

IMPLEMENTASI KOMUNIKASI KOLABORASI DESAIN GRAFIS DAN CREATIVE WRITING DALAM MEMPERBARUI ANTARMUKA WEB PERPUSTAKAAN SMPN 41 SURABAYA YANG INTERAKTIF**Naura Azzahra Pasah¹, Zeva Chiara Elvina², Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana³**¹²³Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabayanauraazzahra2004@gmail.com**Abstract**

In the digital era, information technology plays a crucial role in supporting various aspects of life, including education. One innovation applicable within the school environment is the development of an interactive and informative library website interface. This study aims to explore the implementation of collaborative communication between creative writing and graphic design skills in enhancing the visual and textual content of the SMPN 41 Surabaya library website. A qualitative approach was used through stages of planning, implementation, and evaluation. The results indicate that effective collaboration between creative writers and graphic designers, facilitated by strong two-way communication, successfully created a more engaging, functional, and informative web interface. This improvement not only provides an eye-catching visual experience but also delivers relevant and inspiring content, thereby supporting the optimization of the library's role as the school's literacy hub.

Keywords: *collaborative communication, creative writing, graphic design, web interface, school library.*

Abstrak

Dalam era digital, teknologi informasi menjadi kunci dalam menunjang berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah adalah pengembangan antarmuka web perpustakaan yang interaktif dan informatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi komunikasi kolaboratif antara keahlian creative writing dan desain grafis dalam memperbarui tampilan serta konten website perpustakaan SMPN 41 Surabaya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui tahapan perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa kolaborasi efektif antara penulis kreatif dan desainer grafis, yang dijumpai oleh komunikasi dua arah yang baik, mampu menciptakan antarmuka web yang lebih menarik, fungsional, dan mampu meningkatkan minat baca siswa. Pembaruan ini tidak hanya menyajikan visual yang *eye-catching*, tetapi juga konten yang relevan dan inspiratif, sehingga mendukung optimalisasi fungsi perpustakaan sebagai pusat literasi sekolah.

Kata Kunci: komunikasi kolaborasi, creative writing, desain grafis, antarmuka web, perpustakaan sekolah.

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 353

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/krepa.v1i2.365

Copyright : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menunjang aktivitas kesehariannya. Di era digital ini dimana informasi tersebar secara luas dan tidak memiliki batas antar ruang dan waktu, teknologi menjadi suatu sarana yang memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi. Teknologi informasi sendiri merupakan teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pengolahan data seperti mendapatkan, menyusun, memproses, menyimpan dan memanipulasi data dengan berbagai cara supaya

informasi yang berkualitas dapat dihasilkan (Suryana, 2012). Hadirnya teknologi tentu menunjang banyak bidang dalam perkembangannya, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran dan untuk memenuhi kebutuhan distribusi informasi pada proses ajar mengajar.

Memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan memecahkan masalah belajar merupakan wujud utama dari teknologi pembelajaran (Warsita, 2013). Oleh karena itu inovasi selalu dikerahkan dalam pengolahan teknologi pembelajaran agar teknologi pembelajaran yang praktis dan interaktif terwujud. Aplikasi pembelajaran hadir sebagai salah satu wujud inovasi teknologi pembelajaran yang banyak digunakan oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan aplikasi pembelajaran tergolong sebagai bentuk praktis dari sebuah teknologi pembelajaran dimana penggunaannya lebih mudah dan cocok bagi peserta didik karena terdapat banyak fasilitas maupun manfaat yang dapat digunakan dan dirasakan. Selain teknologi pembelajaran berbentuk aplikasi, wujud atau bentuk dari suatu pengolahan teknologi pembelajaran yang lain adalah website. Pada pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah, penggunaan website tidak hanya digunakan sebagai penunjang proses kegiatan ajar mengajar tetapi juga diperuntukkan untuk menyediakan informasi terkait profile sekolah.

Website adalah sebuah kumpulan halaman berisikan informasi yang tersedia dan dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet (Hastanti, dkk., 2015). Informasi yang tersedia di laman website tidak hanya berupa teks, melainkan dapat berupa gambar, animasi maupun suara. Sebagai media yang berfungsi untuk menampilkan informasi, website juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, entertainment bahkan untuk transaksi. Jauh lebih luas, dalam ranah pendidikan website dimanfaatkan sebagai alternatif media berisikan informasi yang digunakan untuk mendukung keberlangsungan perpustakaan sekolah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan audience perpustakaan (peserta didik) beraktifitas dan mengenal fasilitas perpustakaannya. Salah satunya yaitu dalam melakukan peminjaman buku dengan melakukan pengecekan terlebih dahulu terkait koleksi buku yang tersedia.

