

Desain *layout* untuk majalah sekolah digital di SMKN Jenawi Karanganyar

Meisya Dhevanka Puspaningrum^{*}, Evelyne Henny Lukitasari, Yudi Wibowo

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144, Indonesia

*Penulis korespondensi: meisya@dhevanka@gmail.com

Received: 12/06/2024	Revised: 24/12/2024	Accepted: 16/01/2025
----------------------	---------------------	----------------------

Abstrak. Kemajuan teknologi telah mewujudkan Standar Kompetensi Lulusan yaitu Profil Pelajar Pancasila yang merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai Pancasila. Namun, terlaksananya Profil Pelajar Pancasila ini mengalami hambatan karena literasi digital masih terbilang rendah. Majalah sekolah memiliki peran penting sebagai media informasi dan wadah kreativitas siswa di sekolah, ini sejalan dengan terwujudnya Profil Pelajar Pancasila. Namun, keberadaan majalah sekolah sering tidak mendapat perhatian sehingga terjadi hambatan. Desain *Layout* Majalah sekolah ini akan dilakukan bertujuan demi terlaksananya Profil Pelajar Pancasila dengan meningkatkan literasi digital. Dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif dan metode perancangan yang terdiri dari observasi dan survei, ide, brief, brainstorming, creative brief, desain, dan evaluasi, konsep ini menyajikan data tentang desain *layout* untuk majalah sekolah digital di SMKN Jenawi Karanganyar. Hasil dari perancangan ini adalah majalah sekolah digital yang mudah diakses oleh siswa dan dibuat sesuai metodologi perancangan yang dapat meningkatkan literasi digital siswa serta mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: *layout*, majalah, digital, Pancasila

Abstract. Technological advances have created Graduate Competency Standards, namely the Pancasila Student Profile, which is the embodiment of Indonesian students as students who have global competence and behave by Pancasila. However, the implementation of the Pancasila Student Profile has encountered obstacles because digital literacy in Indonesia is still relatively low. School magazines have an important role as information media and a forum for student creativity at school, so this is in line with the realization of the Pancasila Student Profile. However, the existence of school magazines often does not receive attention so production stops. This school magazine layout design will be carried out with the aim of implementing the Pancasila Student Profile by increasing digital literacy. By using a descriptive qualitative method approach and a design method consisting of observation and survey, ideas, brief, brainstorming, creative brief, design and evaluation, this concept presents data about layout design for digital school magazines at SMKN Jenawi Karanganyar. The result of this design is a digital school magazine that is easily accessible to students and is made according to a design methodology that can increase students' digital literacy and realize the Pancasila Student Profile.

Keywords: *layout*, magazine, digital, Pancasila

Pendahuluan

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 (Irawati dkk., 2022; 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. Secara umum, literasi adalah kemampuan membaca dan menulis disertai dengan kemampuan memahami informasi dalam prosesnya (Rohman, 2022). Literasi digital adalah salah satu jenis literasi yang sedang diusahakan oleh Pemerintah Indonesia yang berwujud penggunaan dan pemanfaatan media sosial atau internet secara bijaksana bagi remaja Indonesia (Rahmadanita, 2022). Namun, 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 0 sampai 5 (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 di atas 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 dkk., 2021). Majalah ini akan berbentuk digital seperti halnya buku digital yang merupakan versi elektronik dari buku berisi informasi berupa teks, gambar, dan desain (Wijaya dkk., 2023). Majalah sekolah memiliki peran penting sebagai media informasi dan sarana untuk menampung karya semua siswa di setiap sekolah (Rosita, 2021). 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 Jenawi 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
<i>Layout</i>		60	35	55	150

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

Data dalam tabel 1 di atas bersumber dari hasil penyebaran formulir kepada 150 siswa SMK Negeri Jenawi Karanganyar secara daring.

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

Data dalam tabel 2 di atas bersumber dari hasil penyebaran formulir kepada 150 siswa SMK Negeri Jenawi Karanganyar secara daring.

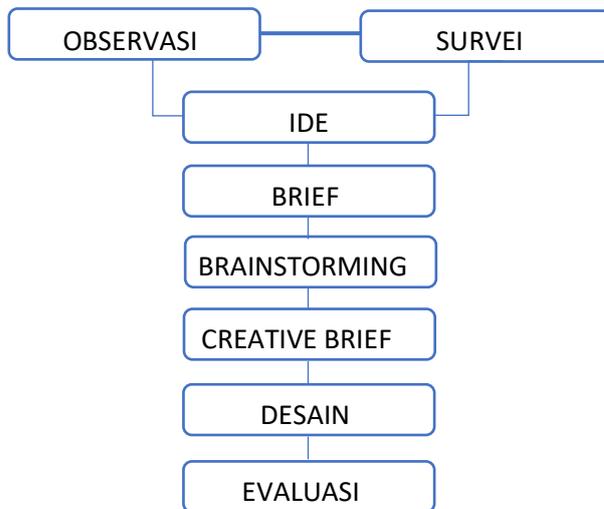
Dalam majalah sekolah terdapat elemen utama yaitu *layout*. *Layout* adalah tata letak elemen-elemen grafis pada dokumen untuk menjadikannya komunikatif, estetik, dan menarik. Tujuan dari *layout* sendiri untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. *Layout* dimanfaatkan demi mengatur keseimbangan 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 (Kumparn, 2022).

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.

Metode



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

Metologi perancangan yang digunakan sesuai dengan metode dalam pembuatan desain. Berdasarkan gambar 1, urutan perancangan adalah melakukan observasi dan survei, dilanjutkan dengan menemukan ide, kemudian penyusunan *brief*, lalu melakukan *brainstorming*, menyusun *creative brief*, membuat desain, kemudian melakukan evaluasi.

