PENERAPAN GAMBAR ILUSTRASI BERBENTUK IKON KOTA SURABAYA UNTUK MEREDESAIN MAJALAH SEKOLAH DI SMP NEGERI 47 SURABAYA

Air Langga Kusuma Wardhana
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
airlanggakusuma7@Gmail.com

Imam Zaini
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Zainiunesa@Gmail.com

Abstrak

Surabaya adalah kota metropolitan yang mempunyai berbagai macam budaya di dalamnya. Dan berbagai budaya yang ada juga menjadi ikon kota Surabaya itu sendiri. Adanya ikon kota Surabaya patut untuk diperkenalkan kepada masyarakat Surabaya khususnya agar dapat terus diapresiasi, lebih dihargai, dan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan bangsa. Untuk memperkenalkan budaya Surabaya dapat melalui kajian keilmuan DKV dengan mendokumentasikannya dalam bentuk gambar ilustrasi yang unik dan menarik. Dan untuk mempublikasikanya dapat melalui majalah sekolah, khususnya majalah sekolah yang diterbitkan di SMP Negeri 47 Surabaya. Untuk itu dalam pengembangan di dalam penelitian ini diperlukan sebuah teori dan metode penelitian. Dan metode yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu. Yang mana di dalam penelitian ini adalah hasil pengembangan majalah sekolah dengan penerapan gambar ilustrasi dengan menggunakan ikon kota Surabaya.
Kata kunci: Ikon kota Surabaya, gambar ilustrasi, majalah sekolah

Abstract

Surabaya is the metropolitan city that has a many kind of cultures in it. And the various of cultures that alsobe an icon for the city of Surabaya itself. The existence of icon of Surabaya city should be introduced to the society in Surabaya, especially in order to continue for appreciated, more get a value, and be able increase of sense a pride for the nation's wealth.For introduce the culture of Surabaya can through scholarly study of DKV and documented form a unique and interesting illustrations of picture.And for publish it be able through the magazines school, in specially the magazines school which published by SMP Negeri 47 Surabaya. For the development in this study required a theoryand research methods. And this method used the method of Research and Development (R & D) which is a method of research and development to produce a particular product. Which in this study the result is the development of magazines school with the application using illustrationspictureof Surabaya city icons.
Keywords: Icons of Surabaya city, illustrations picture, the magazines school.

PENDAHULUAN

Surabaya dalam perkembanganya merupakan kota metropolitan yang terbesar kedua setelah kota Jakarta. Namun dibalik itu kota Surabaya juga menyimpan berbagai budaya di dalamnya. Dan berbagai budaya yang ada dapat digolongkan menjadi tiga wujud. Sebagaimana menurut J.J. Honigmann (1959) yang sejalan dengan Koentjaraningrat dalam Elly M. Setiadi, dkk (2006: 28-30) membagi budaya menjadi tiga wujud yaitu, pertama ideas, wujud sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan. Kedua activities, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga artifact, wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.Dari ketiga wujud kebudayaan yang ada di Surabaya, wujud kebudayaan sebagai benda - benda hasil karya manusia seperti monumen dan cagar budaya yang saat ini menjadi fokus di dalam penelitian, patut untuk diangkat dan diperkenalkan kepada masyarakat kota Surabaya khususnya dan kepada masyarakat luas pada umumnya agar sejarah dan kebudayaan lokal yang dimiliki kota Surabaya dapat terus diketahui dan dikenal khususnya oleh generasi muda saatini.

Pengenalan ikon kota Surabaya kepada masyarakat dirasa penting dan perlu dilakukan untuk melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan manusia. Sebagaimana disebutkan dalam UU RI No. 11 tahun 2010 tentang cagar budaya bahwa presiden Republik Indonesia menimbang dalam butir a yang berbunyi: Bahwa cagar

budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang

penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sehingga perlu dilestarikan dan dikelola, secara tepat melalui upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.Pengenalan dan pelestarian ikon kota Surabaya dapat dilakukan dalam banyak bentuk dan rupa, salah satunya adalah dengan cara mendokumentasikan dan mempublikasikanya. Untuk mendokumentasikan bisa dalam bentuk yang berbagai macam, salah satunya adalah dalam bentuk gambar ilustrasi. Sedangkan dalam mempublikasikan diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan pesan secara baik dan konsisten Seperti majalah sekolah, dimana keduanya harus didasari dengan kajian ilmu DKV.

