

Perancangan *E-Magazine* sebagai Referensi Program untuk Perpustakaan Sekolah Menengah Atas (*Design and Development* di Perpustakaan Sekolah Negeri se-Kota Bandung)

Achmad Riyadi Alberto¹, Tiara Sugih Hartati² dan Rangga Agung Primayadi³

^{1, 2, 3} Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

E-mail: albertown17@gmail.com

Diajukan: 21-12-2020; **Direview:** 26-02-2021; **Diterima:** 29-06-2021; **Direvisi:** 29-06-2021

Abstrak

Pandemi Covid-19 membuat perpustakaan sekolah tidak dapat memberikan layanan kepada para siswa, ditambah masih minimnya program perpustakaan sekolah untuk merespon perubahan cara belajar dari luring menjadi daring. Padahal perpustakaan dapat memanfaatkan teknologi untuk tetap memberikan layanan untuk para pemustakanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *e-magazine* perpustakaan di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kota Bandung sebagai salah satu bentuk inovasi program perpustakaan sekolah yang bisa dijalankan di tengah pandemi Covid-19. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai cetak biru *e-magazine* yang dapat dimanfaatkan oleh pengelola perpustakaan Sekolah Menengah Atas. Penelitian dilaksanakan menggunakan model *design and development*. Perancangan *e-magazine* terdiri dari tiga proses: 1) pra produksi, meliputi penentuan tema, pencarian artikel, penulisan artikel dan pengoreksian hasil tulisan; 2) produksi, meliputi desain majalah, pengoreksian hasil desain, dan cetak coba; dan 3) pasca produksi, meliputi cetak dan pemasaran majalah. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa konten-konten yang cocok untuk masuk dalam *e-magazine* adalah jenis-jenis bacaan ringan seperti cerita pendek, tips dan trik, berbagai macam rekomendasi seperti makanan, tempat wisata, film, dan buku, serta permainan ringan yang bisa mengisi waktu luang seperti teka-teki silang. Respons pustakawan dan siswa terhadap *e-magazine* dikategorikan sangat baik ditinjau dari segi pemilihan tema, materi dan bahasa, serta desain dan tampilan dinyatakan bahwa tema yang dipilih sangat relevan dengan kondisi dan kebutuhan yang terjadi. Respons yang di dapat kemudian dijadikan sebagai gambaran serta bahan evaluasi untuk perancangan *e-magazine* selanjutnya.

Kata Kunci: Majalah Digital; Majalah Perpustakaan Sekolah; Design and Development

Abstract

The Covid-19 pandemic has made school libraries unable to provide their services, plus there is still a lack of school library programs to respond to the way of learning from offline to online. Even though libraries can use technology to continue to provide services for their users. The purpose of this research is to design library e-magazines at High School Libraries in Bandung city as a form of innovation for school library programs that can be run in the midst of the Covid-19 pandemic. This research can be used as an e-magazine blueprint that can be used at other school libraries. The research using a design and development model. The design of the e-magazine consists of three processes: 1) pre-production, which includes determining the theme, searching for articles, writing articles and correcting the text; 2) production, including magazine design, proofreading of design results, and trial printing; and 3) post-production, including printing and marketing. The results of the needs analysis show that suitable content in e-magazine are light reading types such as short stories, tips and tricks, various recommendations such as food, tourist attractions, movies, and books, as well as light like crossword puzzles. The response of librarians and students to the e-magazine is very good in terms of theme selection, material and language, and appearance. It is stated that the chosen theme is very relevant to the conditions and needs that occur. The responses obtained can then be used as an illustration and evaluation material for the next e-magazine design.

Keywords: e-Magazine; School Library Magazine; Design and Development

Pendahuluan

Secara nasional, Indonesia memiliki indeks alibaca yang dapat dikategorikan aktivitas literasi rendah. Sesuai dengan indeks aktivitas literasi membaca 34 provinsi disebutkan bahwa Indonesia berada di angka 37,32. Nilai itu terdiri 4 (empat) indeks dimensi, antara lain Indeks Dimensi Kecakapan berada pada angka 75,92; Indeks Dimensi Akses berada pada angka 23,09; Indeks Dimensi Alternatif berada pada angka 40,49 dan Indeks Dimensi Budaya berada pada angka 28,50 (Kemdikbud, 2019, hal. 53). Hal ini perlu menjadi perhatian bagi pemangku kepentingan untuk secara bersama-sama meningkatkan indeks alibaca nasional.

Berdasarkan laporan dari Kemdikbud (2019, hal. 58-64), Jawa Barat termasuk salah satu provinsi yang memiliki indeks alibaca yang rendah jika dibandingkan dengan provinsi-provinsi lain seperti DKI Jakarta, D.I. Yogyakarta, dan Kepulauan Riau. Indeks alibaca provinsi menunjukkan bahwa Jawa Barat berada pada peringkat ke-10 dari 34 provinsi di Indonesia dengan kategori aktivitas literasi rendah. Jika dilihat dari empat dimensi tolok ukur Indeks Alibaca, data Provinsi Jawa Barat ialah sebagai berikut, dimensi kecakapan dengan nilai indeks 76,41 (tinggi). Dimensi akses dengan nilai indeks 24,55 (sangat rendah). Dimensi Alternatif dengan nilai indeks 49,61 (sedang) dan dimensi budaya dengan nilai indeks 26,09 (rendah).

Perkembangan teknologi yang pesat seyogianya memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk mengakses bahan bacaan digital yang legal. Pengelola perpustakaan sekolah tetap dapat berkontribusi untuk mengembangkan program perpustakaan meskipun jam buka perpustakaan menjadi sangat terbatas karena siswa diharuskan belajar dari rumah. Merujuk pada permasalahan di atas peneliti melihat adanya peluang untuk mengembangkan program bagi perpustakaan sekolah dengan membuat *e-magazine*.

