

---

# DESAIN MAJALAH PENUNJANG PROMOSI DAN INFORMASI PADA SMK KARYA BANGSA KOTA TANGERANG

Dian Sugiarto\*<sup>1</sup>, Suhadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja,

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja

Email : \*<sup>1</sup>[dian.sugiarto@raharja.info](mailto:dian.sugiarto@raharja.info), <sup>2</sup>[suhadi@raharja.info](mailto:suhadi@raharja.info)

## Abstrak

*Informasi bisa di dapat melalui media cetak maupun media elektronik khususnya media cetak berbentuk desain majalah dalam hal ini sangat memerlukan media majalah untuk dapat mudah memuat keseluruhan informasi. Oleh karena itu penulis membuat media majalah agar informasi mudah diketahui dan sistem promosi menjadi lebih efektif dan kreatif diharapkan dapat meningkatkan citra/image dan meningkatkan target pasar pada sekolah. metode analisa permasalahan, metode pengumpulan data, metode analisa perancangan dan metode konsep desain meliputi : Perencanaan Media, Perencanaan Pesan dan perencanaan visual. Agar menghasilkan desain yang bagus media majalah ini dibuat menggunakan software penunjang desain seperti Adobe Photoshop CS5 dan Adobe InDesign CS5, oleh karena itu penulis melakukan perancangan media majalah yang di rangkum dalam laopran skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL BERBENTUK DESAIN MAJALAH SEBAGAI PENUNJANG PROMOSI DAN INFORMASI PADA SMK KARYA BANGSA KOTA TANGERANG”.*

**Kata kunci :** informasi, promosi, majalah.

## Abstract

*The development of information technology is very advanced. Information Plays an important role, with information makes it easir for people to find information they want, information can be obtained through print and electronic media, especially print media shaped magazine design in this case the SMK Karya Bangsa The City Of Tangerang very requires media magazines to easily load the entire information. Therefore the author made a magazine media at the SMK Karya Bangsa The City Of Tangerang so that the information easily known and the promotion system becomes more effective and creative is expected to be improve the image and improve marketing at school. Methodology used in this study include problem analysis methods, methods data collection, design analysis methods and design concept methods include : media planning, message planning and visual planing. In order to produce a design the good media for this magazine is using design support software like Adobe Photoshop CS5 and Adobe InDesign CS5, therefore the authors do the design mgazine media summarized in this chapter with the title “ DESIGN VISUAL COMUNICATION MEDIA FROM OF MAGAZINE DESIGN AS SUPPORTING PROMOTION AND INFORMATION ON SMK KARYA BANGSA THE CITY OF TANGERANG”.*

**Keywords :** information, promotions, magazines.

## 1. PENDAHULUAN

Desain majalah lembaga pendidikan dapat mudah memuat informasi profil maupun keunggulan-keunggulan yang ada pada lembaga pendidikan, desain dibuat dengan sekreatif mungkin yang menarik dan mengandung pesan yang baik. Desain yang kreatif juga dapat mempengaruhi citra/image suatu lembaga pendidikan kepada masyarakat, dengan ditingkatkannya desain majalah SMK Karya Bangsa Kota Tangerang sistem promosi yang kreatif akan semakin banyak juga masyarakat yang tertarik dan berkeinginan untuk mendaftar di SMK Karya Bangsa Kota Tangerang.

## 2. LANDASAN TEORI

### **Pengertian Desain Grafis**

Menurut Hendi Hendratman, (2015:3) Proses pembuatan gambar dengan menggunakan komputer.

### **Definisi Layout**

Menurut salah satu teorinya, *layout* adalah usaha untuk menyusun, menata grafis (teks, gambar, tabel) komunikatif, efektif dan menarik. (Hendi Hendratman (2015:197).

### **Pengertian Majalah**

Menurut Anthonius M. Golung (2015:4) terbitan artikel-artikel waktu tidak terbatas mempunyai nomor urut.