Majalah sekolah merupakan sebuah media komunikasi sebagai wadah kreasi dan inovasi siswa sekolah. Dengan memasukan unsur budaya dan pengenalan ikon Surabaya dalam berkreatifitas diharapkan majalah sekolah dapat menjadi salah satu media yang efektif dan bermakna. Di dalam penelitian yang dikhususkan kepada siswa di SMP Negeri 47 Surabaya ini pengenalan ikon kota Surabaya dilakukan melalui majalah sekolah yang diterbitkannya. Dengan adanya majalah sekolah sebagai media pengenalan, siswa dapat mengapresiasi ikon kotasurabaya dan lebih dari itu siswa juga diharapkan dapat mengembangkan jiwa kreativitas berdasar budaya lokal yang dimilikinya.

Penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalam majalah sekolah yang bernama majalah AKSI 47 adalah dengan memaksimalkan tampilan majalah dan memanfaatkan bagian layout pada halaman majalah yaitu pada bagian header dan footer yang merupakan bagian layout sekunder. Namun dalam mengembangkan sebuah media komunikasi yang ada di SMP Negeri 47 Surabaya ini maka juga harus memperhatikan elemen-elemen lainya seperti tata letak teks, gambar dan estetika secara keseluruhan tampilan halaman majalah, maka beberapa teori dan refrensi dibutuhkan dalam pengembangan majalah ini.

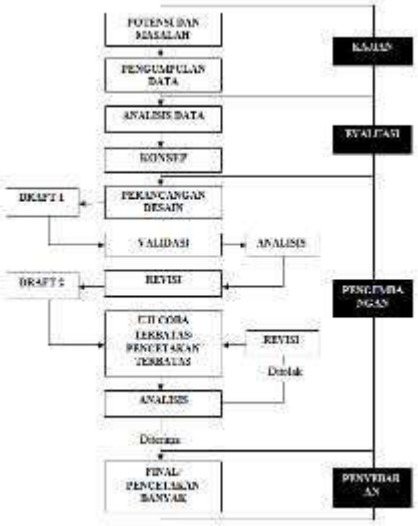
Berdasakan latar belakang dalam penelitian , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana konsep desain gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya untuk meredesain majalah sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya. Dan bagaimana penerapan desain gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya pada majalah sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk hasil pengembangan yang berupa gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya dan hasil penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalam majalah sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya. Dan adapun produk yang dihasilkan adalah (a). Gambar ilustasi berbentuk ikon kota Surabaya, dan (b). Hasil redesain majalah sekolah dengan penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalamnya.

Pengertian ikon sendiri menurut Mikke Susanto (2012:189) yaitu sebagai sebuah tanda yang memiliki kemiripan rupa antara tanda dan hal yang diwakilinya. Dalam sistem semiotika pierce, ikon adalah sebuah tanda yang dapat berfungsi dengan cara memiripkan objeknya atau membuat sama. Sebagaimana berbagai ikon yang ada di Surabaya yang masuk ke dalam wujud kebudayaan berbentuk artifact yaitu wujud kebudayaan sebagai benda – benda hasil karya manusia seperti monumen, bangunan bersejarah, dan berbagai cagar budaya. Berbagai ikon yang ada di Surabaya adalah identitas dan merupakan citra atau ciri khas dari kota Surabaya itu sendiri. Untuk mengekplor ikon kota Surabaya sebagai ciri khas yang berbeda dengan kota lain. Maka dapat dikembangkan dalam berbagai bidang khususnya bidang desain. Sebagai mana menurut Yongky (2006:2) di dalam bukunya mengatakan, desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencangkup pula dengan aspek-aspek seperti cultural-sosial, filosofis, teknis dan bisnis.