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.

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.

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.

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.

Creative Brief

Creative Brief adalah rancangan terstruktur yang dilakukan melalui strategi kreatif dengan menentukan cara yang tepat dalam memvisualisasikan 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.

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

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.

Hasil dan Pembahasan

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

Brief Karya

Setelah observasi dilakukan dan ide ditemukan, selanjutnya dilakukan tahapan *brief*. *Brief* yang telah dikumpulkan sebagai landasan pembuatan karya terdiri dari:

Segmentasi

1. Demografi
 - a. Usia: 15-18 tahun
 - b. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - c. Agama: Semua Agama
 - d. Tingkat Ekonomi: Menengah ke bawah, menengah ke atas
 - e. Tingkat pendidikan: SMK
2. Geografi

Wilayah SMKN Jenawi Karanganyar.



3. Psikografi
 - a. Seluruh warga sekolah yang memiliki ketertarikan dengan kegiatan-kegiatan dan pengetahuan umum dari sekolah.
 - b. Seluruh warga sekolah yang ingin mengetahui kegiatan-kegiatan dan pengetahuan umum dari sekolah.
4. Behavior
 - a. Seluruh warga sekolah yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan di sekolah.
 - b. Seluruh warga sekolah yang sering mengakses informasi melalui media digital.

USP

USP adalah penentuan diferensiasi atau keunikan terhadap objek yang dibahas. SMKN Jenawi merupakan Sekolah Menengah Kejuruan satu-satunya di daerah Jenawi.

ESP

ESP adalah citra/rasa yang ingin ditimbulkan terhadap target audiens. Rasa yang ingin ditimbulkan dalam desain *layout* majalah sekolah ini adalah perasaan puas oleh pembaca karena telah mengetahui informasi yang disampaikan dalam majalah yang akan dibuat. Selain itu juga rasa menyenangkan atau betah untuk membaca konten yang disajikan dengan menarik.

Positioning

Positioning adalah upaya untuk menempatkan suatu produk atau karya desain agar tepat sasaran pada audiens. Berdasarkan segmentasi, desain *layout* akan menggunakan gaya visual *flat* desain yang mudah diterima oleh kalangan luas, termasuk anak muda. *Flat* desain memiliki keunggulan diantaranya adalah membuat desain mudah dibaca, memiliki hierarki visual yang jelas, dan dapat disesuaikan dengan berbagai media, sehingga *flat* desain bermanfaat dalam membuat desain yang memudahkan audiens menyerap informasi dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu gaya visual *flat* desain disini juga dikombinasikan dengan gaya ilustrasi anime dan kartun pada konten dengan alur cerita untuk menarik perhatian target audiens sehingga ingin membacanya. Desain ini juga nantinya akan menggunakan *font calibri* dan *font segoe print* yang bersifat tidak kaku dan memiliki keterbacaan jelas sehingga dapat mudah dibaca dan dipahami.

Strategi Kreatif

Dalam tahapan ini dilakukan *brainstorming* dengan pihak SMK Jenawi, dosen, dan teman demi menghasilkan *creative brief* sebagai berikut:

1. Konsep
 - a. Visual
 - 1) *Layout*

Layout yang digunakan dalam desain majalah ini adalah *comic layout*, *axial layout*, dan *multipanel layout*.

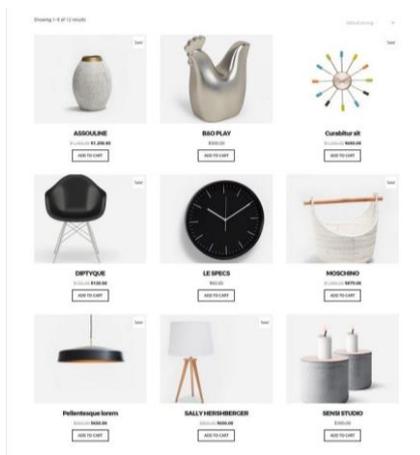
Seperti contoh pada gambar 2, *axial layout* adalah *layout* yang menempatkan fokus utamanya di tengah, digunakan untuk konten majalah yang fokusnya berada di tengah. Penggunaan *layout* ini dimaksudkan agar audiens langsung terfokus pada bagian tengah.



Gambar 2. Contoh Komposisi *Axial Layout*

Sumber: (<https://id.pinterest.com/pin/68468856824647905#imgViewer>)

Berdasarkan contoh pada gambar 3, *multipanel layout* adalah *layout* dengan tampilan visual yang rapi dan menggunakan bentuk-bentuk yang serupa, bisa seukuran maupun berbeda. *Layout* ini digunakan untuk konten majalan yang memiliki objek atau bidang yang serupa dan hampir sama besar.



Gambar 3. Contoh *Multipanel Layout*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/747879081861588087/>

Berdasarkan gambar 4, *comic layout* adalah *layout* yang berupa bidang-bidang untuk nantinya disusun gambar-gambar yang memiliki alur cerita. *Layout* digunakan untuk konten majalah yang berupa komik dengan alur cerita.



Gambar 4. Contoh *Comic Layout*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/id/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>

2) Warna

Warna yang digunakan dalam desain majalah ini adalah warna *flat* yang memiliki kesan sederhana dan modern. Warna ini berupa warna dasar yang tidak menggunakan shading yang detail.



Gambar 5. Palet Warna Flat Desain

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/985231155771365/>

Seperti pada gambar 5, warna yang digunakan adalah warna *flat* yang berkesan sederhana dan modern. Kesan warna ini cocok dengan majalah sekolah yang cenderung mengangkat konten yang kekinian.

3) Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah font *segoe print* untuk konten komik dan font *calibri*.