Tinjauan Pustaka

Perpustakaan sekolah sebagaimana yang didefinisikan oleh *International Federation of Library Association* (2015) adalah ruang fisik atau digital yang mengakomodir kegiatan membaca, kajian, penelitian, berimajinasi, berpikir, dan sebagai pusat kegiatan siswa untuk menciptakan personal dan perkembangan budayanya. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Sumiati, et al. (2014, hal. 1.4) yang berpendapat bahwa perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari sekolah yang bangunannya berada di sekitar sekolah sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dari kedua pendapat di atas maka perpustakaan sekolah merupakan ruang baik berbentuk fisik atau digital yang tujuannya adalah untuk mengakomodir kebutuhan informasi, mengembangkan, dan memupuk kapasitas diri pemustakanya melalui pemberdayaan koleksi dan penumbuhan budaya baca untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam menumbuhkan budaya membaca yang erat kaitannya dengan literasi, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas literasi, yaitu (1) *proficiency* yang merupakan syarat awal agar seseorang dapat mengakses bahan literasi; (2) *access* yang artinya sumber daya pendukung di mana masyarakat mendapatkan bahan literasi; (3) *alternatives* yakni beragam pilihan perangkat teknologi informasi dan hiburan untuk mengakses bahan literasi; dan (4) *culture* yang berarti kebiasaan yang turut membentuk habitus literasi (Kemdikbud, 2019). Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan literasi diperlukan suatu program atau media yang tepat agar sesuai dengan minat dan kebutuhan pembacanya. Menurut LaRose & Straubhar (dalam Ibtisam, 2012) majalah menjadi salah satu media yang banyak dikonsumsi oleh kalangan remaja.

Majalah merupakan salah satu sumber bacaan yang mudah dipahami isinya dan dapat disebarluaskan secara cepat. Djuroto (2006) mendefinisikan majalah sebagai kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, dan sebagainya yang dicetak dalam lembaran kertas dan dijilid dalam bentuk buku serta terbit secara teratur baik mingguan, dwi mingguan, atau bulanan. Sementara Purwanto (2006, hal. 161) berpendapat bahwa majalah berbeda dengan koran, majalah mengandung berita yang ukuran kehangatannya lebih lama/panjang sesuai dengan isu yang berkembang, sementara koran mementingkan kehangatan berita dalam ukuran satu hari saja. Dari pendapat di atas maka majalah merupakan suatu produk media massa yang berisi berita, artikel, cerita, dan iklan yang berbentuk terjilid seperti buku yang terbit pada waktu tertentu.

Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk majalah pun mengalami perubahan, dari yang semula hanya tersedia dalam bentuk tercetak hingga saat ini tersedia juga dalam bentuk digital. Majalah digital (*e-magazine*) adalah majalah versi elektronik yang dapat diakses menggunakan media elektronik seperti telepon seluler, komputer, dan beberapa alat teknologi lainnya (Nurjanah, 2014, hal. 19). Pendapat ini senada dengan yang dikemukakan oleh McCabe (2012) yang mendefinisikan majalah digital atau sering disebut *e-magazine*, *ezines*, atau *online magazine* sebagai majalah yang disebarluaskan dalam bentuk elektronik yang targetnya lebih fokus kepada orang-orang yang memiliki kebiasaan bekerja atau beraktivitas di depan perangkat digital.

Secara teknis, pembuatan *e-magazine* hampir sama dengan pembuatan majalah tercetak, yang membedakan hanya pada bentuk dan proses akhirnya saja. Faldi (2015) mengemukakan bahwa tahapan proses pembuatan majalah terbagi ke dalam tiga bagian yaitu pra-produksi, produksi, dan pos produksi yang setiap tahapannya diperlukan kemampuan-kemampuan tertentu agar dapat menghasilkan sebuah *e-magazine* yang berkualitas. Triyono (2016) mengemukakan bahwa kemampuan dalam membuat atau menyusun sebuah majalah terdiri dari dasar-dasar jurnalistik, manajemen penerbitan pers, jurnalistik foto, desain *layout*, dan teknik wawancara. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa salah satu kemampuan penting untuk dapat membuat sebuah majalah adalah kemampuan jurnalistik yang baik.

Di samping kemampuan jurnalistik yang baik, dalam pembuatan majalah juga dibutuhkan desain grafis yang menarik karena majalah merupakan salah satu bentuk karya yang melibatkan aspek visual untuk menarik pembacanya. Menurut Widya & Darmawan (2016, hal. 16) agar sebuah pesan visual dapat dipahami, diterima, dan mengubah sikap audiens sesuai dengan tujuan pemasaran secara efektif, sebuah desain grafis perlu memperhatikan aspek-aspek komunikatif, kreatif, sederhana, penggunaan tipografi, penggambaran objek dalam bentuk gambar yang representatif, tata letak atau *layout*, dan navigasi. Sebuah majalah dengan desain grafis yang baik tentu dapat membantu menyampaikan gagasan atau informasi yang ingin diberikan kepada setiap pembacanya. Maka dari itu, unsur desain grafis juga tidak bisa lepas dalam pembuatan sebuah *e-magazine*.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dalam kurun waktu empat bulan mulai September sampai dengan Desember 2020 pada sembilan sekolah yang menjadi objek penelitian. Penelitian didesain dengan metode *Design and Development* (D&D) (Ellis & Levy, 2010) dengan langkah 1) mengidentifikasi masalah; 2) mendeskripsikan tujuan; 3) perancangan dan pengembangan; 4) uji coba produk; 5) pengujian hasil; dan 6) mengkomunikasikan hasil.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri se-Kota Bandung berjumlah 27 sekolah. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *cluster random sampling*. Populasi yang terdiri atas 27 sekolah akan dikerucutkan dan diambil sebanyak 35%. Maka $35\% \times 27 = 9$ sekolah. Setelah didapatkan sampel maka sampel akan dialokasikan berdasarkan *cluster* per kecamatan yang terbagi menjadi empat zona yakni zona a, b, c, dan d sesuai dengan letak wilayah geografis dengan menggunakan teknik alokasi proporsional (*proportional allocation*) (Riduwan dalam Kuncoro, 2011) dengan rumus:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel menurut strata

n = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut strata

N = Jumlah sampel seluruhnya

Setelah menentukan sampel sekolah langkah selanjutnya yaitu menghitung sampel siswa per sekolah menggunakan rumus Slovin (Riduwan, 2008, hal. 65) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel keseluruhan

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidaktelitian kesalahan

Sesuai dengan rumus perhitungan sampel yang dijabarkan sebelumnya maka didapat jumlah minimal sampel dari siswa sebagai berikut.