Untuk mengekplor kekayaan budaya lokal kota Surabaya berbentuk ikon kota Surabaya maka dibuat gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya untuk diterapkan di dalam majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014. Sehingga pengenalan kebudayaan lokal kota Surabaya dapat dilakukan dengan cara yang unik, berbeda dan secara tidak langsung dapat melestarikan warisan budaya lokal kota Surabaya. Menurut Supriyono (2010:50) mengatakan bahwa sebuah pesan dalam media cetak khususnya yang tidak disertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan dan tidak memiliki unsur eye catcher. Pengambilan ikon Surabaya yang diimplementasikan menjadi gambar dua dimensi harus menjadi desain yang memang dapat mewakili obyek yang sebenarnya. Bentuk yang telah disederhanakan tidak meninggalkan kesan dan sifat-sifat dari obyek yang diwakilinya. Seperti yang diungkapkan Yongky (2006:40) sifat-sifat figur atau bentuk yang baik meliputi: sederhana, mudah dikenal, mudah diingat, teratur, familiar, seimbang, proporsional. Maka dari itu, dalam pembuatan gambar ilustrasi pendalaman dalam penelitian diperlukan untuk mendalami tentang obyek sesungguhnya. Namun sebelum itu Perlu dipertegas bahwa untuk saat ini identifikasi dan fokus pengenalan ikon kota Surabaya masih terbatas dengan jumlah, namun dengan adanya penelitian ini maka para siswa siswi di

SMP Negeri 47 Surabaya nantinya diharapkan dapat mengembangkan sendiri penggunaan berbagai kebudayaan lokal dalam kreatifitasnya.

Dalam menerapkan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya didalam majalah sekolah juga harus memperhatikan berbagai elemen layout lainya. sebagai mana menurut Georg Scheder (1990:39) layout adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti misalnya huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar dan sebagainya.Untuk itu di dalam pengembangan majalah sekolah ini digunakan bantuan dasar perancangan yang disebut dengan invisible element yang di dalamnya termasuk penggunaan grid dan pembagian layout menjadi tiga bagian utama yaitu bagian header, margin dan footer. Dengan bantuan dasar perancangan ini maka dalam pengembangan majalah sekolah selain dapat mempermudah dalam perancangan majalah namun juga produk yang dihasilkan adalah merupakan produk yang terkonsep dan terencana dengan baik.



Gambar 1. Bagan siklus dan tahapan penelitian dan pengembangan

METODE

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini menggunakan tipe penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan sebuah penelitian lanjutan.

Dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk memperbaiki suatu rancangan yang kurang sempurna. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 47 Surabaya ini bertujuan untuk mengembangkan majalah sekolah yang ada, untuk diredesain ulang dengan dasar dasar keilmuan DKV. Adapun untuk merealisasikan penelitian tersebut maka prosedur yang digunakan terdiri dari beberapa langkah-langkah atau tahapan. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari empat tahapan. Mulai dari pendefinisian, evaluasi, pengembangan dan penyebaran, sesuai dengan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I dalam Muhamad Rois Abidin (2013:101) hal ini sesuai dengan siklus dan tahapan pengembangan dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Dan berikut bagan hierarki dalam penelitian pengembangan majalah sekolah di SMPN 47 Surabaya:

Penelitian ini ditujukan kepada siswa di SMPN 47 Surabaya yang berjumlah 760 siswa dengan jumlah tiap rombel pada tiap kelas VII = 38 siswa x 8 kelas, kelas VIII = 38 siswa x 8 kelas dan kelas IX = 38 siswa x 4 kelas angkatan tahun 2014-1015. Data penelitian ini berasal dari beberapa sumber, diantaraya:

1. Sumber berupa simbol antara lain majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014 sebagai sumber utama yang akan di identifikasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihannya. Sumber lainya adalah buku untuk mendukung teori, literatur dan brosur destinasi wisata Surabaya serta berbagai jurnal penelitian yang relefan.
2. Sumber wawancara dengan pihak yang bersangkutan dengan penerbitan majalah sekolah AKSI 47 di SMP Negeri 47 Surabaya yaitu bapak Andi Mulja, S.Pd sebagai pembina majalah sekolah dan ibu Citra Setianing Putri, S.Pd. (24 th) sebagai reporter majalah sekolah. Selain wawancara juga dilakukan angket siswa pada dua kelas yaitu, pertama kepada kelas VII H dengan siswa berjumlah 38 siswa, dan sampel selanjutnya adalah kelas VIII E dengan jumlah siswa 37 siswa dan dilakukan dua kali yaitu sebelum dilakukan redesain (27 Februari 2015) dan sesudah dilakukan redesain (8 Juni 2015).
3. Sumber berupa tempat yaitu lokasi sekolah SMP Negeri 47 Surabaya dan semua fasilitas didalamnya.

Menurut Sugiono (2011:332) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan

temuanya dapat diinformasikan kepada orang lain. Adapun data yang akan dianalisis dikelompokan berdasarkan variabel penelitian. dan berikut analisis data pada penelitian ini dengan langkah-langkahnya:

1. Mengumpulkan seluruh data hasil pengamatan Angket dan wawancara berupa catatan lapangan, catatan wawancara, dan berupa hasil angket serta data dokumentasi.
2. Menggolongkan atau mengkatagorikan setiap data berdasarkan variabel penelitian yaitu: data yang berkenaan dengan perancangan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya. Dan data kedua data yang berkenaan dengan dasar penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalam majalah sekolah AKSI 47.
3. Analisis masing-masing kategori data yang telah digolongkan
4. Melakukan proses sistensis, yaitu mengolah keseluruhan data untuk:Perancangan desain gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya dan Penerapan produk hasil perancangan pada majalah sekolah AKSI 47 edisi II.
5. Pembuatan simpulan akhir.

Keefektifan produk pengembangan majalah sekolah AKSI 47 dengan hasil penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalamya dinilai dari validator dan juga oleh para siswa yang dijadikan sampel penelitian yang memberikan nilai melalui angket yang telah disebar. Angket validasi diberikan kepada tiga nara sumber yang meliputi dua ahli desain yaitu Drs Eko A.B. Oumar, M.Pd. pada tanggal 20 Mei 2015 dan kepada M. Rois Abidin, S.Pd, M.Pd pada tanggal 11 Mei 2015 dan satu sumber yang berkaitan dengan majalah sekolah AKSI 47 yaitu bapak Andi Mulja, S.Pd. pada tanggal 12 Mei 2015. Untuk mengetahui kekurangan dan saran perbaikan dari produk yang dibuat. Sedangkan angket siswa dilakukan dalam dua tahap yaitu sebelum dilakukan redesain majalah dan sesudah dilakukan redesain majalah, Pemberian angket sebelum dan sesudah redesain dilakukan kepada dua kelas yaitu kelas VII H dengan siswa berjumlah 38 siswa, dan kepada kelas VIII E dengan siswa yang berjumlah 37 siswa. Penyebaran angket siswa sebelum redesain dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang tampilan majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014, sedangkan angket siswa setelah dilakukan redesain majalah untuk mengetahui pendapat siswa tentang tampilan majalah sekolah yang telah diredesain dengan mengimplementasikan ikon kota Surabaya di dalamnya.

Hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket siswa akan dianalisis untuk mengetahui pendapat siswa tentang tampilan majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014. Bila hasil dari analisis menunjukan bahwa produk yang dibuat ditolak atau tidak diterima maka akan dilakukan revisi dan dilakukan penyebaran ulang, namun bila hasil analisis menunjukan bahwa produk diterima maka dapat langsung di cetak secara massal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berikut akan diuraikan berdasarkan rumusan masalah didalam penelitian dan juga sesuai dengan langkah-langkah dalam prosedur penelitian pengembangan. Uraian pertama yaitu membahas tentang bagaimana perancangan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya. Adapun dalam perancangannya diperlukan beberapa tahapan, yaitu; (1) Identifikasi data yang relefan dengan perancangan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya, (2) Pembuatan konsep gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya, (3) Proses perancangan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya. Dan berikut merupakan tahapan dalam perancangan gambar ilustrasi dengan menggunakan ikon kota Surabaya untuk meredesain majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014.

Data yang akan diidentifikasi adalah berbagai bentuk gambar ikon kota Surabaya dari foto baik hasil dokumentasi oleh peneliti sendiri atau dari sumber yang relefan. Dari berbagai gambar hasil fotografi yang ada maka akan diidentifikasi dari segi bentuk dan kejelasan gambar. Bentuk gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya dibuat dengan tidak meninggalkan ciri khas dan bentuk dasar dari objek sesungguhnya.Adapun data berupa gambar refrensi adalah sebagai berikut.

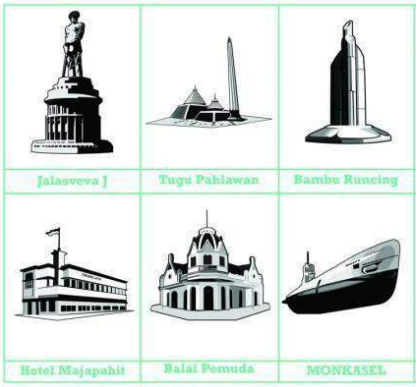
Gambar 2. Berbagai ikon yang ada di Surabaya

Adapun konsep dalam pembuatan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya adalah dengan memperhatikan keperluan dalam penerapanya di dalam majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II. Dan dalam pemanfaatanya gambar ilustrasi ini digunakan untuk memaksimalkan bagian layout majalah sekolah pada bagian *header* dan *footer* yang merupakan bagian layout sekunder yang biasanya digunakan untuk menyampaikan

informasi tambahan seperti *running head, nomor halaman, capter* dan lain – lain. Untuk itu konsep penggambaran ikon kota Surabaya dalam bentuk gambar ilustrasi harus mengacu kepada tempat pengaplikasianya yaitu bagian *header* dan*footer*. Pada bagian *header* gambar ilustrasi digunakan untuk pengantar judul rubrik. Maka dari itu bentuk gambar ilustrasi yang akan dibuat disesuaikan dengan berbagai judul rubrik yang ada. dan untuk itu maka gambar ilustrasi yang sesuai adalah gambar ilustrasi berbentuk karakter sebagaimana sesuia dengan yang disampaikan oleh Eko AB Oemar (2003:16) bahwa gambar ilustrasi berbentuk karakter digunakan sebagai penggambaran melalui seseorang atau lewat teks dan gambar yang dirancang untuk mewakili suatu produk atau produsenya.

Sedangkan pada bagian *footer* digunakan untuk mengisi ruang kosong pada layout majalah dengan memperkenalkan berbagai ikon yang ada disurabaya secara tidak langsung. Gaya gambar ilustrasi untuk bagian *footer* harus dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan jelas dan mudah. Untuk itu sesuai dengan yang disamaikan oleh Eko AB Oemar (2003:15) tentang gaya tampilan gambar ilustrasi, menyatakan bahwa gaya realis merupakan salah satu gaya yang banyak digunakan, karena tampilannya mirip atau sama dengan objek yang direpresentasikan, sehingga mudah untuk mendukung kegiatan penyampaian pesan secara visual yang menjelaskan tentang produk atau figur yang berkaitan dengan penawaran produk melalui iklan. Dan untuk memperjelas dalam pengenalan ikon kota Surabaya melalui gambar ilustrasi dalam bentuk realis juga diperlukan sebuah teks atau keterangan terkait dengan gambar ilustrasi tersebut. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Roland Barthes (1964) dalam Rustan (2014:52) mengatakan bahwa karena gambar (*images*) bersifat *polysemy* (bisa mengandung banyak makna yang berbeda), maka teks digunakan untuk memberi gambar itu makna sebenarnya yang dimaksudkan.