Segoe Print:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
 Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
 Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
 Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
 Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Calibri:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
 Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
 Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
 Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
 Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 6. Font Segoe Print dan Calibri
 Sumber: (Meisya, 2024)

Berdasarkan gambar 6, kedua font tersebut memiliki keterbacaan jelas. *Segoe print* memiliki kesan tulisan tangan yang cocok untuk konten komik dan *calibri* memiliki sifat modern minimalis yang cocok untuk konten informatif.

4) Ilustrasi

Ilustrasi digunakan sebagai pendukung kejelasan informasi dalam media visual (Beauty & Erlyana, 2022). Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya visual kartun dan anime untuk konten komik.



Gambar 7. Contoh Gaya Visual Anime

Sumber: <https://animecorner.me/play-it-cool-guys-reveals-new-key-visual-and-trailer/>

Seperti yang terlihat pada gambar 7, gaya visual anime digunakan untuk memberikan kesan sederhana, lucu, dan ringan.



Gambar 8. Contoh Gaya Visual Kartun
 Sumber: <https://imitatiodei.org/wise-thinking/>

Kemudian seperti pada gambar 8, gaya visual kartun juga digunakan untuk memberikan kesan lucu. Selain itu kartun memiliki bentuk yang tidak rumit sehingga mudah ditangkap oleh mata (Aldin dkk., 2022). Gaya visual tersebut cocok dengan konten majalah sekolah yang sifatnya menghibur.

b. Verbal

1) *Headline*

Headline digunakan sebagai point utama dalam karya desain. Dalam desain ini headlinenya adalah 'KOMIK STRIP', 'About Movie', dan 'SEKILAS MEME'

2) *Sub-headline*

Subheadline digunakan untuk menegaskan headline. Subheadlinenya adalah 'ORGANISASI', 'Laskar Pelangi', dan 'Tentang di-'

3) *Bodycopy*

Bodycopy digunakan untuk menjelaskan konten lebih detail. Bodycopy dalam desain ini adalah:

'Oh iya, ekskul disini ada apa aja sih?', 'Katanya ada beberapa tapi yang aktif cuma voli.', 'Gitu? Terus organisasi', 'kalo organisasi ada OSIS, DKA Ambalan, PMR, ROHIS, ROHIN, ROKRIS.', 'hmm, kamu mau ikut apa?', 'Rencananya ikut PMR, kamu?', 'Belum kepikiran, ikutan kamu aja deh.', 'Dih, ikut-ikut.', 'Ya, biarin.', 'Lagian belum ada gambaran di organisasi apa aja kegiatannya.', 'Yah, nanti kan ada pengenalan ekskul & organisasi. Setelah tau baru mutusin ikut apa.', 'Iya deh.'

"Zulfani sebagai Ikal, Ferdiann sebagai Lintang, Dewi Ratih sebagai Sahara, Verrys Yamarno sebagai Mahar, Suhendri sebagai A Kiong, Febriansyah sebagai Borek, Yogi Nugraha sebagai Kucai, Syukur Ramadan sebagai Syahdan, Suharyadi Syah sebagai Trapani, Jeffry Yanuar sebagai Harun"

"Keterbatasan tidak menjadi hambatan dalam meraih hasil yang terbaik."
 "Film terbaik di Asia Pacific Film Festival ke-53 (2009), The Golden Butterfly Award untuk kategori film terbaik di Internasional Festival of Films for Children and Young Adults di Hamedan, Iran (2009), Best Film dan Best Editor di Asian Film Awards di Hong Kong, HIGNIS Award dalam Hong Kong International Film Festival." "25 September 2008"

"Udang 'di balik' batu". "Udang 'dibalik' batu"

4) *Baseline*

Baseline berada di paling bawah *layout*. *Baseline* dalam desain *layout* majalah ini adalah “Edisi Digital 2023” dan nomor halaman.

2. Konsep Teknis

Berikut peralatan yang digunakan dalam pengerjaan pembuatan karya desain *layout* majalah ini:

a. Alat tulis

Alat tulis terdiri dari sketchbook, pensil, dan penghapus digunakan untuk membuat sketsa.

b. Laptop

Laptop yang digunakan dalam pembuatan karya ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Device name	DESKTOP-JNJOPBN
Processor	Intel(R) Core(TM) i5-4200U CPU @ 1.60GHz 2.30 GHz
Installed RAM	8,00 GB (7,88 GB usable)
System type	64-bit operating system, x64-based processor

c. *Pen Tablet*

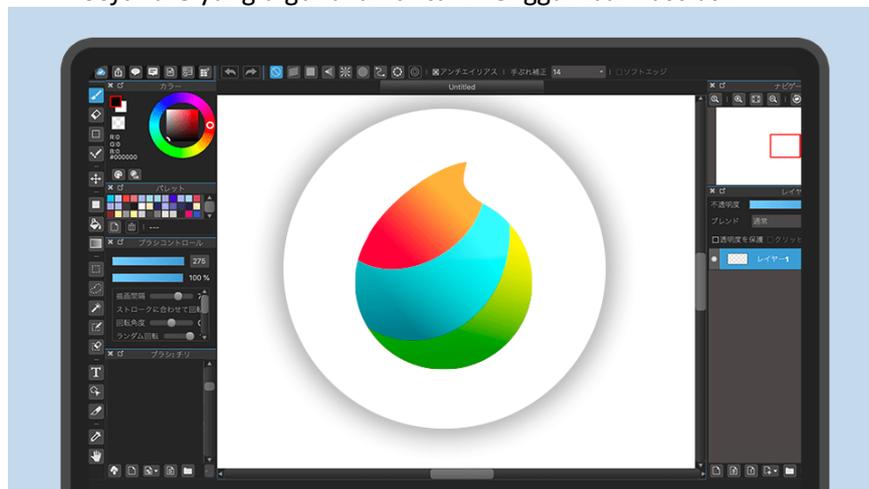
Pen tablet (pentab) digunakan untuk mengubah sketsa menjadi bentuk digital. Pentab yang digunakan adalah One by Wacom model CTL-671.

d. Software

Proses perancangan *motion graphic* akan menggunakan software sebagai berikut:

1) *Medibang Paint Pro*

Software yang digunakan untuk menggambar ilustrasi.



