

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pesatnya kemajuan teknologi, perubahan lingkungan hidup, pergeseran sosio-kultural, dan perbedaan dunia kerja masa depan mewujudkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yaitu Profil Pelajar Pancasila yang merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Profil Pelajar Pancasila memiliki enam ciri utama yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Mahfud, 2022). Dengan adanya Profil Pelajar Pancasila, diharapkan pelajar Indonesia semakin maju dengan kualitas yang bersaing secara nasional maupun internasional, berakhlak mulia, mampu bekerja sama dengan siapapun dan dimanapun, mandiri, memiliki nalar yang kritis, juga memiliki ide-ide kreatif yang dapat dikembangkan.

Namun, terdapat hambatan dalam terlaksananya Profil Pelajar Pancasila karena permasalahan literasi digital. Literasi digital di Indonesia masih terbilang rendah. Berdasarkan indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata *Insight Center* (KIC) pada 2021, indeks literasi digital Indonesia berada pada angka 3,49 dengan skala penilaian nol sampai lima (Pragusma, 2023). Kemudian, Ekonom Senior Indefaviliani menyebut bahwa persentase literasi digital di Indonesia hanya

sebesar 62%, sehingga menjadi yang paling rendah dibandingkan negara ASEAN lainnya yang rata-rata diatas 70% (Anam & CNBC Indonesia, 2023). Oleh karena itu, literasi digital di Indonesia perlu ditingkatkan demi terlaksananya Profil Pelajar Pancasila, salah satunya dengan mengembangkan majalah sekolah digital sesuai dengan era modern sekarang.

Majalah secara umum adalah media massa yang terbit secara berkala dan memuat informasi sesuai dengan kategori majalah tersebut. Salah satu jenis majalah adalah 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 peran penting sebagai media informasi dan sarana untuk menampung karya semua siswa di setiap sekolah. Selain itu, majalah sekolah juga digunakan untuk memuat informasi tentang mata pelajaran, pengetahuan umum, event sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Namun, pada kenyataannya majalah sekolah sering tidak mendapat perhatian dan mengalami hambatan. Hal ini juga terjadi pada majalah sekolah SMKN Jenawi Karanganyar. SMKN Jenawi memiliki majalah sekolah bernama Galaksi Jenawi yang diterbitkan pada tahun 2015 dan terbit sekali dalam setahun. Namun, pada tahun 2019 majalah Galaksi berhenti dibuat karena beberapa permasalahan yaitu;

1. Majalah dianggap belum menarik dan kurang kekinian
2. Tidak adanya ekstrakurikuler jurnalistik di sekolah
3. Kurangnya minat siswa dalam kegiatan baca tulis
4. Kurang tersosialisasinya manfaat majalah sekolah

5. Kurangnya pengetahuan tentang mendesain dan membuat konten majalah sekolah yang menarik

6. Mahalnya biaya produksi majalah sekolah cetak serta dinilai kurang praktis

Adapun berdasarkan observasi yang dilakukan mengenai majalah galaksi dan respon 150 siswa terhadap majalah tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Respon Siswa Terhadap Desain Majalah Galaksi Februari 2023

	TM	KM	M	SM	TOTAL
Ukuran Majalah		80	60	10	150
Warna		10	110	30	150
Tipografi		30	100	20	150
Gambar		50	70	30	150
Foto		35	74	41	150
Layout		60	35	55	150

Keterangan: TM (Tidak Menarik), KM (Kurang Menarik), M (Menarik), SM (Sangat Menarik)

Tabel 2 Reaksi Siswa Terhadap Majalah Galaksi Februari 2023

Dibaca	38 siswa
Dibeli	22 siswa
Disimpan	45 siswa
Tidak Mau di apa-apakan	45 siswa
Total	150 siswa

Dalam majalah sekolah terdapat elemen utama yaitu layout. Layout adalah tata letak elemen-elemen grafis pada dokumen untuk menjadikannya komunikatif, estetik, dan menarik. Tujuan dari layout sendiri untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Layout dimanfaatkan demi mengatur keseimbangan dan keharmonisan agar desain menjadi lebih menarik. Layout juga diterapkan guna mendukung elemen teks atau gambar dalam desain sehingga tampilannya lebih

komunikatif serta pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif. (Arifin, 2023)

Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 60 siswa menganggap layout majalah Galaksi Jenawi yang sebelumnya kurang menarik. Layout dalam majalah tersebut memiliki angka paling tinggi dianggap kurang menarik jika dibandingkan dengan elemen desain yang lain seperti warna, tipografi, gambar, dan foto. Hal ini menunjukkan bahwa majalah sebelumnya memiliki masalah pada layout sehingga menjadikannya kurang menarik dan membuat para siswa kurang berminat membaca sehingga berdampak pada berhentinya pembuatan majalah pada tahun 2019.

Sebelumnya sudah ada pengabdian oleh Evelyne Henny Lukitasari dengan judul Penempatan Typografi pada Majalah SMKN Jenawi, pengabdian tersebut berisikan pelatihan pembimbingan dalam pemilihan typografi yang tepat untuk setiap judul artikel pada majalah sekolah. Namun, pengabdian tersebut masih butuh perkembangan lagi. (Lukitasari, 2021)

Solusi yang ditawarkan adalah pemberian layout yang menggunakan prinsip desain untuk layout. Tugas akhir ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana membuat desain layout dalam majalah sekolah digital agar tampilan majalah menjadi mudah dipahami, terlihat menarik, dan kekinian untuk SMKN Jenawi Karanganyar.

B. RUMUSAN MASALAH

Berikut rumusan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini:

1. Bagaimana konsep desain layout untuk majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar?
2. Bagaimana mendesain layout untuk majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar?

C. TUJUAN

Adapun tujuan penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun konsep desain layout untuk majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar.
2. Membuat desain layout untuk majalah sekolah digital SMKN Jenawi Karanganyar.

D. MANFAAT

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
Mengembangkan ide dan kreatifitas dengan membuat desain layout untuk majalah sekolah digital. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan strata satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.
2. Bagi Perguruan Tinggi
Sebagai bahan referensi, acuan, dan evaluasi untuk mahasiswa lain.
3. Bagi Masyarakat

Sebagai media edukasi dan panduan untuk membuat layout majalah sekolah digital yang informatif, menarik, dan kekinian.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Tugas Akhir berjudul Buku Digital tentang Pendidikan Karakter dengan Sumber Ide Perancangan dari Cerita Wayang Ramayana oleh Yohanes Yeesa (2021), menjelaskan tentang perancangan buku digital yang mengangkat cerita Ramayana demi menyampaikan pendidikan karakter untuk anak remaja. Perancangan ini didasari oleh pendidikan karakter yang sebenarnya disampaikan guru di sekolah, namun media pembelajarannya kurang diminati remaja jaman sekarang, serta tidak diterapkan di lingkungan rumah karena kurang pemantauan oleh orang tua, sehingga mengakibatkan kurangnya moral dan etika anak. Oleh karena itu, dibuatlah buku digital tentang wayang Ramayana yang terdapat drama dan aksi yang bisa digunakan untuk memikat anak remaja sekarang (Yeesa, 2021). Tugas Akhir ini memberi manfaat mengenai penulisan dalam tugas akhir ini. Perbedaanannya, tugas akhir Yohanes Yeesa berfokus kepada perancangan buku digital yang menceritakan wayang Ramayana yang ditujukan kepada anak remaja, sedangkan karya ini fokus kepada pembuatan desain layout majalah sekolah digital untuk SMKN Jenawi Karanganyar.