Dari konsep yang telah dibuat maka akan dapat dilakukan proses perancangan gambar ilustrasi berbentuk gambar ikon kota Surabaya. Adapun langkah-langkah dalam peracangan gambar ilustrasi tersebut terdiri dari beberapa langkah yaitu (1) Pembuatan sketsa awal, (2) Komputer, (3) pewarnaan, (4) Finishing dan berikut adalah hasil dari perancangan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya.



Gambar 3. Gambar ikon kota Surabaya berbentuk realis

Gambar 4. Gambar ikon kota Surabaya berbentuk karakter

Pembahasan kedua adalah tentang penerapan gambar ilustrasi dengan ikon kota Surabaya di dalam majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014. Di dalam proses pengembangan majalah sekolah AKSI 47 untuk edisi ke II September 2014 terdapat beberapa langkah tindakan yang dilakukan, yaitu: (1). Identifikasi data yang berkenaan dengan pelayoutan dan dasar penerapan desain gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya pada majalah sekolah di SMPN 47 Surabaya. (2). Penentuan konsep pengembangan majalah sekolah di SMPN 47 Surabaya untuk edisi ke II September 2014. (3). Proses perancangan majalah sekolah AKSI 47 Edisi ke II September 2014. Dan berikut merupakan tahapan dalam pengembangan majalah sekolah di SMPN 47 Surabaya.

Adapun data yang akan diidentifikasi dalah tampilan majalah sekolah AKSI edisi ke II September 2014 sebelum diredesain serta membandingkanya dengan beberapa majalah yang telah dianggap baik dan telah diterima oleh konsumen serta berhasil terbit dalam kurun waktu yang lama. Majalah yang identifikasi adalah sebagai berikut:

Gambar. Tampilan halaman tokoh inpirasi

Gambar. Tampilan halaman profil

Dari data di atas maka dapat diidentifikasi untuk menemukan kelemahan dan kelebihanya. Dan secara garis besar pada tampilan majalah sekolah edisi saat ini belum menggunakan dasar perancangan dan konsep perancangan majalah dengan baik dan benar. Maka dari itu untuk mengetahui bagaimana pelayoutan yang baik maka selain merujuk kepada teori pelayoutan yang ada juga terdapat beberapa data sebagai berikut.

Gambar 5. Layout majalah non komersial

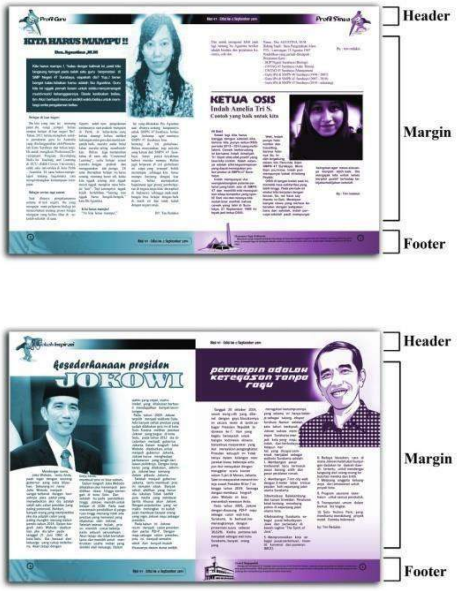
Gambar 6. Layout majalah komersial

Dari beberapa majalah di atas maka dapat diidentifikasikan bahwa secara garis besar layout pada majalah dapat dibedakan menjadi tiga bagian utama yaitu bagian *header*, *margin* dan *footer*. Dengan mengacu kepada refrensi yang ada dan memahami fungsi dari masing – masing bagian pada layout dan pengaturan setiap elemennya. Hal ini dapat menjadi modal dan pandangan untuk mendesain dan merancang layout untuk majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014 dengan baik. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Rustan (2014;52) bahwa memperbanyak perbendaharaan pengetahuan dengan mengamati media – media identitas dan publikasi yang beredar saat ini adalah mutlak diperlukan. Bukan untuk meniru desainya begitu saja, tapi untuk mempelajari bagaimana memilih elemen layout dan menempatkannya dengan baik.