Gambar 9. Medibang Paint Pro

Sumber: (https://medibangpaint.com/ko/tutorial_device/pc/)

Gambar 9 menunjukkan tampilan *software* untuk menggambar sebagian besar ilustrasi dalam konten majalah sekolah ini. *Software* ini memiliki kelebihan dalam kelengkapan fiturnya walaupun bersifat gratis. Namun, *user interface* yang disuguhkan membuatnya lumayan sulit bagi pemula.

2) Adobe Illustrator

Software ini digunakan untuk memasukan elemen grafis dan teks dalam pembuatan desain *layout* ini.

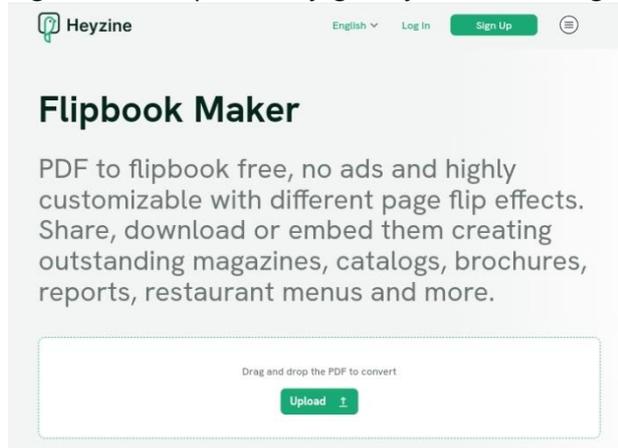


Gambar 10. Adobe Illustrator
Sumber: (Meisya, 2022)

Berdasarkan gambar 10, *software* yang digunakan adalah versi cc 2019. *Software* ini digunakan untuk membuat elemen grafis contohnya bidang-bidang geometris dan pola. Penambahan teks juga dilakukan di sini.

3) Heyzine

Aplikasi ini digunakan untuk mengkonversi file PDF ke dalam bentuk buku digital. Dalam aplikasi ini juga majalah sekolah digital dipublikasikan.



Gambar 11. Heyzine
Sumber: Meisya, 2022

Gambar 11 menunjukkan tampilan web Heyzine yang dibuka lewat aplikasi google di smartphone. Heyzine memiliki kelebihan dapat digunakan secara gratis tanpa iklan dan *watermark* yang tersemat tidak mengganggu konten yang diunggah disana.

Perwujudan Karya

Setelah *creative brief* dilakukan maka selanjutnya adalah tahapan desain dari sketsa sampai penempatan media. Dalam *layout* juga terdapat prinsip dasar *layout* diantaranya *sequence* (urutan), *balance* (keseimbangan), *emphasis* (titik berat), dan *unity* (kesatuan). *Sequence* adalah rangkaian urutan dalam melihat elemen desain untuk memahami karya desain yang dimaksud. *Balance* adalah keseimbangan komposisi yang digunakan dalam karya desain, dibagi menjadi 2 yaitu simetris (kanan dan kiri sama) dan asimetris (berat sebelah). *Emphasis* adalah penekanan sebuah desain pada bagian tertentu untuk membuat bagian itu terlihat paling menonjol daripada bagian lainnya. *Unity* atau kesatuan adalah keselarasan semua unsur yang dimasukkan dalam suatu karya desain sehingga menjadi kesatuan yang harmonis.

Karya 1

1. Sketsa

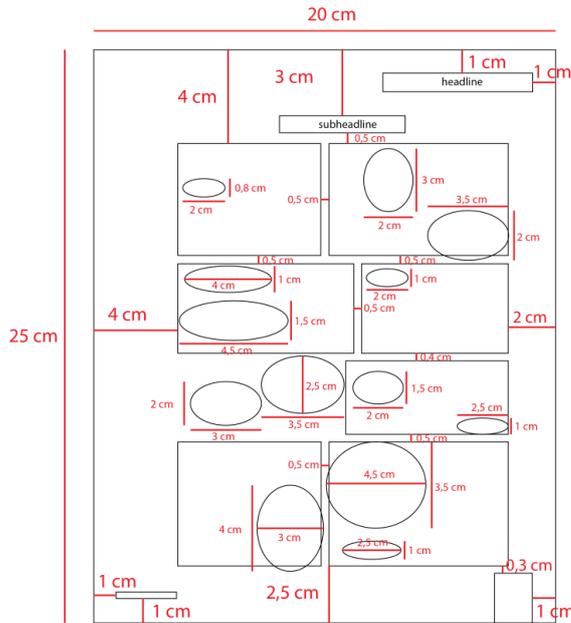


Gambar 12. Sketsa Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

Berdasarkan sketsa pada gambar 12, ditentukan *sequence* yang digunakan untuk memahami isinya adalah dari baris atas kiri ke kanan lalu dilanjutkan baris bawahnya juga kiri ke kanan dan seterusnya. *Balance* yang digunakan adalah asimetris dengan panel-panel yang tidak sama besar. *Emphasis*nya adalah judul dan dua panel pertama yang membahas topik utama konten. Terakhir, *unity* untuk *layout* ini adalah ilustrasi didukung dengan warna, teks judul, dan dialog untuk menyampaikan informasi agar dapat dipahami audiens.

2. Guideline

Gambar 13 menunjukkan *guideline* dari satu halaman konten komik dalam majalah sekolah. Terdapat ukuran kertas, margin, panel, balon kata, dan jarak antar panel. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan disusun sesuai dengan *guideline* tersebut.