Website sebagai media informasi perpustakaan sekolah sudah seharusnya memiliki tampilan antarmuka web yang interaktif dan *eyecatching* karena pada umumnya peserta didik mudah bosan dengan kegiatan membaca. Hal ini juga menjadi suatu upaya untuk meningkatkan minat dan semangat membaca peserta didik. Untuk memperbarui suatu antarmuka web yang interaktif dan *eyecatching* diperlukan keahlian desain grafis didalamnya. Desain grafis merupakan bagian dari bentuk komunikasi dimana elemen visual dimanfaatkan agar penyampaian ide atau gagasan tersampaikan ke orang lain (Tjandra, 2022). Nantinya desain grafis berperan untuk merancang visual antarmuka web khususnya pada elemen yang akan digunakan seperti ikon, tombol, menu dan tampilan grafis lainnya agar dapat berfungsi secara interaktif.

Selain itu karena website perpustakaan berisi informasi mengenai semua kegiatan dan fasilitas perpustakaan yang lebih mengarah ke bentuk teks, keahlian creative writing juga diperlukan didalamnya. Creative writing atau menulis kreatif merupakan cara menyampaikan ide, perasaan, dan emosi, bukan hanya sekedar informasi, yang menghasilkan karya yang orisinal, spontan, dan imaginative (Aziz, 2009). Implementasi creative writing dalam antarmuka web perpustakaan berada di penyusunan artikel berita terkait kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan sekolah atau pada tampilan informasi yang tersedia pada web nantinya.

Pentingnya implementasi keahlian desain grafis dan creative writing dalam memperbarui antarmuka web perpustakaan menghasilkan sebuah kolaborasi yang sejalan dan berkesinambungan. Kolaborasi ini tidak akan terwujud tanpa adanya komunikasi dua arah yang terjadi di antara dua keahlian tersebut. Komunikasi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan dari seseorang ke orang lain sehingga pesan tersebut dapat dipahami (Ndraha, 2022). Komunikasi menjadi kunci utama dari kolaborasi antar dua keahlian tersebut karena komunikasi menjembatani penyampaian ide yang harus disampaikan agar nantinya cocok untuk diterapkan pada antarmuka web perpustakaan sekolah. Nantinya implementasi komunikasi kolaborasi ini dapat menciptakan suatu antarmuka web perpustakaan yang interaktif dan informatif yang sesuai, sehingga peserta didik dapat dengan leluasa mengeksplorasi fasilitas perpustakaan sekolahnya dengan baik.

Sebagai institusi pendidikan negeri di kota Surabaya, SMPN 41 Surabaya juga tidak terlepas dari tantangan dalam dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan minat baca atau literasi siswanya. Inovasi terus dikerahkan sebagai upaya agar aktifitas dalam perpustakaan terus terjaga keberlangsungannya. Aktifitas yang dilakukan peserta didik di perpustakaan terlihat seperti pada umumnya yaitu mencari koleksi buku, meminjam, membaca lalu mengembalikannya. Fasilitas perangkat keras seperti komputer yang tersedia untuk mencari koleksi buku secara online hanya menampilkan web pencarian koleksi buku. Web perpustakaan sendiri masih belum optimal sehingga masih banyak peserta didik yang kurang familiar terkait aktivitas perpustakaan dan informasi yang tersedia di web perpustakaan. Peningkatan minat baca atau literasi siswa dapat terdorong dari optimalnya web perpustakaan sekolah, karena siswa dapat membaca banyak artikel berita dan informasi yang ditampilkan terkait perpustakaan. Keberlangsungan perpustakaan pun secara langsung juga terlihat aktif kembali oleh banyaknya siswa yang mengunjungi laman web perpustakaan. Oleh karenanya guna mengoptimalkan penggunaan antarmuka web perpustakaan SMPN 41 Surabaya, peran desain grafis dan *creative writing* diperlukan dalam memperbarui web agar interaktif melalui komunikasi kolaborasi yang terjadi. Dengan hadirnya visual web perpustakaan yang *eyecatching*, interaktif dan informatif audience web perpustakaan sekolah semakin meningkat sehingga menjadi pertanda bahwa sekolah selalu berupaya untuk menjaga keberlangsungan perpustakaan di era digital ini.

B. METODE PELAKSANAAN

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, penulis menjalin komunikasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kebutuhan yang paling mendesak terkait peningkatan pengoptimalan antarmuka website sekolah. Setelah melalui diskusi, disepakati bahwa pengembangan media digital sekolah dalam bidang desain grafis dan *creative writing* sangat penting, terutama untuk mendukung proyek pengembangan tampilan dan konten *website* perpustakaan SMP Negeri 41 Surabaya agar lebih menarik dan interaktif.