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\ &= \frac{10.018}{1 + 10.018 (0,05)^2} \\ &= 384,6 (385) \end{aligned}$$

Jadi, minimal sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini berjumlah 385 siswa yang telah membaca *e-magazine* yang dirancang dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan rumus sebagai berikut.

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel menurut strata

n = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut strata

N = Jumlah sampel seluruhnya

Penarikan sampel secara proporsional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Jumlah Sampel Secara Proporsional

Cluster	Nama Sekolah	Populasi	Sampel Siswa
A	SMAN 1 Bandung	1.101	42
	SMAN 3 Bandung	1.030	40
	SMAN 15 Bandung	1.113	43
B	SMAN 24 Bandung	1.123	43
	SMAN 25 Bandung	1.170	45
C	SMAN 7 Bandung	993	38
	SMAN 8 Bandung	1.336	51
D	SMAN 4 Bandung	1.162	45
	SMAN 6 Bandung	990	38
Jumlah			385

Pengumpulan data cenderung menggunakan pendekatan kualitatif dengan bentuk observasi dan wawancara. Agar validitas data yang dikumpulkan dapat meyakinkan, maka digunakan triangulasi. Triangulasi menurut Denkin (Rahardjo, 2010) teknik yaitu mengombinasikan atau menggabungkan beragam metode pengumpulan data yang bersumber pada kajian-kajian fenomena yang berasal dari beragam sudut pandang yang berbeda. Agar dapat menerapkan triangulasi, maka digunakan angket sebagai pelengkap untuk membuktikan validitas data.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi ke sekolah-sekolah yang dijadikan sampel serta wawancara dengan satu orang pustakawan di setiap perpustakaan sekolah. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada dua ahli yang bertujuan untuk dapat memberikan masukan terhadap produk yang dibuat. Ahli pertama adalah ahli Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk memberikan masukan dari segi visual pada *e-magazine* dan ahli Bahasa Indonesia untuk menilai majalah dari bahasa dan kata-kata di konten agar tidak menyulitkan pembaca dalam memahami setiap isi *e-magazine*. Selain itu digunakan angket dengan skala *likert* untuk mengukur persepsi, sikap, maupun pendapat dari sebuah fenomena (Sugiyono, 2016). Skala *likert* digunakan dengan rentang skor satu sampai lima yang jawaban dan interpretasinya tergambar di tabel berikut.

Tabel 2. Skor dan Interpretasi Skala *Likert*

Skor	Interpretasi	Tingkat Pencapaian
5	Sangat Baik (SB)	80% - 100%
4	Baik (B)	60% - 79,99%
3	Cukup Baik (C)	40% - 59,99%
2	Kurang Baik (K)	20% - 39,99%
1	Tidak Baik (TB)	0% - 19,99%

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Karakteristik Pemustaka

Pemustaka yang memanfaatkan layanan perpustakaan sekolah didominasi oleh siswa dibandingkan dengan guru maupun staf lainnya. Dilihat dari segi usia mereka berada pada rentang usia 16-18 tahun. Sebagian besar motivasi siswa mendatangi perpustakaan untuk meminjam buku paket pelajaran. Karakter siswa yang masuk kategori remaja dari sisi informasi yang dicari menyenangkan informasi seputar *travelling*, hobi, *games*, dan bacaan fiksi berupa novel bertemakan persahabatan dan cinta.

Identifikasi Minat Kunjung

Data minat kunjung yang didapatkan adalah dari bulan Januari-Maret 2020. Hal ini dikarenakan pada pertengahan Maret 2020 pembelajaran secara tatap muka dihentikan karena kebijakan pemerintah untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Minat kunjung siswa untuk mengunjungi perpustakaan pada sembilan sekolah yang menjadi sampel pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Laporan Kunjungan ke Perpustakaan Sekolah

No.	Nama Sekolah	Jumlah Kunjungan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep
1.	SMAN 1 Bandung	600	1060	302	-	-	-	-	-	-
2.	SMAN 3 Bandung	9326	8877	4899	-	-	-	-	-	-
3.	SMAN 4 Bandung	749	1259	1390	-	-	-	-	-	-
4.	SMAN 6 Bandung	392	386	219	-	-	-	-	-	-
5.	SMAN 7 Bandung	383	443	235	-	-	-	-	-	-
6.	SMAN 8 Bandung	157	395	296	-	-	-	-	-	-
7.	SMAN 15 Bandung	51	64	-	-	-	-	-	-	-
8.	SMAN 24 Bandung	387	361	162	-	-	-	-	-	-
9.	SMAN 25 Bandung	562	452	200	-	-	-	-	-	-
Rata-Rata Jumlah Kunjungan		1401	1477	859	-	-	-	-	-	-

Ditinjau dari minat kunjung sebelum terjadinya pembelajaran jarak jauh, didapatkan data bahwa tingkat kunjungan ke perpustakaan sudah cukup tinggi, namun masih tergolong rendah di beberapa sekolah.

Identifikasi Program Perpustakaan

Hasil observasi yang dilakukan kesembilan sekolah yang menjadi objek penelitian menunjukkan program perpustakaan dapat dikategorikan menjadi program teknis dan non-teknis. Program teknis meliputi sistem layanan perpustakaan berbasis ICT, layanan sirkulasi berupa peminjaman, pengembalian dan perpanjangan koleksi, menerapkan *e-learning*, dll. Program non-teknis meliputi kepala perpustakaan, pustakawan maupun tenaga teknis perpustakaan berupaya mengikuti pelatihan, bimbingan teknis, *workshop* maupun seminar bidang kepustakawanan.