Tugas Akhir berjudul Perancangan Digital Book Sejarah Kabupaten Boyolali oleh Guntur Aji Wijaya (2022) menjelaskan tentang perancangan buku digital yang menyampaikan tentang sejarah kabupaten

Boyolali. Perancangan tersebut dilakukan karena kurangnya pengetahuan tentang sejarah Kabupaten Boyolali dan sejarah ini tidak banyak dibukukan sehingga generasi milenial, bahkan yang tinggal di Boyolali, tidak mengetahuinya (Wijaya & Anwar, 2023). Tugas akhir ini memberi manfaat mengenai desain layout. Perbedaannya, tugas akhir tersebut berfokus kepada perancangan buku digital sejarah Kabupaten Boyolali, sedangkan karya ini fokus kepada pembuatan desain layout majalah sekolah digital untuk SMKN Jenawi Karanganyar.

Tugas Akhir berjudul Perancangan Buku Digital Kurikulum Prodi DKV Usahid Surakarta oleh Vina Widya Rini (2022) menjelaskan tentang perancangan buku digital tentang kurikulum DKV Usahid Surakarta. Perancangan ini didasari oleh diperlukannya upaya peningkatan pemahaman tentang informasi prodi dan kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta kepada mahasiswa atau calon mahasiswa. Berdasarkan itu, maka dilakukan perancangan buku digital agar segala tentang kurikulum prodi DKV dapat dipahami mahasiswa maupun calon mahasiswa, serta membawa dampak positif bagi prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta (Rini, 2022). Tugas akhir ini dari memiliki manfaat mengenai metodologi perancangan desain layout. Perbedaannya, tugas akhir tersebut berfokus kepada perancangan buku digital kurikulum prodi DKV Usahid Surakarta, sedangkan karya ini fokus kepada pembuatan desain layout majalah sekolah digital untuk SMKN Jenawi Karanganyar.

Tugas Akhir berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak oleh Betlin Puji Lestari (2019) menjelaskan tentang perancangan buku ilustrasi digital yang menceritakan dongeng keledai dan katak untuk anak-anak. Perancangan tersebut dilakukan untuk mengajarkan pendidikan moral melalui dongeng karena jaman sekarang anak cenderung tidak suka membaca buku karena lebih suka main gadget (Lestari, 2019). Tugas akhir dari Betlin Puji Lestari memberi manfaat mengenai sistematika penyusunan. Perbedaanya, tugas akhir tersebut berfokus kepada perancangan buku ilustrasi digital tentang dongeng keledai dan katak, sedangkan karya ini fokus kepada pembuatan desain layout majalah sekolah digital untuk SMKN Jenawi Karanganyar.

Keempat tugas akhir tersebut dengan tugas akhir ini memiliki persamaan dalam menggunakan media digital. Perbedaanya, keempatnya melakukan perancangan buku digital, sedangkan tugas akhir ini menggunakan media majalah sekolah digital dan diperuntukkan kepada SMKN Jenawi Karanganyar. Keempat tugas akhir yang telah disebutkan memiliki manfaat dalam penyusunan tugas akhir karya ini terutama dalam teknis dan metodologi perancangannya.

F. LANDASAN TEORI

1. Desain

Desain atau *design* berarti perencanaan atau persiapan. Dengan definisi tersebut dapat diartikan bahwa desain adalah kegiatan menciptakan suatu hal tertentu secara kreatif, disertai proses

perencanaan yang sistematis. Desain mengacu pada pembuatan konsep melalui analisis, observasi, lalu dibuat cetak birunya. (Kurniawati, 2021)

2. Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen grafis pada dokumen untuk menjadikannya komunikatif, estetik, dan menarik. Tujuan dari layout sendiri untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Layout dimanfaatkan demi mengatur keseimbangan dan keharmonisan agar desain menjadi lebih menarik. Layout juga diterapkan guna mendukung elemen teks atau gambar dalam desain sehingga tampilannya lebih komunikatif serta pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif. (Arifin, 2023)

3. Majalah

Majalah secara umum adalah media massa yang terbit secara berkala dan memuat informasi sesuai dengan kategori majalah tersebut. (Diyanti et al., 2021)