Gambar 13. Guideline Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

3. **Colorguide**

	R: 243 C: 4 G: 231 M: 7 B: 208 Y: 18 #f3e7d0 K: 0		R: 133 C: 50 G: 133 M: 41 B: 131 Y: 43 #858583 K: 6		R: 63 C: 2 G: 63 M: 78 B: 61 Y: 95 #ea2227 K: 0
	R: 111 C: 51 G: 93 M: 56 B: 85 Y: 59 #6f5d55 K: 26		R: 247 C: 2 G: 245 M: 2 B: 250 Y: 0 #f7f5fa K: 0		R: 255 C: 0 G: 255 M: 0 B: 255 Y: 0 #ffffff K: 0
	R: 128 C: 29 G: 22 M: 99 B: 24 Y: 96 #801618 K: 36		R: 31 C: 98 G: 60 M: 83 B: 106 Y: 32 #1f3c6a K: 19		R: 44 C: 99 G: 54 M: 94 B: 141 Y: 9 #2c368d K: 1
	R: 42 C: 89 G: 77 M: 66 B: 106 Y: 38 #2a4d6a K: 22		R: 242 C: 1 G: 115 M: 67 B: 44 Y: 95 #f2732c K: 0		R: 35 C: 70 G: 31 M: 67 B: 32 Y: 64 #231f20 K: 74
	R: 242 C: 51 G: 115 M: 0 B: 44 Y: 72 #f2732c K: 0		R: 35 C: 4 G: 31 M: 72 B: 32 Y: 45 #231f20 K: 0		

Gambar 14. Colorguide Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

Gambar 14 menunjukkan warna-warna yang akan digunakan dalam satu halaman majalah sekolah tentang konten komik. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan dibuat sesuai dengan *colorguide* tersebut.

4. **Ilustrasi**

Pada gambar 15, ilustrasi dibuat memanfaatkan software Medibang Paint Pro. Ilustrasi dibuat sesuai dengan *guideline* dan *colorguide* yang telah ditentukan.



Gambar 15. Ilustrasi Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

5. Final Design



Gambar 16. Final Desain Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

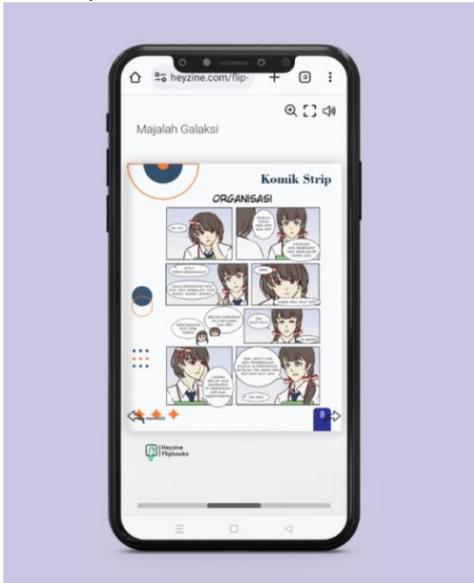
Berdasarkan gambar 16, ilustrasi ditambahkan dengan teks dan elemen grafis. Teks dan elemen grafis disusun menggunakan *software* Adobe Illustrator, lalu dibuat sesuai dengan *guideline* dan *colorguide* yang telah ditentukan.

6. Keterangan Media

Ukuran : 20 x 25 cm
Tipografi : Bodoni bd bt, Segoe Script
Media : Flipbook online



7. Penempatan Media

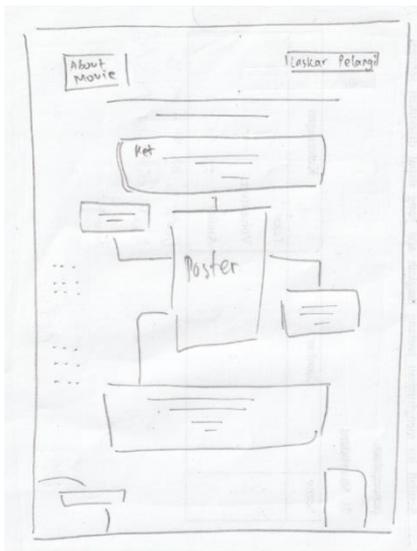


Gambar 17. Penempatan Media Karya 1
Sumber: (Meisya, 2023)

Pada gambar 17, ditunjukkan desain final yang sudah diimplementasikan ke dalam tampilan *flipbook* memanfaatkan aplikasi Heyzine.

Karya 2

1. Sketsa

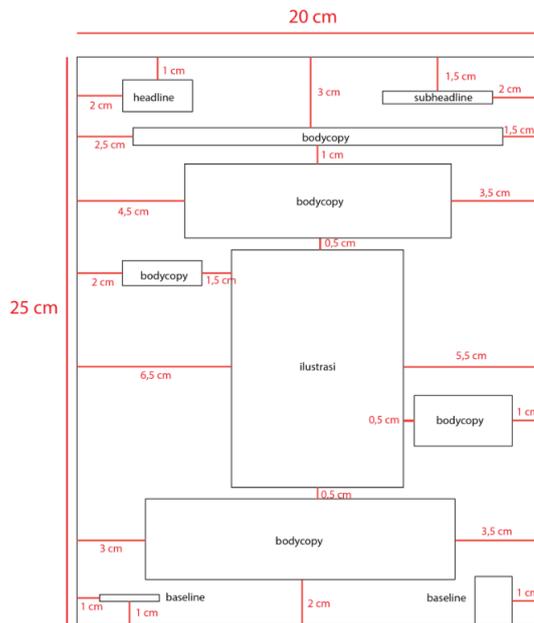


Gambar 18. Sketsa Karya 2
Sumber: (Meisya, 2023)

Berdasarkan sketsa pada gambar 18, ditentukan *sequence* yang digunakan untuk memahami isinya adalah dari tengah kemudian ke kanan, lalu ke bawah, dilanjutkan ke kiri. *Balance* yang digunakan adalah asimetris yang lebih berat sisi kanan. *Emphasisnya* adalah gambar di tengah yang merupakan topik utama konten. Terakhir, *unity* untuk *layout* ini

adalah foto didukung warna yang menggambarkan seolah poster tersebut dipajang di studio bioskop, dengan teks narasi untuk menyampaikan informasi agar dapat dipahami audiens.