Penulis kemudian menyusun jadwal pelaksanaan program pengoptimalan antarmuka website perpustakaan sekolah. Jadwal ini disusun dengan mempertimbangkan ketersediaan waktu dari pihak sekolah, khususnya guru pendamping yang akan turut mendukung proses pelaksanaan program. Selain itu, penulis juga menyiapkan materi kerja yang meliputi konsep desain visual, struktur konten website, serta pedoman penulisan kreatif yang akan digunakan dalam proses pengembangan.

Pada tahap ini, penulis dan guru pendamping juga melakukan pemetaan terhadap kebutuhan teknis yang diperlukan, seperti akses ke sistem manajemen website, perangkat lunak desain, serta dokumentasi terkait isi dan struktur perpustakaan sekolah. Semua persiapan dilakukan untuk memastikan bahwa program dapat dijalankan secara terarah dan sesuai dengan tujuan utama, yaitu meningkatkan kualitas tampilan dan isi website perpustakaan agar lebih menarik, informatif, dan fungsional bagi seluruh warga sekolah.

2. Sasaran Kegiatan

Program ini ditujukan kepada SMP Negeri 41 Surabaya dengan fokus utama untuk membantu pengembangan antarmuka website perpustakaan agar menjadi lebih interaktif, informatif, dan menarik. Melalui kolaborasi antara penulis dan guru pendamping dalam bidang komunikasi, desain grafis, dan penulisan kreatif, program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual serta konten tulisan pada website perpustakaan agar mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif kepada siswa dan seluruh civitas sekolah. Program ini juga ditujukan untuk mendukung pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital sebagai sarana edukasi dan promosi perpustakaan. Dalam hal ini, penulis dan guru pendamping berperan sebagai tim pelaksana yang merancang, menyusun, dan mengembangkan tampilan serta isi website sesuai kebutuhan sekolah.

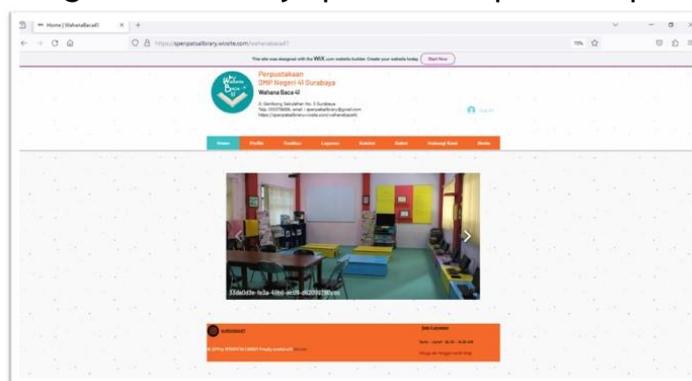
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pembaruan antarmuka website perpustakaan sekolah dirancang dan diimplementasikan dengan tujuan untuk memudahkan warga sekolah dalam akses kegiatan membaca mereka. Adanya pembaruan antarmuka website perpustakaan ini mengembalikan fungsionalitas web perpustakaan dengan optimal, sehingga pelayanan perpustakaan seperti pencarian koleksi dan peminjaman buku secara digital dapat meningkat. Sebelum program pembaruan antarmuka web perpustakaan SMPN 41 Surabaya yang interaktif ini dilaksanakan, observasi terkait web perpustakaan sekolah dilakukan untuk mengetahui apa saja potensi dan kekurangan dari web tersebut agar nantinya dapat dikembangkan. Tampilan visual grafis dan semua elemen yang ditampilkan termasuk kedalam bagian observasi web perpustakaan.



Gambar 2 Koordinasi Bersama Pustakawan

Tahap awal yang dilakukan adalah koordinasi dengan pustakawan SMPN 41 Surabaya terkait sejauh mana pengembangan website perpustakaan dibuat. Ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana nantinya keahlian desain grafis dan creative writing ditempatkan dalam proses pengembangan website dengan dilakukannya pembaruan pada tampilan website perpustakaan.



Gambar 3 Tampilan Awal Antarmuka Web Perpustakaan

Hasil koordinasi menunjukkan beberapa permasalahan yang menjadi pokok alasan pembaruan dan pengembangan web perpustakaan diperlukan, mulai dari tampilan desain visual website yang monoton dan kurang *eyecatching* sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengunjungi laman website perpustakaan juga layout dari tombol menu atau ikon yang kurang interaktif bagi audience web perpustakaan. Begitu juga dengan terbatasnya konten artikel berita mengenai kegiatan perpustakaan yang mengakibatkan website terlihat kurang informatif.