Program perpustakaan harus dikembangkan dan berinovasi, agar perpustakaan dapat menempatkan dirinya di tengah-tengah kebutuhan siswa terutama saat pandemi seperti saat ini. Program yang bisa dijalankan sebagai inovasi perpustakaan adalah dengan pembuatan majalah digital atau *e-magazine*. McCabe (2012) berpendapat bahwa *e-magazine* merupakan majalah yang disebarluaskan dalam bentuk elektronik dengan target kepada para pembaca yang memiliki kebiasaan bekerja atau beraktivitas dengan menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar dan komputer. Definisi tersebut sangat mendukung program perpustakaan untuk membuat *e-magazine* karena targetnya adalah siswa yang saat ini melakukan pembelajaran jarak jauh dan menggunakan perangkat digital.

Proses Pra-Produksi E-Magazine

Dalam tahap ini peneliti berdiskusi dengan tim mengenai tema majalah. Tema majalah yang diangkat melihat dari situasi dan kondisi saat ini (saat penelitian ini berlangsung) yakni menembus keterbatasan peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh di era pandemi. Tema majalah yang diusung yakni "*Break The Limit Covid 19*" Pembuatan majalah ini dianggap cocok untuk mendukung peningkatan literasi dari aspek budaya, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2019) bahwa aspek budaya yang di dalamnya termasuk membaca artikel di

media elektronik/internet merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung peningkatan indeks alibaca.

Setelah tema ditentukan proses berikutnya adalah mencari artikel atau berita yang relevan dengan tema untuk dimuat dalam *e-magazine*. Dalam tahapan ini peneliti melakukan pencarian artikel pada beberapa sumber yang memiliki tingkat validitas informasi yang kuat. Artikel-artikel yang telah didapatkan lalu dikumpulkan untuk menjadi bahan penulisan artikel. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang baik terutama dalam bidang jurnalistik. Seperti yang dikemukakan oleh Triyono (2016) bahwa salah satu kemampuan yang harus dimiliki dalam mencari artikel atau berita adalah teknik wawancara yang mana ini juga termasuk salah satu cara dalam melakukan penelusuran informasi. Pencarian artikel atau berita yang akan ditulis pada *e-magazine* memanfaatkan berbagai sumber mulai dari buku, artikel dan gambar di internet, hingga aplikasi penyedia layanan film.

Kemudian, bahan-bahan yang telah dikumpulkan selanjutnya ditulis menjadi beberapa artikel yang dibuat oleh masing-masing anggota tim. Selain itu peneliti juga memberikan wadah kepada masyarakat umum untuk ikut berkontribusi dalam penulisan artikel pada majalah. Pada *e-magazine* ini terdapat dua tulisan dari masyarakat luar selain peneliti, yaitu dari Muhammad Iqbal dengan judul “Buta di tengah corona” dan Teni Rubianti dengan judul “Menyiapkan Diri Menghadapi Pembelajaran di Tengah Pandemi”. Setelah semua tulisan untuk *e-magazine* terkumpul kemudian seluruh aspek pada tulisan diperiksa, seperti perbendaharaan kata, tanda baca, serta emosi yang terkandung untuk menjadi daya tarik pembaca.

Tahapan berikutnya dilakukan uji coba konten dengan dilakukan penilaian oleh ahli materi. Pada proses ini lebih berfokus pada konsultasi materi yang sudah dibuat apakah akan sesuai dengan target pembaca atau tidak dalam segi bahasa. Konsultasi meliputi kebahasaan seperti penggunaan kata, kesederhanaan kata dan linguistik. Ahli materi yang bersedia melakukan penilaian pada penelitian ini merupakan salah seorang analis kata dan istilah di Balai Bahasa Provinsi Sulawesi Tenggara. Hasil konsultasi menunjukkan bahwa pemilihan kata harus mudah dipahami dan tidak ada kerancuan kata, menggunakan gaya bahasa yang sederhana, porsi bahasa baku dan bahasa sehari-hari siswa SMA perlu diperhatikan sehingga pembaca senang untuk membaca majalah.