### **Pengertian Adobe Photoshop CS5**

Menurut Budi Permana dan Kurweni Ukar (2015:1) memiliki banyak fitur, dengan tambahan fitur baru sehingga dapat bekerja dengan 3D model (visualisasi 3D), gerakan berbasis konten (motion-based content), dan kemampuan analisa gambar yang lebih lengkap.

### **Pengertian Adobe InDesign**

Program untuk membuat majalah, seperti artikel, e-book, dan majalah digital. Adobe InDesign juga merupakan penyempurnaan dari Adobe PageMaker dan Adobe InDesign dari versi sebelumnya. (Jubilee Enterprise (2018:1).

## 3. PERMASALAHAN

Faktor-faktor penghambat yang menjadi masalah yang kini dihadapi oleh SMK Karya Bangsa Kota Tangerang Adapun permasalahannya yaitu:

1. Media seperti apakah yang membuat promosi dan informasi pada SMK Karya Bangsa Kota Tangerang menjadi lebih kreatif dan efektif ?
2. Bagaimana merancang sebuah media yang terlihat kreatif dan dapat meningkatkan citra/*image* sehingga menambah minat masyarakat untuk mendaftarkan diri ke SMK Karya Bangsa Kota Tangerang?
3. Apakah desain majalah dapat mencapai target dari promosi SMK Karya Bangsa Kota Tangerang?

## 4. LITERATURE REVIEW

1. Penelitian yang dilakukan Asmawati, dkk (2016:39) dengan judul “The Design Of Visual Communication Design Media Shaped Product Catalog As A Medium Of Promotion And Information On PT. Trans Nusantara Acces (Authorized Dealer XL) Tangerang” Penelitian ini menjelaskan tentang PT. Excelcomindo Pratama yang bergerak di bidang barang dan jasa. Dengan dilakukannya analisa terhadap permasalahan yang ada yaitu kurang lengkapnya

informasi mengenai perusahaan ini dan belum terdapatnya katalog sebagai media promosi yang interaktif, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah karya desain katalog produk, agar customer lebih percaya dan mengetahui lebih detail mengenai segala hal yang berkaitan dengan informasi tentang perusahaan. Serta dapat memperkenalkan seluruh kapasitas proses perancangan ini dapat meningkatkan omset perusahaan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lahbabi, et al (2015) yang berjudul “Adaptive Scalable Streaming of Videos over P2PTV”. Dunia multimedia dan broadcasting adalah dunia yang sangat akrab dengan teknologi elektronika dan advanced. Hal ini dibuktikan dengan disain media promosi dan informasi yang semakin meningkat seiring dengan tuntutan perkembangan teknologi yang pesat dengan beragam media informasi seperti desain komunikasi visual.
3. Research conducted by Mohammed (2016) “Dummy the Sketch of a Newspaper Page Layout (Visual Communication Design and Creativity)”. Any newspaper or magazine around the world cannot be or become the best design newspaper, or newspaper assessment cannot be done without good layout of the newspaper, which was the foundation of any print media industry to give significant appearance of their publication. The layout which also judge the value of the paper, give visual of the paper unique identity the creative concept design, layout and paper make up. Dummy sheet: is one of the most important aspects of newspaper or magazine production and the entire edition of newspaper to be made with an excellent design. In reality good newspaper design is more important today than ever.  
 Penelitian dilakukan Mohammed (2016). "Dummy Sketch dari koran Page Layout (Desain Komunikasi Visual dan Kreativitas)". Setiap koran atau majalah di seluruh dunia tidak dapat atau menjadi koran desain yang terbaik, atau penilaian koran tidak dapat dilakukan tanpa tata letak yang baik dari surat kabar, yang merupakan fondasi dari setiap industri media cetak untuk memberikan penampilan yang signifikan dari publikasi mereka. Tata letak yang juga menilai nilai kertas, memberikan visual dari identitas yang unik kertas desain konsep kreatif, tata letak dan kertas membuat.