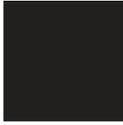
2. *Guideline*



Gambar 19. Guideline Karya 2
Sumber: (Meisya, 2023)

Gambar 19 menunjukkan *guideline* dari satu halaman konten tentang film dalam majalah sekolah. Terdapat ukuran kertas, margin, panel, dan jarak antar panel. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan disusun sesuai dengan *guideline* tersebut.

3. *Colorguide*

	R: 196 G: 136 B: 66 #c48842 K: 4	C: 21 M: 48 Y: 85		R: 42 G: 77 B: 106 #2a4d6a K: 22	C: 89 M: 66 Y: 38
	R: 255 G: 255 B: 255 #ffffff K: 0	C: 0 M: 0 Y: 0		R: 44 G: 54 B: 141 #2c368d K: 1	C: 99 M: 94 Y: 9
	R: 35 G: 31 B: 32 #231f20 K: 74	C: 70 M: 67 Y: 64		R: 242 G: 115 B: 44 #f2732c K: 0	C: 1 M: 67 Y: 95

Gambar 20. Colorguide Karya 2
Sumber: (Meisya, 2023)

Gambar 20 menunjukkan warna-warna yang akan digunakan dalam satu halaman majalah sekolah tentang konten film. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan dibuat sesuai dengan *colorguide* tersebut.

4. Image



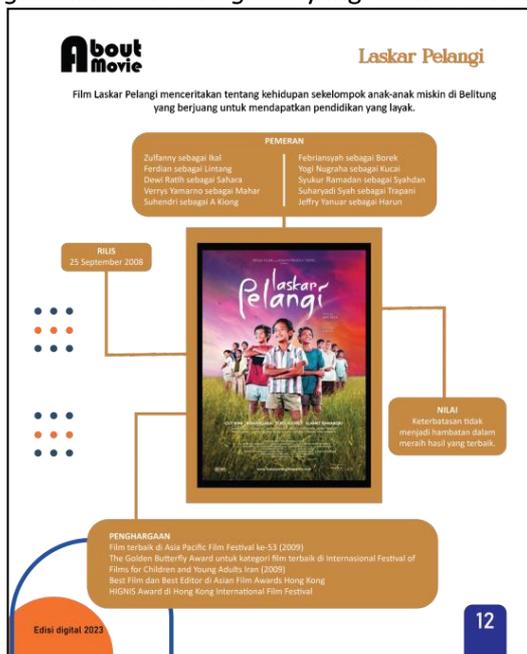
Gambar 21. Ilustrasi Karya 2

Sumber: ([https://id.wikipedia.org/wiki/Laskar_Pelangi_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Laskar_Pelangi_(film)))

Pada gambar 21, ditunjukkan poster yang akan dijadikan sebagai konten majalah. Laskar Pelangi dipilih karena termasuk film edukasi dan memiliki pesan-pesan yang baik kepada audiens yang menjadi pembaca majalah sekolah.

5. Final Design

Berdasarkan gambar 22, poster dilengkapi dengan teks dan elemen grafis. Teks dan elemen grafis disusun menggunakan *software* Adobe Illustrator, lalu dibuat sesuai dengan *guideline* dan *colorguide* yang telah ditentukan.



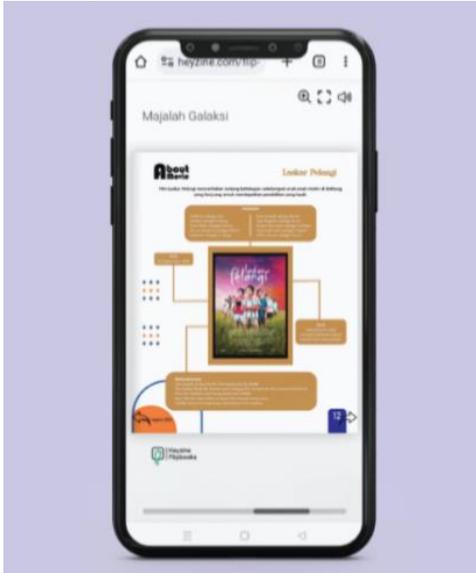
Gambar 22. Final Design Karya 2

Sumber: (Meisya, 2023)

6. Keterangan Media

Ukuran : 20 x 25 cm
Tipografi : Bauhaus, Calibri
Media : Flipbook online

7. Penempatan Media



Gambar 23. Penempatan Media Karya 2

Sumber: (Meisya, 2023)

Pada gambar 23, ditunjukkan desain final yang sudah diimplementasikan ke dalam tampilan *flipbook* memanfaatkan aplikasi Heyzine.