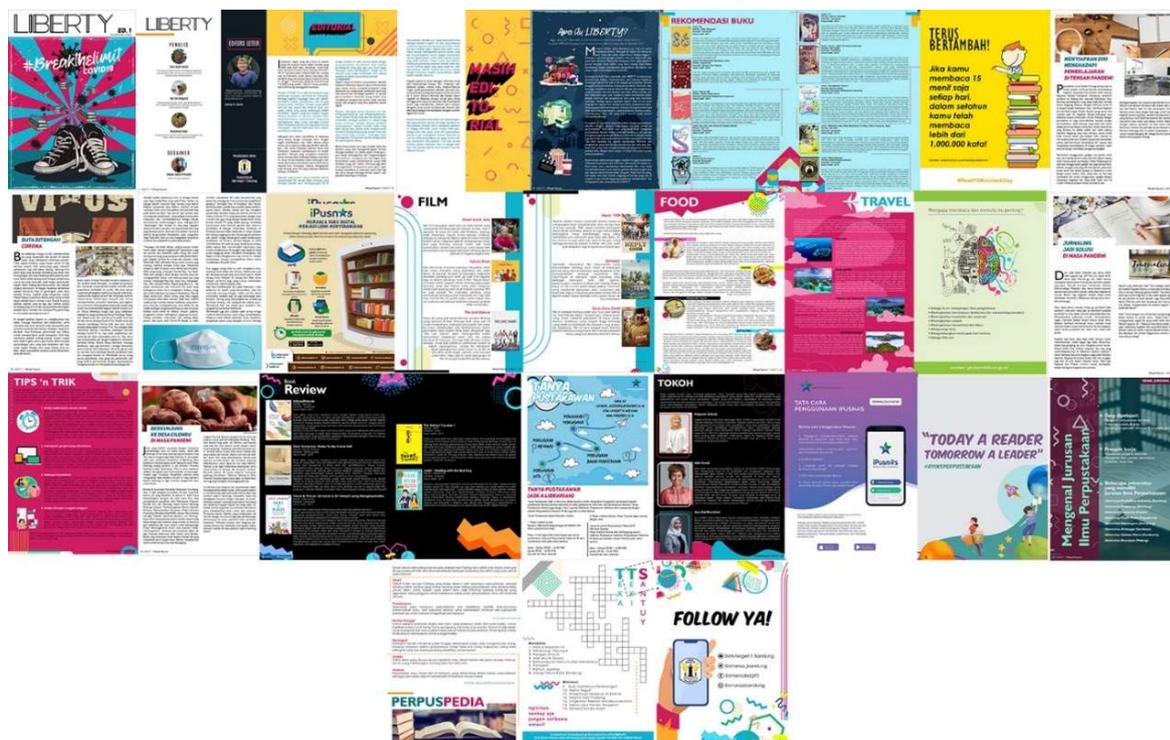
Penilaian kedua dilakukan oleh ahli desain. Pada proses ini lebih fokus pada konsultasi awal desain visual dari *e-magazine*. Ahli desain melakukan penilaian dari beberapa aspek, diantaranya komunikatif, kreatif, sederhana, penggambaran objek yang representatif, tipografi, tata letak dan navigasi. Ahli Desain yang bersedia melakukan penilaian pada penelitian ini adalah salah satu desainer grafis di Penerbit Mizan. Hasil konsultasi yang didapat adalah warna utama serta *cover* majalah yang akan dibuat menggunakan warna yang menarik perhatian pembaca, komponen draft majalah dapat dikreasi dengan komponen-komponen lainnya namun tetap menjaga orisinalitas desain, komponen draft majalah nantinya perlu diperbanyak dan dipilih yang berkarakter, Penggambaran objek yang akan digunakan nanti pada tahap produksi perlu disesuaikan dengan pesan atau tulisan yang akan disampaikan, Aspek tipografi menurut ahli desain perlu menggunakan jenis tulisan yang modern, *stylish* dan *casual* karena jenis tulisan seperti ini yang sedang disenangi oleh target pembaca, harus memiliki variasi tata letak yang beraneka ragam, dan perlu menyisipkan navigasi di setiap halaman pada setiap rubrik.

Proses Produksi E-Magazine

Sampul/cover e-magazine dibuat menggunakan aplikasi CorelDraw dengan gambar-gambar yang terinspirasi dari bentuk virus, buku dan sepatu yang bermaksud untuk mengajak pembacanya untuk segera menggunakan sepatu agar dapat belajar dan pergi untuk menembus batas, sesuai tema yang ditentukan yakni “Break The Limit Covid19”. Cover pada e-magazine dengan nama Liberty ini bergambar sepasang sepatu dengan tali terlepas dengan maksud untuk mengajak pembacanya untuk mengenakan sepatu dan segera bergerak lebih jauh walaupun di kondisi pandemi seperti sekarang ini yang mana seluruh kegiatan menjadi terbatas. Cover pada e-magazine ini juga dibuat sederhana namun sarat dengan makna agar pembacanya lebih mudah menangkap maksud dari majalah ini mulai dari sampulnya saja.

Tata letak majalah disusun sederhana dan menarik agar informasi dapat disampaikan dengan baik, perancangan tata letak memperhatikan ukuran dan bentuk teks, warna, dan ilustrasi agar dapat terlihat harmonis. Tata letak merupakan sebuah upaya menata juga membentur berbagai unsur grafis berupa teks dan gambar menjadi sebuah media komunikasi yang efektif (Widya & Darmawan, 2016). Tata letak yang digunakan dalam majalah ini dibuat sangat sistematis agar informasi-informasi di dalamnya menjadi sangat mudah dibaca dan dipahami.

Susunan tata letak pada e-magazine ini dibuat sistematis agar dapat memudahkan pembaca. Susunan dari e-magazine ini terdiri dari 1) Cover; 2) Perkenalan Tim Redaksi; 3) Halaman editorial; 4) Arti nama Liberty; 5) Rekomendasi buku; 6) Iklan seputar membaca; 7) Feature; 8) Iklan promosi iPusnas; 9) Rekomendasi film; 10) Rekomendasi makanan; 11) Rekomendasi destinasi wisata; 12) Iklan seputar membaca; 13) Aktivitas ringan; 14) Tips dan trik; 15) Cerita pendek; 16) Review Buku; 17) Iklan promosi Tanya Pustakawan Perpustakaan; 18) Tokoh inspiratif; 19) Iklan promosi penggunaan iPusnas; 20) Iklan seputar membaca; 21) Kenal jurusan; 22) Perpustakaan; 23) Teka-teki silang; 24) Iklan promosi media sosial sekolah.



Gambar 1. Tampilan dan Susunan e-Magazine

Warna pada produk grafis cetak biasanya menggunakan sistem warna CMYK. Namun, karena bentuk yang akan dibuat adalah digital, sehingga sistem warna yang digunakan adalah RGB karena sistem warna tersebut adalah untuk warna-warna di monitor sehingga akan sesuai dengan target bentuk akhirnya. Pada *e-magazine* ini, dipilih beberapa warna yang terbagi atas warna utama dan pendukung seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Warna yang Digunakan pada *e-Magazine*

No.	Warna	Kode Warna (RGB)	Contoh Warna	Keterangan
1.	Biru	#17B2CE		Utama
2.	Merah Muda	#CE1B5F		Utama
3.	Jingga	#FFCC3D		Pendukung
4.	Putih	#FFFFFF		Pendukung
5.	Hitam	#000000		Pendukung

Tabel 4 di atas memperlihatkan bahwa warna-warna yang digunakan pada *e-magazine* merupakan warna-warna yang mencolok, hal tersebut sengaja dipilih agar dapat menarik perhatian pembaca secara visual, karena yang pertama kali dilihat oleh mata adalah warna. Kemudian *e-magazine ini* menggunakan jenis *font* dari keluarga *sans serif* karena akan lebih nyaman dibaca untuk tulisan-tulisan berbentuk digital. Jenis dan contoh *font* yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Pemilihan *Font* pada *e-Magazine*

No.	Nama Font	Contoh Huruf dan Angka
1.	Humanst521 BT	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstu vwxyz 1234567890
2.	Century Gothic	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstu vwxyz 1234567890
3.	Futura MD BT	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstu vwxyz 1234567890

Pemilihan *font* pada tabel 5 terdiri dari 3 jenis *font* dalam keluarga *sans serif*. Tiga jenis *font* ini digunakan untuk judul artikel dan isi artikel pada saat dicoba, ketiga jenis *font* ini dapat dibaca dengan mudah dan nyaman dalam bentuk digital. Lisensi untuk ketiganya juga gratis sehingga bisa digunakan secara luas dan bebas.