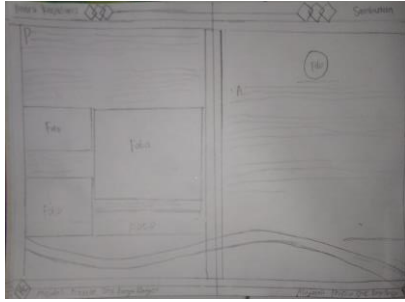
#### 4. METODE PENELITIAN

##### A. Perencanaan

**Tabel 1.** Perencanaan

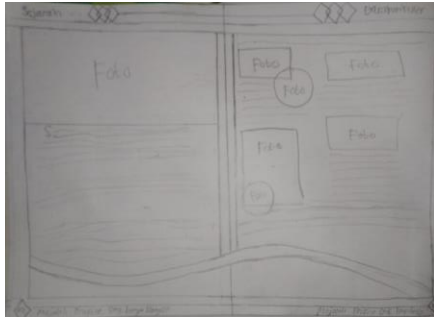
Media Majalah	SEPTEMBER 2018				OKTOBER 2018				NOVEMBER 2018				Desember 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Cover Majalah																
Gedung Sekolah																
Sejarah Sekolah																
Visi, Misi dan Tujuan Sekolah																
Keunggulan																
Program Studi																
Akreditasi dan Penghargaan																
Kegiatan Pelatihan Bisnis																
Fasilitas Sekolah																
Kegiatan Belajar Mengajar																
Kegiatan Praktikum di Lab Komputer																
Kegiatan LDK																





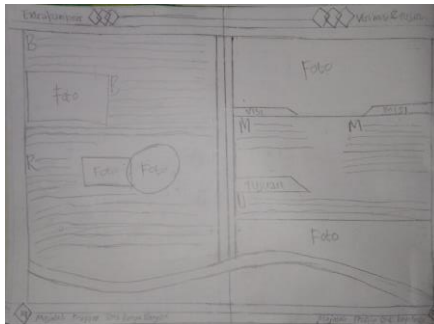
Gambar 4.4. Layout Kasar Halaman 1 dan Halaman 16

5. *Layout Kasar* Halaman 2 dan Halaman 15



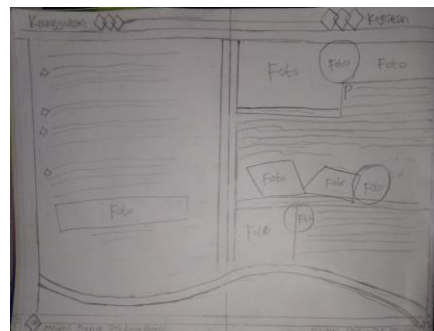
Gambar 4.5. *Layout Kasar* Halaman 2 dan Halaman 15

6. *Layout Kasar* Halaman 3 dan Halaman 14



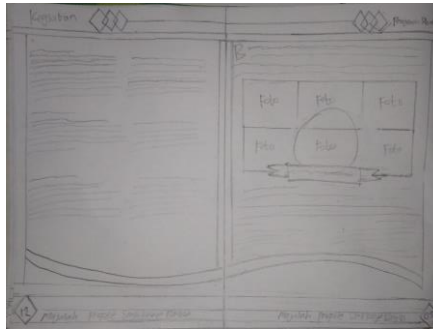
Gambar 4.6. *Layout Kasar* Halaman 3 dan Halaman 14

7. *Layout Kasar* Halaman 4 dan Halaman 13



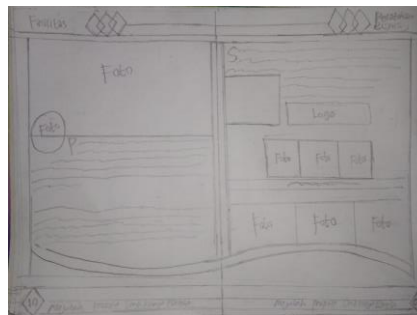
Gambar 4.7. *Layout Kasar* Halaman 4 dan Halaman 13