4. Majalah sekolah

Majalah sekolah menurut Wiastra (dalam Wiratama, 2018: 3) adalah media cetak yang diterbitkan secara berkala oleh sekolah dengan format konvensional dalam sebuah majalah dan sasarannya orang-orang yang berkepentingan dengan sekolah. Isi majalah sekolah biasanya memiliki kaitan dengan kepentingan komunikasi pendidikan serta pengajaran di sekolah. Selain itu manfaat penting majalah

sekolah adalah sebagai sarana ekspresi peserta didik dalam menuangkan kreativitas menulis seperti cerpen, pantun, puisi, dan berita. (Diyanti et al., 2021)

5. Media Digital

Media digital adalah media yang kontennya berupa gabungan data, teks, suara, dan gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik *broadband* dan sistem gelombang mikro. (AK et al., 2021)

G. METODOLOGI PERANCANGAN



Gambar 1. Metodologi Perancangan (Rahmawati, 2021; Rini, 2022)

1. Observasi dan survei

Observasi dilaksanakan dengan mendatangi lokasi lalu mengamati situasi terkini secara aktual tentang objek penelitian. Survei juga dilakukan dengan mengumpulkan data melalui tanya jawab kepada

subjek penelitian. Proses tanya jawab dilakukan dengan guru yang mengajar di sekolah SMKN Jenawi yaitu Pak Jarry, Bu Haryanti, dan Bu Mira.

Berdasarkan observasi dan survei yang dilakukan, diketahui hanya 25% dari seluruh siswa SMKN Jenawi yang berminat untuk membaca majalah sekolah mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat baca demi mencapai profil pelajar pancasila, dibuatlah majalah sekolah digital dengan memperhatikan layout agar siswa SMKN Jenawi tertarik untuk membacanya.

2. Ide

Ide didapatkan setelah dilakukan observasi dan survei. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ide adalah rancangan yang tersusun di pikiran, artinya ide adalah gagasan dari sebuah pemikiran tentang suatu fenomena yang ada dan akan dikembangkan atau direalisasikan sebagai acuan pemikiran selanjutnya. Ide yang mendasari dari perancangan ini adalah minat baca siswa SMKN Jenawi yang rendah sehingga misi untuk tercapainya profil pelajar pancasila tidak terlaksana.

3. Brief

Brief merupakan kumpulan data yang diperoleh dari tahapan observasi dan survei yang akan diolah untuk mendapatkan data yang lebih ringkas, sesuai, dan akurat, serta berhubungan dengan latar belakang permasalahan. *Brief* juga digunakan sebagai acuan

perancangan untuk satu pihak ke pihak lain. Perancangan ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan SMKN Jenawi Karanganyar sebagai objeknya.

4. *Brainstorming*

Berdasarkan *brief*, dilakukan pengembangan ide dengan cara berdiskusi dengan pihak SMKN Jenawi, berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan berdiskusi dengan teman. Hal tersebut bertujuan agar memperoleh masukan dan referensi yang dapat menjadikan desain semakin baik.

5. *Creative Brief*

Creative Brief adalah rancangan terstruktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan menentukan cara yang tepat dalam mevisualisasikan ide berdasarkan hasil observasi dan *brief* yang sudah dilakukan.

- 1) Aplikasi yang dipakai dalam pembuatan layout majalah sekolah digital menggunakan *medibang paint pro*, *corel*, dan *adobe illustrator*.
- 2) Media utama majalah sekolah digital akan diaplikasikan ke dalam bentuk *flipbook*.

6. Desain

Dalam tahapan ini dilakukan proses pembuatan desain berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya. Dimulai dari pembuatan sketsa, pewarnaan sketsa, hingga layout dari majalah tersebut.

Hasil akhir perancangan ini adalah desain layout majalah sekolah digital untuk SMKN Jenawi Karanganyar

7. Evaluasi

Dalam tahap ini dilakukan penilaian terhadap hasil desain apakah sudah memenuhi harapan dan sesuai dengan data-data yang telah diperoleh serta mampu menjadi solusi untuk permasalahannya. Kritik dan saran juga diadakan demi meningkatkan kualitas agar hasil menjadi lebih baik. Hasil evaluasi akan terlihat setelah karya dipublikasikan.