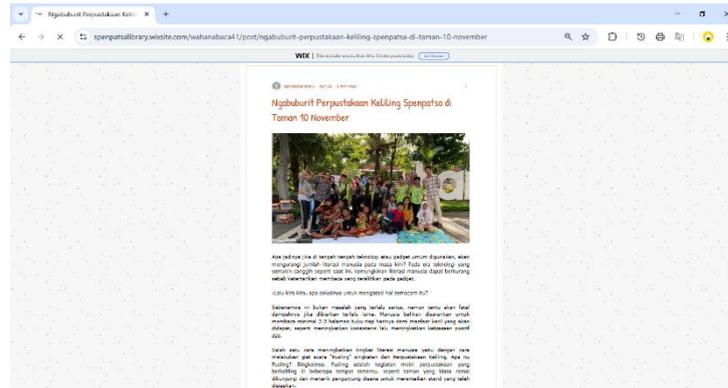
Gambar 4 Implementasi Komunikasi Kolaborasi yang Terjadi

Tahap yang dilakukan kedua adalah implementasi komunikasi kolaborasi desain grafis dengan creative writing dalam pembaruan website perpustakaan. Pada tahap awalan pengimplementasian ini, komunikasi menjadi sebuah media yang menjembatani kolaborasi desain grafis dengan creative writing dalam pembaruan website perpustakaan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui bagaimana nantinya keahlian desain grafis dan creative writing berkontribusi dalam proses pembaruan website perpustakaan melalui brainstorming yang telah dilakukan untuk menentukan konsep desain dan konten agar kesesuaian dan keselarasan dapat dihasilkan. Dari komunikasi kolaborasi ini kebutuhan spesifik web perpustakaan baik dari sisi desain grafis dan creative writing yang terkait dengan pembaruan website dapat diketahui.



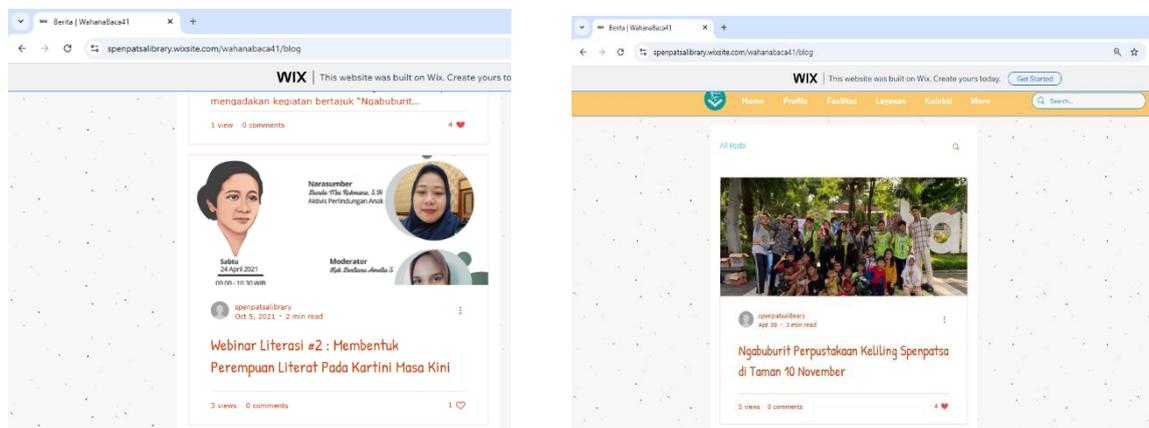
Gambar 5 Pembaruan Visual Website Perpustakaan

Setelah mengetahui kebutuhan spesifik web perpustakaan melalui implementasi komunikasi kolaborasi antara desain grafis dan creative writing, tahap berikutnya yang dilaksanakan adalah proses pembaruan website yang dilakukan oleh keahlian desain grafis berupa *me-redesign* layout dan tampilan visual website yang semulanya monoton menjadi lebih berwarna dan terkesan lebih modern karena tata letak yang diperhatikan. Pada tahap ini fokus utama desain grafis ada pada pengoptimalan penggunaan warna pada tampilan visual grafis web agar tampilan web terkesan sesuai dengan target audiens perpustakaan dan sesuai dengan identitas sekolah. Tidak hanya itu bentuk juga layout dari tombol menu atau elemen ikon turut disesuaikan dengan desain yang telah diterapkan agar terlihat sesuai, menarik, fungsional dan interaktif.