8. *Layout Kasar* Halamn 5 dan Halaman 12



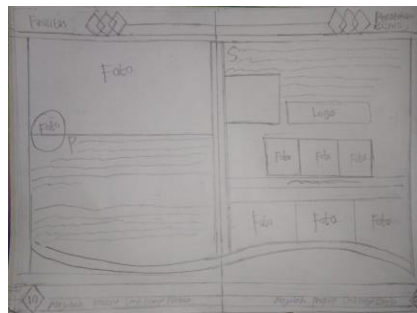
Gambar 4.8. *Layout Kasar* Halaman 5 dan Halaman 12

9. *Layout Kasar* Halaman 6 dan Halaman 11



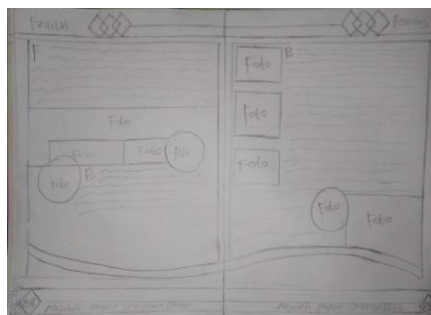
Gambar 4.9. *Layout Kasar* Halaman 6 dan 11

10. *Layout Kasar* Halaman 7 dan 10



Gambar 4.10. *Layout Kasar* Halaman 7 dan Halaman 10

11. *Layout Kasar* Halaman 8 dan Halaman 9



Gambar 4.11. *Layout Kasar* Halaman 8 dan Halaman 9

---

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah di lakukan terhadap SMK Karya Bangsa Kota Tangerang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media yang membuat promosi dan informasi menjadi lebih kreatif dan efektif yaitu media desain majalah.
2. Hasil dari perancangan media desain majalah penulis merancang melalui metode interview kepada stakeholder guna mendapatkan data-data yang diperlukan untuk keperluan merancang media desain majalah dan desain dibuat menarik dari tampilan, layout, warna serta mengandung pesan promosi yang baik dan jelas agar meningkatkan citra/*image* SMK Karya Bangsa Kota Tangerang.
3. Dengan perancangan media desain majalah ini diharapkan target promosi dapat tercapai agar dapat meningkatkan jumlah siswa dan siswi baru di SMK Karya Bangsa Kota Tangerang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Enterprise, Jubilee. 2018. *Adobe InDesign Komplet*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- [2] Golung, M Anthonius. 2015. Sudi Tentang Pemanfaatan Majalah Ilmiah Di UPT Perpustakaan Unsrat . Manado : Unsrat. Jurnal Acta Diurnam Vol. IV No.1 : 4.
- [3] Apriani, D., Munawar, K., & Setiawan, A. (2019). ALAT MONITORING PADA DEPO AIR MINUM BIRU CABANG NAGRAK KOTA TANGERANG MENGGUNAKAN AIR GALON BERBASIS SMS GATEWAY. *SENSI Journal*, 5(1), 109-117.
- [4] Hendratman,Hendi. 2015. *Computer Graphic Design*. Bandung : Informatika.  
  
Permana, Budi dan Ukur, Kurweni. 2015. 36Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop Cs5 Extended. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- [5] Rafika, A. S., Febriyanto, E., Syafa'ah, F., & Raharja, D. S. PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ILEARNING PADA KELAS INDEPENDENT STUDY TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN.
- [6] Anindita, Marsha dan Menul Teguh Riyanti, 2016, **Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual, Dimensi DKV**. Vol.1 No.1 : DKV,FSRD Universitas Trisakit.
- [7] Bachtiar, Dede dan Atikah. 2015. **Sistem Informasi Dashboard Kependudukan di Kelurahan Manis Jaya Kota Tangerang**. Jurnal Sisfotek Global. Vol.5 NO.1. ISSN : 2018-1762.
- [8] Fatmawati, Ririn dan Sri Widayati. 2016. **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain**. Jurnal PAUD Teratai Vol.5 No.3. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- [9] Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). ANALISIS MESIN PENCARIAN GOOGLE SCHOLAR SEBAGAI SUMBER BARU UNTUK KUTIPAN. *CERITA Journal*, 3(2), 193-205.