Karya 3

1. Sketsa



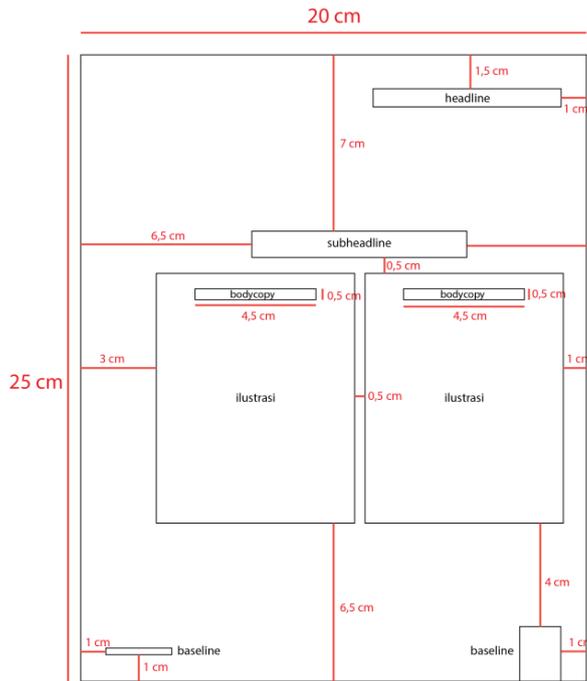
Gambar 24. Sketsa Karya 3

Sumber: (Meisya, 2023)

Berdasarkan sketsa pada gambar 24, ditentukan *sequence* yang digunakan untuk memahami isinya adalah dari atas ke kiri lalu ke kanan. *Balance* yang digunakan adalah simetris, karena objek dalam konten ini cenderung sedikit sehingga lebih cocok dengan *balance* simetris. Emphasisnya adalah judulnya yang menjadi topik utama. Terakhir, *unity*

untuk *layout* ini adalah ilustrasi didukung warna dan teks untuk menyampaikan informasi agar dapat dipahami audiens.

2. *Guideline*



Gambar 25. Guideline Karya 3
 Sumber: (Meisya, 2023)

Gambar 25 menunjukkan *guideline* dari satu halaman konten dengan *multipanel layout* dalam majalah sekolah. Terdapat ukuran kertas, margin, panel, dan jarak antar panel. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan disusun sesuai dengan *guideline* tersebut.

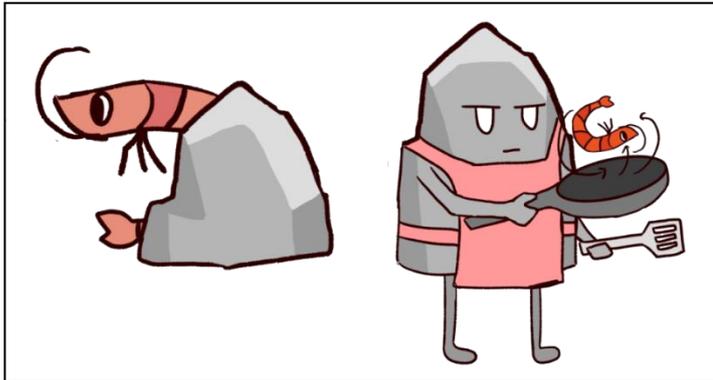
3. *Colorguide*

	R: 180 C: 30 G: 180 M: 24 B: 182 Y: 23 #b4b4b6 K: 0		R: 232 C: 5 G: 85 M: 81 B: 36 Y: 100 #e85524 K: 0		R: 124 C: 52 G: 124 M: 44 B: 125 Y: 43 #7c7c7d K: 8
	R: 233 C: 6 G: 139 M: 55 B: 122 Y: 47 #e98b7a K: 0		R: 245 C: 0 G: 149 M: 52 B: 149 Y: 30 #f59595 K: 0		R: 44 C: 99 G: 54 M: 94 B: 141 Y: 9 #2c368d K: 1
	R: 42 C: 89 G: 77 M: 66 B: 106 Y: 38 #2a4d6a K: 22		R: 242 C: 1 G: 115 M: 67 B: 44 Y: 95 #f2732c K: 0		R: 35 C: 70 G: 31 M: 67 B: 32 Y: 64 #231f20 K: 74

Gambar 26. Colorguide Karya 3
 Sumber: (Meisya, 2023)

Gambar 26 menunjukkan warna-warna yang akan digunakan dalam satu halaman majalah sekolah dengan *multipanel layout*. Ilustrasi, elemen grafis, dan teks akan dibuat sesuai dengan *colorguide* tersebut.

4. Ilustrasi



Gambar 27. Ilustrasi Karya 3
Sumber: (Meisya, 2023)

Pada gambar 27, ilustrasi dibuat memanfaatkan software Medibang Paint Pro. Ilustrasi dibuat sesuai dengan *guideline* dan *colorguide* yang telah ditentukan.

5. *Final Design*

Berdasarkan gambar 28, ilustrasi ditambahkan dengan teks dan elemen grafis. Teks dan elemen grafis disusun menggunakan *software* Adobe Illustrator, lalu dibuat sesuai dengan *guideline* dan *colorguide* yang telah ditentukan.

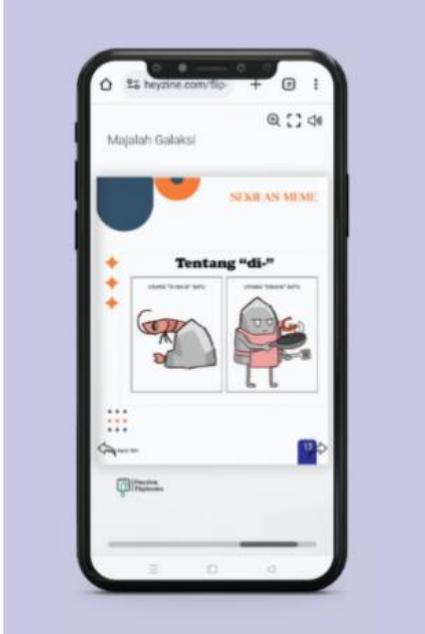


Gambar 28. Final Design Karya 3
Sumber: (Meisya, 2023)

6. Keterangan Media

Ukuran : 20 x 25 cm
 Tipografi : Calibri, bodoni bd bt
 Media : Flipbook online

7. Penempatan Media



Gambar 29. Penempatan Media Karya 3
 Sumber: (Meisya, 2023)

Pada gambar 29, ditunjukkan desain final yang sudah diimplementasikan ke dalam tampilan *flipbook* memanfaatkan aplikasi Heyzine.