Font maupun tipografi digunakan untuk menggambarkan simbol bahasa verbal untuk mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya (Widya & Darmawan, 2016, hal. 19). *E-Magazine* seluruhnya dibuat menggunakan jenis *font* dari keluarga *sans serif* karena lebih nyaman dibaca sehingga akan mendukung dan memudahkan untuk menyerap isi pesan tanpa kesulitan membaca dari jenis *font* yang digunakan. Pada tahapan produksi ini dilakukan koreksi terhadap hasil desain seperti ketepatan gambar dengan tulisan yang dimuat, kesesuaian warna dan tata letak, serta kesesuaian ukuran gambar. Proses koreksi hasil desain dalam *e-magazine* ini menitikberatkan pada tata letak dan grafis pendukung dari konten-konten tulisan yang disajikan, dimulai dari ukuran dan jenis font, posisi tata letak, warna dan desain visual pendukungnya. Semuanya dipastikan baik dan dapat terbaca dengan jelas.

Proses selanjutnya adalah dengan melakukan cetak coba. Dalam proses ini digunakan aplikasi Nitro PDF untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu bentuk kesatuan utuh berformat *Portable Document Format* (PDF). Setelah digabungkan kemudian *e-magazine* ditinjau kembali oleh peneliti dan mengecek kesalahan-kesalahan yang kemungkinan muncul setelah masing-masing desain digabungkan. Pada proses ini ditemukan ketidaksesuaian ukuran antar halaman sehingga dilakukan koreksi ukuran halaman sehingga formatnya seragam. Proses cetak coba dilakukan untuk mengetahui kesalahan apa saja yang muncul sebelum *e-magazine* dipasarkan. Kesalahan yang terjadi dalam proses cetak coba pada majalah ini adalah tidak samanya ukuran halaman saat hasil akhir cetak coba. Masalah ini terjadi karena perbedaan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain yang mana peneliti menggunakan CorelDraw dan Adobe Illustrator, kesalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan Adobe Photoshop.

Proses Pasca Produksi *E-Magazine*

E-Magazine ini menggunakan bentuk *Portable Document Format* (PDF), bentuk ini dipilih karena dapat dibuka dengan mudah baik di telepon seluler maupun komputer. Proses cetak dan penyelesaian akhir dilakukan setelah proses cetak coba selesai dilaksanakan. Pembuatan nama berkas bertujuan agar *e-magazine* yang dibuat dapat berpengaruh juga bagi masing-masing sekolah dan perpustakaan. Setelah proses ini selesai kemudian dilakukan pengunggahan berkas ke akun *Google Drive* agar majalah bisa diunduh secara daring. Untuk memudahkan pengaksesan tautan untuk mengunduh *e-magazine*, digunakan aplikasi untuk memperpendek alamat tautan yaitu *bit.ly*.

Proses berikutnya adalah menyebarkan *e-magazine* sesuai dengan sekolah yang dijadikan sampel. Pada proses ini dilakukan pemasaran dengan menggunakan media sosial WhatsApp. Media tersebut dipilih karena komunikasi siswa, guru, maupun pustakawan di sekolah saat ini menggunakan media sosial WhatsApp sehingga akan dapat dengan mudah didapatkan dan disebarkan.

Sebelum dilakukan pemasaran produk kepada pembaca, terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli desain. Ahli materi berpendapat, dilihat dari aspek kata ternyata kata yang digunakan bermuatan positif dan mudah dimengerti untuk anak-anak tingkat SMA. Dari segi pemilihan kata tidak terlalu banyak yang rancu, namun yang harus diperhatikan adalah penempatan tanda baca. Secara keseluruhan pemakaian kata sudah dapat dimengerti dan tidak banyak kata-kata yang rancu atau bermakna ganda. Gaya bahasa yang disajikan dalam majalah sudah sederhana dan nyaman untuk dibaca. Namun tetap harus memperhatikan penggunaan gaya bahasa yang tidak baku agar tidak digunakan terlalu banyak atau sering agar tidak membingungkan pembaca untuk menangkap pesan dalam tulisan. Dari segi linguistik ahli berpendapat bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan target pembacanya yaitu siswa SMA. Susunan grafis dari *e-magazine* juga dirasa sudah pas sehingga dapat memudahkan pembacanya. Setelah itu juga dilakukan revisi terhadap konten sesuai masukan dari ahli materi seperti perbaikan pengerucutan hasil akhir pada teks editorial agar mendapatkan jawaban apa dan bagaimana fasilitas digital yang bisa diakses oleh siswa di masa pandemi, memperhatikan ejaan yang baik dan benar walaupun kata-kata yang digunakan adalah kata-kata yang *fun* untuk siswa, dll.

