pembelajaran, komunikasi, serta sarana bagi siswa untuk menampilkan karya mereka.

5. Literasi

Literasi dalam KBBI adalah kemampuan seorang individu dalam menulis, membaca, dan mengolah informasi untuk kecakapan hidup. Menurut UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) bahwa literasi adalah seperangkat kemampuan nyata, terutama kemampuan membaca dan menulis terlepas dari situasi dimana kemampuan itu diperoleh dan siapa yang memperolehnya. Pemahaman literasi yang paling umum yaitu sebagai perangkat kemampuan praktis, terutama kemampuan kognitif untuk membaca dan

menulis. UNESCO menyatakan bahwa kemampuan literasi adalah hak setiap orang dan merupakan dasar untuk belajar sepanjang hayat. Literasi dapat memberdayakan dan meningkatkan kualitas seseorang, keluarga, hingga masyarakat serta juga memerangi kemiskinan, kematian anak, menjamin pembangunan berkelanjutan, dan mewujudkan perdamaian karena sifatnya yang dapat mempengaruhi area yang luas.

Budaya literasi di sekolah sangat penting. Dalam dunia pendidikan, kemampuan dasar literasi harus menjadi prioritas utama. Hasil membaca memiliki banyak manfaat, seperti membaca koran atau majalah yang juga memungkinkan kita untuk mendapatkan hiburan. Membaca juga memungkinkan kita untuk memenuhi tuntutan intelektual, meningkatkan minat terhadap topik tertentu, dan membuat kita menjadi lebih fokus. Literasi dibagi menjadi beberapa jenis, berikut dikutip dari Buku Panduan Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi:

a. Literasi baca tulis

Literasi baca dan tulis adalah kemampuan dan pengetahuan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami sebuah informasi. Kemampuan ini diperlukan untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman, dan keterampilan, serta berpartisipasi dalam interaksi sosial.

b. Literasi numerasi

Literasi numerasi adalah kemampuan untuk mendapatkan, menginterpretasikan, menggunakan, dan berkomunikasi dengan berbagai jenis angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga mencakup kemampuan membuat keputusan dengan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk seperti grafik, tabel, dan bagan.

c. Literasi sains

Literasi sains merupakan keahlian dan pengetahuan ilmiah untuk menemukan pertanyaan, informasi baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan membuat kesimpulan berdasarkan temuan. Selain itu, literasi sains berarti memahami ciri-ciri sains bagaimana sains dan teknologi mempengaruhi dunia alam, intelektual, dan budaya serta menumbuhkan keinginan untuk terlibat dan peduli dengan masalah sains.

d. Literasi finansial

Literasi finansial adalah pengetahuan dan kemampuan untuk memahami konsep, risiko, keterampilan, motivasi, dan pemahaman yang diperlukan untuk membuat sebuah keputusan finansial yang efektif. Tujuan dari pemahaman ini adalah untuk kesejahteraan sosial dan finansial individu serta kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat.

e. Literasi budaya dan kewargaan

Memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa dikenal sebagai literasi budaya. Literasi kewargaan di sisi lain, didefinisikan sebagai pengetahuan dan kemampuan untuk memahami hak dan kewajiban yang dimiliki sebagai anggota masyarakat.

f. Literasi digital

Literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau internet untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan memanfaatkan informasi. Untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari penggunaan ini harus dilakukan secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh pada hukum.

Sehingga makna literasi adalah kemampuan individu dalam menulis, membaca, dan memproses informasi, pentingnya budaya literasi di sekolah menegaskan bahwa kemampuan dasar literasi harus menjadi prioritas utama dalam pendidikan untuk keberhasilan individu dan kontribusi mereka dalam masyarakat.

6. Literasi digital

Literasi digital menurut Paul Gilster (2007) dalam Gramedia Blog adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang

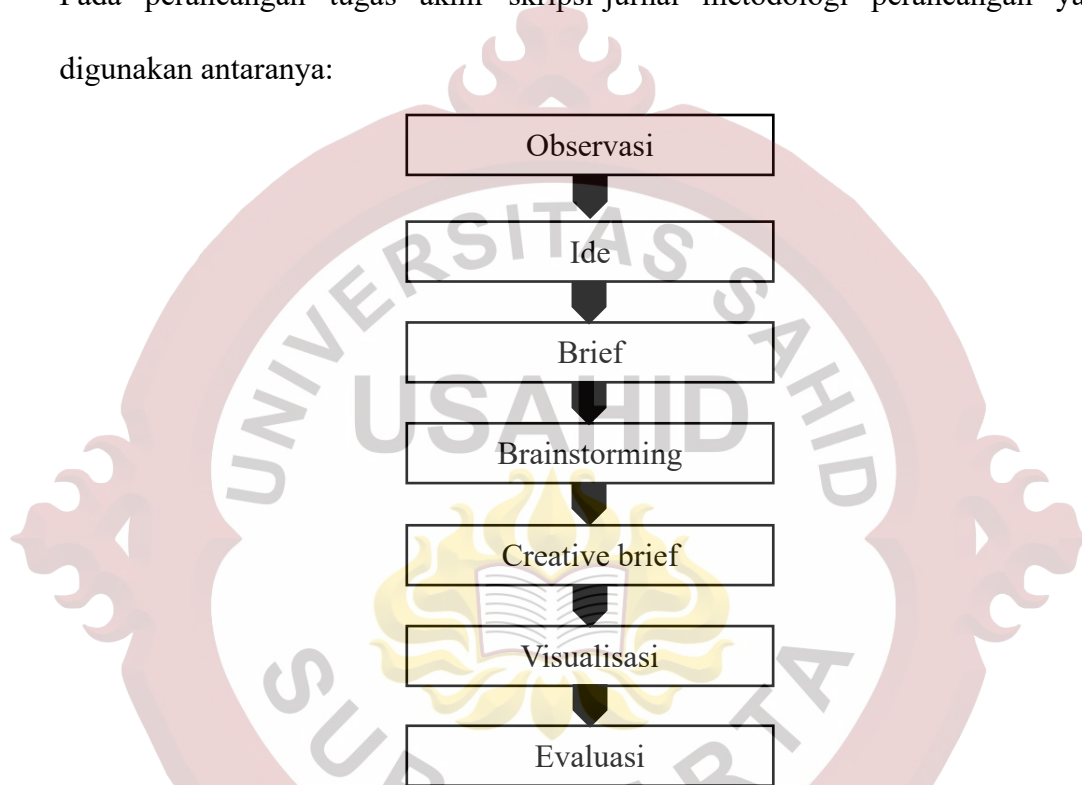
didapatkan dari berbagai sumber. Menurut Deakin University's Graduate Learning Outcome 3, literasi digital adalah upaya untuk menggunakan teknologi dalam menemukan, menggunakan, dan berbagi informasi dalam dunia digital saat ini. Jadi, literasi digital adalah upaya yang diperlukan setiap orang di era modern seperti saat ini untuk menyaring dan memahami informasi dengan benar. Selain itu, penggunaan internet yang tepat dan pemahaman mendalam tentang informasi yang dikumpulkan juga sangat penting. Dengan mempertimbangkan bagaimana penyebaran hoax berdampak pada masyarakat yang sangat memperhatikan, ternyata literasi yang buruk dapat berdampak pada psikologis remaja karena remaja cenderung labil dan sering menelan informasi secara sembarangan tanpa memeriksa kebenarannya (Friska, 2021).

Tidak diragukan lagi, bahwa literasi digital memiliki banyak manfaat bagi masyarakat modern. Dalam infografis karya Brian Wright "*Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology*" disebutkan sepuluh keuntungan yang terkait dengan adanya literasi digital (Friska, 2021), sepuluh manfaatnya adalah menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, memperoleh informasi terkini, membuat keputusan yang lebih baik, menjadi lebih aman, tetap terhubung, meningkatkan keinginan untuk bekerja, menjadi lebih bahagia, dan mempengaruhi dunia.

Karena setiap pengguna media digital dapat saling berbagi informasi, memperoleh informasi secara cepat menjadi lebih mudah, tidak dapat dibantah bahwa hal itu menjadi baik dan buruk bagi penggunanya, terutama remaja. Banyak pengguna di internet yang tidak segan untuk menghina orang lain, bahkan mengetik akat-kata kasar, hal ini menunjukkan efek buruk literasi digital saat ini. Fenomena tersebut dapat berdampak pada perkembangan emosi remaja yang biasanya belum stabil secara psikologis. Remaja memang mahir membaca dan menulis, tetapi mereka belum mahir membaca secara digital, ketidakmampuan remaja untuk memahami literasi digital dapat dilihat dari tindakan mereka yang segera berkomentar menghina saat menemukan informasi negatif dan kemudian membagikan informasi positif di akun mereka. Sehingga definisi dari literasi digital adalah kemampuan seseorang menggunakan teknologi untuk memahami, mencari, dan berbagi informasi secara efektif. Hal ini juga mencakup kemampuan menyaring informasi dengan benar dan pemahaman mendalam tentang konten yang dikonsumsi.

G. METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dimana berfokus pada pemahaman mendalam tentang sebuah fenomena atau masalah. Pada perancangan tugas akhir skripsi-jurnal metodologi perancangan yang digunakan antaranya:



Gambar 3 Metodologi Perancangan

(Sumber: (Rahmawati et al., 2021), (Rini et al., 2022))

1. Observasi

Pengumpulan data yang pertama adalah observasi SMKN Jenawi Karanganyar dan penyebaran form kepada siswa tentang ketertarikan siswa terhadap majalah sekolah galaksi yang pernah terbit dan wawancara dengan Bapak Jarry, Ibu Mira, dan Ibu Haryanti selaku pengurus tim media SMKN Jenawi Karanganyar, serta mengumpulkan pustaka dengan

membaca skripsi, tugas akhir, buku, jurnal, dan sosial media untuk membantu mewujudkan ide tersebut.

2. Ide

Ide atau gagasan dalam perancangan ini dikarenakan belum banyak sekolah yang beralih pada majalah sekolah digital dan belum banyak juga yang memperhatikan desain majalah sehingga banyak majalah sekolah yang belum dapat menarik minat siswa untuk membaca majalah sekolah tersebut.

3. *Brief*

Brief merupakan kumpulan data yang didapatkan dari tahap observasi dan survei. Pada perancangan ini merupakan implementasi dasar desain dalam pembuatan sebuah majalah sekolah digital di SMKN Jenawi Karanganyar, maka pada proses pembuatannya dirancang sesuai dengan segmentasi dan konsep yang telah ditentukan. Adapun sumber dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Sumber Data

1) Data primer

- a) Observasi kegiatan siswa dalam lingkungan sekolah dan pemberian form pada siswa SMKN Jenawi untuk melihat ketertarikan siswa dengan majalah sekolah yang ada serta untuk mengetahui konten apa yang mereka minati.
- b) Wawancara kepada Bapak Jarry, Ibu Mira, dan Ibu Haryanti selaku pengurus tim media SMKN Jenawi Karanganyar

mengenai kendala majalah sekolah dan beberapa siswa yang tergabung pada tim majalah di SMKN Jenawi Karanganyar untuk mencari informasi mengenai kegiatan yang ada di sekolah tersebut.

2) Sekunder

- a) Pustaka dengan memanfaatkan jurnal, buku, dan tugas akhir sebagai sumber data untuk menulis perancangan ini.
 - b) Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang terlaksana di sekolah tersebut dari sekolah langsung ataupun sosial media.
- b. Teknik pengumpulan data
- 1) Wawancara dengan Bapak Jarry, Ibu Mira, dan Ibu Haryanti selaku pengurus tim media SMKN Jenawi Karanganyar dan siswa untuk melihat kenapa majalah Galaksi Jenawi berhenti terbit dan bagaimana kegiatan tim majalah dalam membuat sebuah konten.
 - 2) Survei dengan pemberian kuesioner ke siswa untuk mengetahui konten yang diminati siswa sehingga konten majalah sekolah nanti akan mudah diminati.

4. *Brainstorming*

Berdasarkan *brief*, sebelum masuk pada *creative brief* perlu dilakukan pengembangan ide untuk bertukar ide kepada teman-teman dan konsultasi dengan dosen pembimbing. Hal itu untuk mendapatkan masukan dan referensi dalam membentuk konsep desain yang baik.

5. *Creative brief*

Creative brief adalah sebuah struktur rancangan yang akan dilakukan melalui strategi visual dengan menentukan USP, ESP, segmentasi, Positioning, dan strategi kreatif sebagai panduan dan pedoman dalam pembuatan desain tugas akhir ini.

- a. Ilustrasi, di buat secara manual sebagai sketsa awal menggunakan pensil dan *drawing pen* pada *sketchbook* kemudian dilanjutkan dengan digitalisasi menggunakan *software*.
- b. *Software* yang akan digunakan adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan CorelDRAW.

6. Visualisasi

Metode ini merupakan tahapan yang berkaitan dengan usaha dalam mengeksekusi menjadi produk visual yang sesuai dengan konsep dan tahapan sebelumnya dengan mengandalkan aspek estetika, citra, rasa, dan kreativitas.

7. Evaluasi

Tahapan ini adalah penilaian dan kesimpulan mengenai karya yang telah dibuat pada tugas akhir, untuk mengetahui bahwa hasil akhir desain sudah memenuhi harapan, mengenai target, serta memberi solusi untuk permasalahan yang dibahas.