Simpulan

Pesatnya kemajuan teknologi mendorong upaya terlaksananya Profil Pelajar Pancasila demi memajukan pelajar Indonesia agar memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Namun, terlaksananya Profil Pelajar Pancasila mengalami hambatan karena permasalahan literasi digital yang masih tergolong rendah di Indonesia.

Majalah sekolah merupakan salah satu bentuk media yang dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan pengetahuannya. Dari segi manfaat, media ini dapat mendorong literasi digital. Namun, pada kenyataannya majalah sekolah sering tidak mendapat perhatian dan mengalami hambatan. Hal tersebut juga terjadi pada majalah sekolah SMKN Jenawi Karanganyar. Majalah sekolah SMKN Jenawi yang disebut Galaksi Jenawi sudah ada sejak tahun 2015 dan terbit setahun sekali. Pada tahun 2019 majalah sekolah tersebut berhenti dibuat karena mengalami permasalahan yaitu majalah sebelumnya dianggap kurang kekinian, tidak ada ekskul jurnalistik sehingga tidak ada yang mengurus majalah tersebut, siswa kurang minat dalam kegiatan baca tulis, manfaat majalah sekolah tidak tersampaikan, kurang pengetahuan tentang mendesain dan membuat konten majalah sekolah yang menarik secara teknis, dan harga cetak majalah sekolah mahal serta dinilai kurang praktis.

Pembuatan desain layout majalah sekolah ini diharapkan dapat menarik minat pelajar SMKN Jenawi dalam berkreativitas, memanfaatkan keterampilan, dan menambah pengetahuan

baru demi meningkatkan literasi digital sehingga Profil Pelajar Pancasila terlaksana dengan baik. Dengan desain yang modern, informatif, dan kekinian, majalah sekolah ini juga diharapkan dapat dinikmati dan diterima oleh peserta didik sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Dari evaluasi dilakukan melalui penyebaran form kepada siswa SMKN Jenawi didapatkan data yang menunjukkan peningkatan dalam minat baca, desain, dan isi konten. Hasil reaksi dari 100 siswa hanya 62 anak yang membaca dan 38 siswa tidak membaca. Dan juga hasil respon 100 siswa terhadap desain majalah yakni desain tampilan majalah sekolah digital 24 orang mengatakan sangat menarik, 1 orang mengatakan sangat tidak menarik, 73 orang mengatakan menarik, dan 2 orang mengatakan tidak menarik. Begitu pula dengan isi konten pada majalah sekolah digital yakni 21 orang mengatakan sangat menarik, 75 orang mengatakan menarik, dan 4 orang mengatakan tidak menarik.

Dalam data tersebut minat baca meningkat dari 38 siswa menjadi 62 siswa serta siswa yang menganggap majalah kurang menarik menurun drastis menjadi 3-4 orang saja.

Referensi

- Aldin, Y., Yani, A. R., & Masnuna. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang H.O.S. Tjokroaminoto Sebagai Teladan bagi Anak Indonesia. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 80–89. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.363>
- Anam, K. (2023). Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>
- Beauty, A., & Erlyana, Y. (2022). Perancangan Buku “My Acne Journey” untuk Remaja dengan Teknik Ilustrasi Digital. *Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 7(2), 143–162. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/12813/8664>
- Diyanti, K. R., Wendra, I. W., Asih, A., & Tantri, S. (2021). Relevansi Terhadap Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bangli. 250–259. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/36175>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. 6(1), 1224–1238. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/3622>
- Kumpanan. (2022). Layout: Pengertian, Elemen, dan Manfaat dalam Desain Grafis. <https://kumpanan.com/berita-terkini/layout-pengertian-elemen-dan-manfaat-dalam-desain-grafis-1zWlQU1iSc4/full>
- Lukitasari, E. H. (2021). Jurnal Pengabdian Teknologi Tepat Guna Pengabdian Penempatan Typografi Pada Majalah di SMK N Jenawi. 2(1), 35–44. <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/article/view/718/553>
- Mahfud, M. (2022). Character Education Policy Through Pancasila Student Profiles In The Context Of Social Change : Literature Review Pelajar Pancasila Dalam Konteks Perubahan Sosial : Literature Review. 1–25. <https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/IDEALITA/article/view/7076>
- Pragusma, Z. B. (2023). Rendahnya Literasi Digital Indonesia. *Binus University*. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/rendahnya-literasi-digital-indonesia/>



- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>
- Rahmawati, H. (2021). *Perancangan Booklet Fotografi Landscape Wisata Alam Kabupaten Sukoharjo*. Skripsi Sarjana, Universitas Sahid Surakarta. <http://repository.usahidsolo.ac.id/948/>
- Rini, V. W. (2022). Perancangan Buku Digital Kurikulum Prodi DKV Usahid Surakarta [Universitas Sahid Surakarta]. <http://repository.usahidsolo.ac.id/2391/>
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Disrupsi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1318>
- Rosita, F. Y. (2021). Pelatihan jurnalistik pada redaktur majalah sekolah Serambi Al-Muayyad. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3434>
- Wijaya, G. A., Anwar, A. K., & Yulianto, A. (2023). Perancangan Digital Book Sejarah Kabupaten Boyolali. *Jurnal Kemadha*, 13(1), 80–98. <https://doi.org/10.47942/ke.v13i1.1399>