Konsep dalam pengembangan majalah sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya ini adalah dengan mengacu kepada bagaimana membuat tampilan majalah sekolah yang baik dan dapat menerapkan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalam halaman majalah sekolah dengan baik dan sesuai. Maka dapat dibuat konsep pengembangan majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014, yakni pertama pengaturan layout pada majalah menggunakan acuan dasar pelayoutan atau *invisible element* yang berupa grid dan pembagian layout menjadi beberapa bagian utama yaitu bagian *header*, *margin* dan *footer* yang masing –masing mempunyai fungsi yang berbeda. Yang kedua penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya adalah dengan memanfaaatkan layout pada majalah sekolah bagian *header* untuk gambar ilustrasi dalam bentuk karakter dan *footer* untuk gambar ilustrasi dalam bentuk realis yang merupakan bagian sekunder pada layout majalah yang bersifat serba guna sebagai mana menurut Rustan (2014:47) *Header* adalah area di antara sisi atas kertas

dan *margin* atas. Sedangkan *Footer* adalah area di antara sisi bawah kertas dan margin bawah. *Header* dan *Footer* adalah bagian ruang kosong yang bersifat serba guna. Dan dalam melakukan redesain majalah juga dilakukan berdasarkan dasar keilmuan DKV agar produk yang dihasilkan benar- benar produk yang baik dan terkonsep.

Di dalam proses perancangan majalah sekolah AKSI 47 Edisi Ke II September 2014 terdapat beberapa tahapan yang dilakukan sehingga dapat menghasilkan produk majalah sekolah yang benar-benar baik dan sesuai. Dan tahapan itu meliputi: (1). Proses pelayoutan. (2). Proses validasi desain. (3). Proses ujicoba terbatas dan (4). Final desain. Dan berikut merupakan hasil penerapan dan pengembangan majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II.



Gambar 7. Hasil redesain majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media massa yaitu majalah sekolah AKSI 47 edisi ke II September 2014 yang telah behasil diredesain ulang melalui serangkaian penelitian dan pengembangan. Produk majalah sekolah ini mempunyai tampilan yang berbeda dengan tampilan sebelumnya karena telah diatur ulang dengan pendekatan kajian keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan berlandaskan kebudayaan lokal kota Surabaya. Sehingga selain untuk membuat tampilan majalah sekolah menjadi lebih baik, terkonsep, dan dapat diterima namun juga menjadikanya sebuah produk pengembangan yang bermakna.

Sebelum dilakukan redesain majalah sekolah maka telah dilakukan analisis terhadap majalah sekolah yang telah diterbitkan oleh SMPN 47 Surabaya, dan secara garis besar dapat dinyatakan bahwa majalah sekolah AKSI 47 edisi ke dua September 2014 memiliki sistematika pelayoutan yang kurang terkonsep, kurang menarik dan merupakan produk hasil percobaan dari sekolah untuk mencari identitas dan tampilan majalah sekolah yang lebih baik. Untuk itu dilakukan redesain ulang dengan pendekatan kajian ilmu DKV yang berlandaskan pendekatan kebudyaan lokal kota Surabaya yaitu dengan membuat gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya untuk diterapkan di layout majalah sekolah. Dalam pembuatan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya memiliki konsep bahwa betuk gambar ilustrasi merupakan representasi dari objek ikon kota Surabaya yang disederhanakan dan dibuat menjadi lebih menarik untuk dapat diaplikasikan di dalam majalah sekolah. Sedangkan di dalam penerapanya didalam majalah sekolah dan sesuai dengan hasil identifikasi terhadap data yang ada maka disimpulkan bahwa secara teknis penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya adalah dengan memanfaatkan bagian layout *header* dan *footer* pada halaman majalah. Pada bagian *header* penerapan gambar ilustrasi berbentuk karakter berfungsi sebagai pengantar judul rubrik. Sedangkan layout bagian *footer* dimaksimalkan dengan menerapkan gambar ilustrasi berbentuk realis sebagai pengisi ruang kosong. Penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya didalam majalah sekolah disesuaikan dengan fungsi dan tujuanya. Sedangkan dalam proses pelayoutan maka digunakan teori *invisible element* yang berfungsi untuk membantu dalam proses penataan elemen layout.