Penilaian berikutnya diberikan oleh ahli desain. Beliau berpendapat bahwa desain yang dibuat sangat menarik terutama dari sampul karena memberikan kesan pertama yang sangat baik, sehingga bisa menarik perhatian para pembacanya. Pada komponen kreatif, ahli berpendapat bahwa desain yang dibuat sudah orisinal. Visualisasi yang disajikan dari awal hingga akhir sederhana dan berkarakter, sehingga pembaca tidak akan bosan untuk membacanya. Komponen

penggambaran objek menurut pendapat ahli juga sudah sesuai dengan pesan atau tulisan yang disampaikan. Selain itu, gambar dan ilustrasi yang digunakan dapat memperjelas pesan yang disampaikan pada tulisan. Pemilihan *font* menimbulkan kesan enak dilihat dan *casual* sehingga sesuai dengan target pembacanya yaitu generasi milenial. *Font* juga tidak membuat bingung pembaca, sehingga dapat dibaca dan dipahami dengan baik. Pada komponen tata letak ahli berpendapat di beberapa halaman sudah dapat menyampaikan pesan, namun masih ada beberapa halaman yang tata letaknya masih belum pas. Namun dalam hal keseimbangan visual dan tipografi sudah cukup dan konsisten. Selain itu, beberapa rubrik masih belum tersedia ikon navigasi, sehingga belum dapat dikatakan konsisten bagi navigasinya. Ahli desain juga memberikan masukan yang kemudian menjadi acuan revisi untuk *e-magazine* diantaranya halaman 4 dirasa tidak konsisten secara visual karena elemen grafis berbeda jenis yaitu 3 dimensi dan *flat design*, perbaikan *layout* dan warna pada halaman 3 disesuaikan dengan halaman sebelumnya karena masih dalam satu rubrik yang sama, dll.

Respons Pustakawan

Keseluruhan responden juga sepakat bahwa tema majalah bertajuk “*Break The Limit*” edisi Covid-19 ini dapat dikenali oleh siswa dan dirasa pas dengan situasi terkini. Seperti AM selaku pustakawan di SMAN 1 Bandung mengungkapkan bahwa majalah ini relevan dengan situasi terkini yang mana siswa masih harus terus diingatkan bahwa pandemi ini masih ada. Pembuatan *e-magazine* ini juga dapat mendukung pelaksanaan indeks alibaca. Kemdikbud (2019) mengemukakan bahwa indeks aktivitas literasi membaca (alibaca) mengadopsi konsep Miller dan McKenna mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas literasi, yaitu (1) *proficiency* yang merupakan syarat awal agar seseorang dapat mengakses bahan literasi; (2) *access* yang artinya sumber daya pendukung di mana masyarakat mendapatkan bahan literasi; (3) *alternatives* yakni beragam pilihan perangkat teknologi informasi dan hiburan untuk mengakses bahan literasi; dan (4) *culture* yang berarti kebiasaan yang turut membentuk habitus literasi. Jika diamati secara seksama, menyediakan majalah termasuk memberikan akses sebagai sumber daya pendukung agar siswa mendapatkan tambahan akses bahan literasi. Majalah yang disajikan dalam bentuk digital juga mendukung indeks alibaca pada dimensi alternatif sesuai dengan Miller dan McKenna (Kemdikbud, 2019, hal. 21) karena bentuk *e-magazine* merupakan opsi lain yang disediakan oleh perangkat elektronik dan digital dalam mengakses sumber-sumber literasi.

Hasil penelitian dari segi informasi yang dibutuhkan oleh siswa di luar mata pelajaran yakni tentang fiksi jenis novel juga cerpen, ulasan mengenai makanan dan informasi mengenai traveling. AM selaku kepala perpustakaan di SMAN 1 juga mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan dan senang informasi mengenai budaya daerah. Dilihat dari segi kata, kalimat dan bahasa keseluruhan responden mengungkapkan bahwa tidak terdapat kata atau kalimat yang rancu dan sulit dipahami ketika membaca majalah ini. Hasil penelitian dari segi kematangan dalam penyajian dan kelengkapan materi menunjukkan bahwa seluruh responden sepakat mengenai materi yang disajikan sudah lengkap dan disampaikan secara matang.

Aspek ukuran huruf, tata letak dan navigasi dalam majalah juga sudah sesuai karena dalam perancangan dan pembuatan majalah, peneliti juga mempertimbangkan beberapa aspek mengenai fungsi desain grafis dari Widya & Darmawan (2016, hal. 16) meliputi aspek komunikatif (gambar dapat menyampaikan pesan secara visual), kreatif (penyusunan gambar memperhatikan elemen-elemen seperti pemilihan warna, tata letak, huruf saat proses desain), sederhana (elemen yang terlalu kompleks dapat menimbulkan kebosanan secara visual), penggambaran objek secara representatif dan tidak mengabaikan aspek navigasi yang berfungsi sebagai tanda untuk menginformasikan arah atau tujuan yang dikehendaki. Dengan tetap menggunakan ikon yang

sudah akrab dilihat oleh penerima dan digunakan dengan konsisten. Hasil wawancara pustakawan dari segi gaya bahasa, keseluruhan responden berpendapat bahwa gaya bahasa yang digunakan pada *e-magazine* sesuai dengan karakteristik siswa SMA yang tergolong usia remaja. Responden juga berpendapat bahwa majalah memiliki daya tarik secara visual. Rubrik paling menarik menurut responden didominasi oleh rubrik *food*, *travel*, ulasan film dan buku.

Selain itu juga terdapat masukan dari beberapa responden mengenai desain majalah agar dapat menambahkan visual berupa foto. Masukan lain yang didapatkan adalah jika majalah mendapatkan kesempatan untuk tampil secara lebih interaktif maka dapat ditambahkan daftar isi otomatis yang dapat mengarahkan pembaca langsung ke rubrik yang ingin mereka baca. Keseluruhan responden juga sepakat bahwa jenis, ukuran dan tata letak dalam majalah sudah baik. Begitu juga pada ikon navigasi seperti penomoran halaman mudah untuk diikuti.