Gambar 6 Tampilan Konten Artikel Berita Pada Laman Website

Saat tampilan website perpustakaan sudah optimal melalui implementasi desain grafis, di tahap ini creative writing mengambil bagiannya untuk melakukan pembaruan isi konten yang tersedia di dalam website perpustakaan sekolah. Bagian implementasi creative writing dalam pembaruan website perpustakaan ini ada pada konten artikel berita terkait kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan, mulai dari kegiatan duta literasi, perpustakaan keliling dan lain lainnya. Di tahap ini creative writing melakukan revisi artikel berita yang dibuat oleh siswa untuk kebutuhan publish di laman website perpustakaan. Implementasi creative writing pada pembaruan website perpustakaan sebagai upaya optimalisasi ini meliputi revisi gaya kepenulisan agar nantinya lebih menarik dan informatif. Revisi artikel berita ini tentunya berdasar dari penilaian teknik penulisan yang telah dilakukan sebelumnya, karena gaya bahasa dalam tulisan menentukan sasaran audience nantinya. Sebagai web perpustakaan sekolah yang berada di lingkungan sekolah, konten artikel berita dan gaya bahasa harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sesuai dengan standar usianya.



Gambar 7 Perbandingan Tampilan Views dan Like Website

Hasil evaluasi melalui implementasi komunikasi kolaborasi desain grafis dan creative writing dalam memperbaiki web perpustakaan SMPN 41 Surabaya yang interaktif, menghasilkan kemajuan peningkatan positif pada website perpustakaan. Peningkatan yang dimaksud adalah lebih banyak audience yang melakukan akses kunjungan ke website perpustakaan khususnya pada konten artikel berita untuk dapat mengetahui semua informasi atau kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan sekolah. Web perpustakaan juga semakin interaktif karena adanya feedback sistem seperti like dan komen terkait masukan dan saran di laman bagian berita lebih optimal dari sebelumnya. Selain itu navigasi pencarian judul berita telah dioptimalkan dan telah disesuaikan dengan desainnya sehingga menjadi *user-friendly*. Website perpustakaan juga dapat diakses dari smartphone sehingga audience termudahkan dalam kegiatannya yang berkaitan dengan perpustakaan. Pada akhirnya secara garis besar hasil evaluasi terkait pembaruan web perpustakaan sekolah, secara tidak langsung juga mengoptimalkan layanan perpustakaan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan antarmuka website perpustakaan SMPN 41 Surabaya menunjukkan bahwa kolaborasi antara keahlian desain grafis dan creative writing, yang didukung oleh komunikasi yang efektif, mampu menghasilkan tampilan web yang lebih menarik, interaktif, dan informatif. Pembaruan ini tidak hanya memperbaiki aspek visual, tetapi juga meningkatkan kualitas konten yang disampaikan kepada siswa. Hasilnya, website perpustakaan menjadi lebih fungsional dan berhasil menarik perhatian siswa untuk mengakses serta memanfaatkan fasilitas perpustakaan secara digital, yang pada akhirnya mendukung peningkatan literasi di lingkungan sekolah.

Agar optimalisasi website perpustakaan dapat berkelanjutan, disarankan agar pihak sekolah membentuk tim pengelola khusus yang bertanggung jawab atas pembaruan konten dan tampilan secara konsisten. Selain itu, pelatihan dasar mengenai desain grafis dan creative writing bagi siswa dan guru perlu dilakukan untuk meningkatkan partisipasi aktif dalam pengembangan media digital sekolah. Evaluasi berkala juga penting dilakukan guna menilai efektivitas website dalam mendorong budaya literasi siswa dan memastikan informasi yang disampaikan tetap relevan dan menarik. Selanjutnya, kolaborasi lintas disiplin seperti teknologi informasi, komunikasi, dan pendidikan perlu terus diperkuat agar inovasi digital di lingkungan sekolah semakin maksimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, R. (2009). Karakteristik pribadi kreatif dan kemampuan menulis kreatif. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 24(2), 116-123.
- Hastanti, R. P., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2015). Sistem penjualan berbasis web (e-commerce) pada tata distro kabupaten pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2), 1-9.
- Ndraha, M. I. K., Ndraha, A. B., & Telaumbanua, Y. (2022). Penguatan komunikasi antara pemerintah desa dan BPD untuk menghasilkan produk regulasi desa yang berkualitas di Desa Lolozasai Kecamatan Gido. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(4), 1373-1380.
- Suryana, D. (Ed.). (2012). *Mengenal Teknologi: Teknologi Informasi*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Tjandra, S. J., Yuwono, E. C., & Cii, L. (2022). Perbandingan teori dan praktik perancangan desain grafis pada proyek internship di studio grafis. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 11.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72-93.