Penelitian pengembangan majalah sekolah ini dilakukan dengan menggunakan kajian keilmuan DKV dan dalam proses pengembanganya sesuai dengan prosedur pengembangan media massa yang diungkapkan oleh S. Thiagarajan dkk dalam Muhamad Rois Abidin (2013:101) yaitu mulai dari tahap kajian, tahap evaluasi, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Sesuai dengan prosedur pengembangan tersebut maka hasil dari penelitian ini adalah juga berdasarkan hasil dari validasi oleh para ahli desain, wawancara kepada narasumber yang berkompeten, dan angket pembaca yang sebelumnya telah dievaluasi. Sehingga produk yang dihasilkan adalah benar – benar produk yang baik dan telah diterima oleh pembaca.

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada pihak sekolah untuk membuat tampilan majalah yang baik dan bermakna serta menjadi titik awal untuk membuat majalah sekolah yang konsisten dengan tampilan layoutnya dan dapat menjadikan identitas tersendiri dari majalah sekolah yang

diterbitkanya. Sehingga selain dapat memperkenalkan terus ikon kota Surabaya kepada masyarakat kota Surabaya namun juga dapat menjadi ciri khas tersendiri dari majalah sekolah yang diterbitkan di sekolah tersebut.

Saran

Untuk membuat majalah sekolah yang baik dan lebih diminati siswa hendaknya pihak SMP Negeri 47 Surabaya dapat terus mengembangkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan membuat tampilan majalah sekolah menjadi lebih terkonsep dan baik yaitu dengan menetapkan konsistensi pengaturan layout yaitu dengan menggunakan dasar perancangan majalah yang disibut dengan *invisible element* sehingga tampilan, gaya dan ciri khas dari majalah sekolah di SMP Negeri 47 Surabaya menjadi lebih baik dan berbeda dengan majalah sekolah lainya. Selain itu penerapan gambar ilustrasi berbentuk ikon kota Surabaya di dalam majalah sekolah yang saat ini masih terbatas dengan beberapa objek diharapkan dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan lebih luas dengan mencakup bukan hanya terbatas dalam wujud kebudayaan dalam bentuk *artifact* namun dapat mencakup pengakatan kebudayaan lainya baik yang berbentuk *ideas* maupun *activities*. Sehingga dengan adanya pengangkatan kebudayaan lokal kota Surabaya tersebut dapat menjadikan identitas tersendiri dari majalah sekolah yang diterbitkannya dan lebih dari itu dengan melakukan pengembangan tampilan majalah sekolah dengan dasar kebudayaan lokal maka secara tidak langsung sekolah telah ikut melestarikan warisan budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

M. Setiadi Elly, Kama A. Hakam, Ridwan Effendi. 2006. Ilmu Sosial Budaya Dasar (Edisi ke tiga). Jakarta: Kencana.

Oemar Eko AB. 2003. Desain Komunikasi Visual. Surabaya: Unesa University Press.

Rustan, S. Sn. 2014. Layout. Dasar & Penerapanya. Jakarta: PT GramediaUtama.

Safanayong Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Buana Printing.

Scheder Georg. 1977. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Kanisius.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Media). Bandung: Alfabeta.

Supriyono Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Teori Dan Aplikasi. Jogjakarta: Andi.

Susanto Mikke. 2012. DIKSI RUPA, Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt.

UNESA Universitas Negeri Surabaya