Respons Siswa

Data yang diperoleh dari siswa yang berisi pernyataan-pernyataan untuk mengetahui respons siswa tersebut kemudian dibuat dalam bentuk skor sehingga dapat dirata-ratakan dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Angket Respons Siswa Menggunakan Skala *Likert*

No.	Aspek	Skor yang Diperoleh	Persentase
1.	Pemilihan Tema	6.237	81%
2.	Materi dan Bahasa	9.467	81,96%
3.	Desain dan Tampilan	12.763	94,04%
Jumlah Skor			28.467
Persentase Akhir			82,15 %

Berdasarkan pada tabel hasil respons pada 385 siswa, *e-magazine* perpustakaan sekolah mendapatkan persentase sebesar 82,15%. Artinya, *e-magazine* perpustakaan sekolah mendapatkan respons dengan kategori sangat baik berdasarkan skala *likert*. Interval dari respons siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Respons siswa pada aspek pemilihan tema mendapatkan skor 6.237 atau 81% yang artinya dari aspek tersebut sudah sangat baik atau tepat dan relevan dengan minat siswa dan kondisi terkini. Pada aspek materi dan bahasa juga mendapatkan kategori skor yang sangat baik dengan persentase sebesar 81,96%, ini menunjukkan bahwa materi dan bahasa yang disajikan dalam *e-magazine* perpustakaan sekolah dapat dipahami dengan sangat baik oleh siswa.

Respons yang baik dari siswa dapat ditindaklanjuti melalui pengembangan program pembuatan majalah perpustakaan. Upaya dalam bentuk program perpustakaan di era pandemi yang lebih variatif juga dapat menjadi sarana pustakawan sekolah untuk menempa kemampuan diri serta ikut mendukung peningkatan indeks alibaca Indonesia melalui penyediaan akses literatur jenis majalah, alternatif media baca karena majalah disajikan dalam format digital, dan pembentukan kultur baca di kalangan masyarakat. Aspek desain dan tampilan mendapatkan skor paling besar

dibanding aspek lainnya, yaitu sebesar 12.763 atau 94,04% artinya desain dan tampilan yang disajikan dalam *e-magazine* dapat menarik siswa untuk melihat dan membaca *e-magazine*.

Penutup

Perancangan *e-magazine* perpustakaan sekolah terbagi dalam tiga tahap mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Konten yang cocok untuk *e-magazine* perpustakaan sekolah adalah bacaan ringan seperti cerita pendek, informasi ringan seperti tips dan trik, berbagai rekomendasi seperti makanan, tempat liburan, dan buku bacaan. Selain itu juga dapat memasukan permainan yang dapat dimainkan saat waktu luang seperti teka teki silang. Pada proses produksi ditentukan tema dari *e-magazine* yaitu “*Break The Limit Covid-19*” dengan harapan para pembacanya tidak merasa terhalangi oleh pandemi yang masih berlangsung dan dapat menembus keterbatasan yang dihadapi. Selain itu juga proses produksi terdiri dari mendesain majalah, mengoreksi hasil desain, dan cetak coba yang menggunakan beberapa aplikasi seperti CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Nitro Pro PDF. Proses ketiga sekaligus proses terakhir adalah pos produksi yang terdiri dari cetak dan *finishing*, serta memasarkan *e-magazine*.

E-Magazine yang disebarakan ke pustakawan dan siswa mendapat respons sangat baik ditinjau dari segi pemilihan tema, materi & bahasa, serta desain & tampilan dinyatakan bahwa tema yang dipilih sangat relevan dengan kondisi dan kebutuhan yang terjadi. Pustakawan dan siswa juga tidak mendapatkan kesulitan untuk memahami isi materi dan bahasa yang digunakan dalam *e-magazine*. Desain dan tampilan dari *e-magazine* pun dinyatakan menarik dan tidak menyulitkan pembacanya untuk memahami isi atau pesan yang disampaikan dalam *e-magazine*. Kehadiran *e-magazine* merupakan salah satu upaya mendukung penguatan indeks literasi membaca pada dimensi alternatif karena bentuk *e-magazine* merupakan opsi lain yang disediakan oleh perangkat elektronik dan digital dalam mengakses sumber-sumber literasi.

Daftar Pustaka

- Djuroto, T. (2000). *Manajemen penerbitan pers*. Remaja Rosdakarya.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A guide for novice researchers: design and development research methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE) 2010*, 10 (10), 107–117. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Faldi, O. (2015). *Tahapan proses pembuatan majalah*. <https://www.scribd.com/doc/251443469/Tahapan-Proses-Pembuatan-Majalah>
- Ibtisam, Fatimah. 2012. *Analisa strategi majalah remaja yang mengalami perluasan ke digital media (website, facebook, dan twitter) dalam menghadapi audiens (studi kasus: gadis)* [Tesis, Universitas Indonesia]. Universitas Indonesia Library. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20301994-T30604%20-%20Analisa%20strategi.pdf>
- IFLA School Libraries Section Standing Committee. (2015, Juni). *IFLA school library guidelines*. <https://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines.pdf>
- Kuncoro, M. (2011). *Teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi* (edisi empat). Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- Kemdikbud. (2019). *Indeks aktivitas literasi membaca 34 provinsi*. http://repositori.kemdikbud.go.id/13033/1/Puslitjakdikbud_Indeks%20Aktivitas%20Literasi%20Membaca%2034%20Provinsi
- McCabe, C. (2012). *Rich text: a guide for poets publishing their work in ezines*. <https://www.nawe.co.uk/Private/31197/Live/guide%20to%20ezines.pdf>

- Nurjanah, J. R., Sukarmin, S., & Rahardjo, D. T. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif e-magazine pada materi pokok dinamika rotasi untuk SMA kelas XI. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 4(1), 18–25. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/view/5393>
- Purwanto, B. (2006). *Desain grafis pengantar tata letak dan tipografi*. Trisakti.
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif*. <http://repository.uin-malang.ac.id/1133/1/triangulasi.pdf>
- Riduan. (2008). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiati, O., Rahayu, L., Rusmiyati, Y., Sudarto, Bintari, R., & Royandiah, I. (2014). *Pengelolaan perpustakaan sekolah*. Universitas Terbuka. <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/pust4315-pengelolaan-perpustakaan-sekolah/#tab-id-3>
- Triyono, A. (2016). Peningkatan kapasitas wartawan siswa dalam penerbitan majalah sekolah di SMP Muhammadiyah PK Al-Kautsar Kartasura. *Warta LPM*, 19(2), 134–140. <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/3062>
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar desain grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK>