



# Penerapan Multimedia Pada Pembuatan Layout Majalah SMK AL-AMIEN

Afia Agustin<sup>1\*</sup>, Iin Kurniasari<sup>2</sup>, Riska Nurtantyo Sarbini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Komputer, Universitas Islam Kadiri, Indonesia

<sup>1\*</sup>afiaagustin01@gmail.com , <sup>2</sup>iin.kurniasari@uniska-kadiri.ac.id , <sup>3</sup>tyo@uniska-kadiri.ac.id

Submitted : 10 July 2023 | Accepted : 5 September 2023 | Published : 15 September 2023

**Abstrak:** SMK AL-AMIEN merupakan salah satu Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan yang dinaungi oleh Yayasan Pondok Pesantren AL-AMIEN yang berada di Jl Ngasinan Raya No.18, Kelurahan Rejomulyo, Kota Kediri, Jawa Timur. SMK AL-AMIEN mempunyai siswa dan siswi yang memiliki bakat dan kreatifitas yang perlu diasah supaya dapat berkembang dan bermanfaat. Meninjau hal tersebut peneliti memutuskan untuk membuat Majalah sekolah untuk memenuhi laporan kerja praktik. Dengan dibuatnya majalah ini dengan tujuan agar siswa dan siswi SMK AL-AMIEN dapat mengembangkan dan menyalurkan kreatifitasnya dalam bentuk karya tulis. Metode yang digunakan dalam pembuatan majalah ini adalah research and development 3D. Pada metode ini terdapat 3 tahap yaitu define, design, dan develop. Berdasarkan dari penerapan multimedia menggunakan Aplikasi CANVA ini, peneliti berhasil membuat sebuah desain media massa cetak yaitu majalah yang diberi naman *Schomag* untuk SMK AL-AMIEN Kediri.

**Kata Kunci:** Layout, Majalah, Kerja Praktek, Desain, Canva.

**Abstract:** SMK AL-AMIEN Vocational School is one of the Vocational Education and Training Institutions which is sheltered by the AL-AMIEN Islamic Boarding School Foundation which is located on Jl Ngasinan Raya No.18, Rejomulyo Village, Kediri City, East Java. SMK AL-AMIEN has students who have talents and creativity that need to be honed so that they can develop and be useful. Reviewing this, the researcher decided to make a school magazine to fulfill practical work reports. With the creation of this magazine with the aim that AL-AMIEN Vocational High School students can develop and channel their creativity in the form of written works. The method used in making this magazine is 3D research and development. In this method there are 3 stages, namely define, design, and develop. Based on the application of multimedia using the CANVA application, the researchers succeeded in creating a printed mass media design, namely a magazine named *Schoomag* for SMK AL-AMIEN Kediri.

**Keywords:** Layout, Magazine, Job Training, Design, Canva.

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital dan globalisasi ini Dalam kehidupan, penguasaan literasi pada generasi muda sangat penting dalam mendukung kompetensi-kompetensi yang dimiliki. Kompetensi dapat saling mendukung apabila generasi muda dapat menguasai literasi atau dapat diartikan generasi muda melek dan dapat memilah informasi yang dapat mendukung keberhasilan hidup mereka[1], [2]. Dengan adanya Media massa merupakan hal yang penting bagi generai muda untuk dapat menambah wawasan literasinya. Media massa adalah tempat dimuat atau disiarkannya hasil kerja wartawan. Media massa dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni media massa cetak seperti surat kabar, dan majalah, media massa elektronik seperti radio, televisi, dan media sosial yang menggunakan internet (media online). Setiap media massa memiliki karakteristik masing-masing[3]. Salah satu jenis media massa cetak adalah majalah . Majalah lmerupakan salah satu jenis komunikasi massa kategori media cetak. Menurut





Cangara media massa adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis, seperti surat kabar, radio, televise, film dan sebagainya. Dan dalam hal ini media massa yang dimaksud adalah media massa cetak[4]. Belajar melalui majalah dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru secara mandiri, sebagai pendukung pembelajaran yang dapat memberikan salah satu jenis bahan ajar yang mengembangkan berpusat pada peserta didik[5].

Majalah merupakan terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik. Pandangan tentang topik aktual yang patut diketahui pembaca, dan menurut waktu terbitnya dibedakan atas majalah bulanan, mingguan dsd. Majalah berisi artikel-artikel yang ditulis secara mendalam, sehingga informasi yang disajikanpun akan lebih lengkap. Selain itu, penerbitan majalah yang hampir seminggu sekali bahkan sampai sebulan sekali membuat jurnalis kian leluasa untuk mencari dan menambah sumber informasi, sehingga informasi yang dihadirkan pun semakin berkualitas[6], [7]. Dalam dunia jurnalistik artikel adalah salah satu bentuk tulisan nonfiksi (berdasarkan data dan fakta) dan diberi sedikit analisis serta pendapat oleh penulisnya.

Saat ini perkembangan majalah cetak telah menghadapi beberapa tantangan, terutama karena popularitas media digital yang terus meningkat di era digitalisasi ini, Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mempertahankan eksistensi media cetak di masa sekarang. Upaya tersebut bisa dengan cara menciptakan sebuah majalah yang memiliki kualitas dan keunikan yang dapat menarik perhatian pembacanya. Hal tersebut bisa diterapkan dalam design layout majalah, design layout yang menarik dengan komposisi warna yang sesuai serta tata letak yang unik akan menambah nilai kualitas majalah tersebut. Layout yang berkualitas telah mencerminkan pesan awal sebagai perusahaan yang bereputasi dan produk yang memiliki taste tertentu. Majalah yang mampu bertahan umumnya adalah yang bersifat khusus, misalnya majalah khusus wisata, olahraga, hobi perahu layar, penggemar acara televisi atau berita-berita ilmiah. Tidak hanya sebagai media untuk memperoleh informasi saja, majalah juga dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan dan menyalurkan kreativitas siswa di sekolah. Majalah sekolah dapat menyediakan informasi dan pengetahuan kepada siswa, guru, dan staf sekolah mencakup berbagai topik, hal ini membantu memperluas wawasan siswa dan membantu mereka tetap terinformasi tentang perkembangan di sekolah. Struktur majalah terdiri dari : Sampul, Indeks, Editorial, Artikel, rubrik, iklan, dan halaman belakang.

Penerapan multimedia pada pembuatan majalah ini merupakan media hal yang cukup penting. Menurut Hofstatter, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, bergerak(video dan animasi) dengan menggabungkan link tools yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi [10]. Tujuan penerapan multimedia ke dalam konteks pendidikan adalah untuk memanfaatkan atribut teknologi multimedia untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang lebih mendalam dan lebih berarti. Untuk membuat desain layout yang menarik peneliti menggunakan aplikasi CANVA sebagai media untuk membuat majalah. Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunaanya [12]. Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva[8], [9]. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Meninjau hal tersebut peneliti memutuskan untuk membuat majalah sekolah dengan tujuan agar para siswa dan siswi SMK AL-AMIEN dapat mengembangkan dan menyalurkan kreatifitas mereka dalam bentuk karya tulis, media untuk memperluas wawasan dan media untuk promosi SMK AL-AMIEN.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu





proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboratorium) tetapi juga bisa perangkat. Dalam pembuatan majalah ini menggunakan metode R&D model 3-D yang terdiri dari tahap define, design, dan develop [10], [11]. Pada tahap define ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi terhadap isi konten majalah. Setelah melakukan tahap define kemudian dilanjutkan dengan tahap design dimana peneliti melakukan pengumpulan data dan memulai proses pembuatan design majalah sehingga menghasilkan produk awal. Tahap selanjutnya adalah develop. Pada tahap ini dilakukan uji validitas produk.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Define

Hasil analisis kebutuhan di SMK AL-AMIEN Kediri menyatakan bahwa pada SMK AL AMIEN masih belum ada media massa cetak yang digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan menyalurkan kreatifitas siswa dan siswi mereka. Sehingga diputuskan untuk dibuat sebuah media massa cetak yang akan digunakan untuk mengatasi hal tersebut dengan kriteria sebagai berikut :

- 1.) Majalah dengan design dan layout yang menarik dan konsisten.
- 2.) Majalah sekolah dengan tema keagamaan sesuai dengan basic SMK AL-AMIEN yang berada di naungan pondok pesantren.
- 3.) Majalah sekolah dengan ragam topik yang dapat menambah wawasan siswa dan supaya siswa dapat mengetahui perkembangan sekolah.

#### b. Design

Majalah SMK AL AMIEN diberi nama "*Schomag*" yang berasal dari singkatan School Magazine dengan harapan majalah ini dapat dijadikan bulletin sebagai sarana atau media untuk memperoleh informasi, mengembangkan dan menampung karya tulis, karya seni yang dimiliki oleh siswa/i SMK AL-AMIEN. Design pada majalah *Schomag* disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan pada saat analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang akan digunakan sebagai materi atau isi dalam majalah. Majalah ini menggunakan data sekunder yang berasal dari berbagai sumber buku teks dan internet (website) yang terpercaya.

Setelah melakukan pengumpulan data dilakukan perancangan struktur majalah sebagai acuan penyusunan majalah *Schoomag*. Majalah *Schoomag* di design menggunakan aplikasi CANVA mulai dari cover hingga halaman belakang. Majalah ini dicetak dengan ukuran 21 cm x 29cm. Tema majalah *Schomag* adalah Society 5.0. Society 5.0 menekankan pada penciptaan masyarakat yang berkelanjutan dan inklusif, di mana teknologi dan inovasi digunakan untuk mengatasi berbagai masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan dan kehidupan manusia serta menciptakan harmoni antara manusia, teknologi, dan alam. Dalam hal ini majalah *Schomag* dengan tema Society 5.0 diharapkan mampu memberikan wawasan tentang teknologi yang sesuai dengan perkembangan jaman saat ini. Berikut merupakan implementasi dari majalah *Schoomag* :

- 1) Sampul



**Gambar 1.** Halaman sampul majalah Schoomag.



Pada bagian sampul majalah di design dengan latar masjid sebagai identitas sekolah yang berbasis Agama Islam. Pada bagian kanan atas diberi logo SMK BISA-HEBAT dan sebelah kanan atas diberi logo SMK AL AMIEN. Bagian bawah majalah diberi daftar rubrik yang ada di dalam majalah.

- 2) Indeks ( Menu Schoomag )



**Gambar 2.** Halaman indeks Schoomag.

Pada halaman menu schoomag, desain dibuat dengan sederhana agar para pembaca dapat dengan mudah memahami alur majalah. Pada halaman ini menampilkan daftar isi dari majalah.

- 3) Catatan Kepala Sekolah



**Gambar 3.** Halaman Catatan Kepala Sekolah

Pada halaman catatan sekolah ini desain dibuat dengan warna yang selaras. Foto kepala sekolah diletakan pada sisi kiri bawah dan sambutan pada sisi kanan bawah.

- 4) Editoria ( Salam Redaksi )



**Gambar 4.** Halaman editoria



Pada majalah Schoomag ini halaman editoria disebut Salam Redaksi. Halaman ini berisi kata pengantar dari editor atau pimpinan redaksi. Desain halaman ini bernuasa white dan sederhana.

5) Rubrik Britama ( Berita Utama )



**Gambar 5.** Halaman Rubrik Britama

Halaman rubrik britama berisi berita utama yang menjadi topik dari majalah. Majalah Schoomag memiliki tema Society 5.0 sehingga pada rubrik ini membahas santri di era society 5.0



**Gambar 6.** Halaman Lanjutan Rubrik Britama

Halaman rubrik selanjutnya berisi lanjutan artikel tentang Santri di Era Society 5.0. Desain halaman ini menggunakan warna yang sama dengan halaman sebelumnya.

6) Rubrik Informasi (Jurusan di SMK Al-Amien)



**Gambar 7.** Rubrik Jurusan SMK AL-AMIEN



Pada halaman rubrik informasi berisi informasi jurusan yang ada di SMK AL-AMIEN. Tampilan desain halaman ini menampilkan foto yang menggambarkan jurusan masing-masing.



**Gambar 8.** Halaman Artikel Jurusan TKR

Halaman selanjutnya berisi artikel mengenai jurusan TKR. Desain majalah bernuansa keabuan dan diberi foto yang berkaitan dengan jurusan TKR



**Gambar 9.** Halaman Jurusan TBSM

Pada halaman ini berisi artikel yang memuat isi mengenai jurusan TBSM yang ada di SMK AL-AMIEN. Pada halaman ini desain disesuaikan dengan warna sebelumnya. Halaman ini juga diberi foto yang sesuai dengan jurusan tersebut



**Gambar 10.** Halaman Jurusan TKJ

Halaman rubrik informasi jurusan TKJ berisi pengenalan umum tentang jurusan TKJ yang ada di SMK AL-AMIEN. Desain pada halaman ini dibuat dengan tampilan foto yang sesuai dengan kegiatan jurusan tersebut supaya pembaca lebih tertarik.



7) Rubrik Informasi ( Kegiatan UKK SMK Al-Amien)



**Gambar 11.** Halaman Artikel UKK.

Halaman Rubrik Informasi ini berisi artikel mengenai kegiatan UKK yang akan diselenggarakan SMK AL-AMIEN. Desain pada halaman ini dibuat sederhana dan unik serta didukung dengan foto kegiatan siswa dan siswi yang sedang mempersiapkan untuk UKK

8) Rubrik Informasi ( Artikel Kegiatan Kerja Praktik Mahasiswa Universitas Islam Kadiri )



**Gambar 12.** Halaman Artikel KP SMK AL-AMIEN

Halamn rubrik informasi ini berisi artikel yang memuat topik tentang kerja praktek yang ada di SMK AL-AMIE. Desain warna yang digunakan bernuasa pastel merah muda.

9) Rubrik Edukasi ( Artikel tentang Islam )



**Gambar 13.** Rubrik Edukasi Schomag

Halaman ini berisi artikel yang membahas mengenai keutamaan sholat. Desain yang digunakan pada halaman ini bernuasa ungu pastel dan disukung dengan gambar masjid untuk memperkuat artikel.



**Gambar 14.** Rubrik Edukasi Schomag

Halaman selanjutnya pun berisi lanjutan artikel yang ada dihalaman sebelumnya.

10) Gallery



**Gambar 15.** Gallery Schomag

Halaman ini berisi foto kegiatan SMK AL-AMIEN selama bulan februari. Halaman ini dibuat sebagai bentuk mengabadikan moment agar menambah pengetahuan siswa dan siswi mengenai perkembangan yang ada di sekolah.



**Gambar 16.** Gallery Schomag

Halaman ini berisi beberapa foto siswa dan siswi SMK AL-AMIEN yang didesain dengan bentuk collage .





11) Halaman Belakang



**Gambar 17.** Halaman Belakang Schomag

Halaman belakang majalah dibuat dengan desain yang sederhana dan menggunakan keunikan warna. Pada bagian bawah diberi barcode dari akun sosial media SMK AL-AMIEN supaya dapat mengakses dengan mudah akun media sosial SMK AL-AMIEN juga sebagai media promosi akun sosmed SMK AL-AMIEN.

### c. Develop.

Pada tahap ini majalah ditunjukkan kepada pihak sekolah dan dosen pembimbing untuk dilihat kualitasnya apakah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan kebutuhan SMK AL-AMIEN. Hasilnya Design Majalah Schoomag ini disetujui karena sudah memenuhi kriteria yang ditentukan sebelumnya.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penerapan multimedia menggunakan Aplikasi CANVA ini, peneliti berhasil membuat sebuah desain media massa cetak yaitu majalah yang diberi naman *Schomag* untuk SMK AL-AMIEN Kediri. Majalah ini terdiri dari 18 halaman mulai dari sampul hingga halaman belakang. Majalah ini dibuat sesuai dengan kriteria kebutuhan SMK Al-Amien. Dengan adanya majalah *Schomag* ini siswa dan siswi SMK AL-AMIEN dapat mengembangkan dan menyalurkan kreatifitas mereka dalam bentuk karya tulis, serta dapat dijadikan sebagai media untuk memperluas wawasan dan media untuk promosi SMK AL-AMIEN.

## 5. REFERENCES

- [1] A. Firdaus, "Pemodelan Proses Bisnis Konveksi di Tasikmalaya dengan Business Process Model and Notation (BPMN)," *J. Ekon. dan Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 3, pp. 133–142, 2022, doi: 10.55927/ministal.v1i3.826.
- [2] M. A. Priyono, "Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Pada Aplikasi Pendukung Keputusan Seleksi Karyawan Di Pt. Retgoo Sentris Informa," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 3, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i3.184.
- [3] S. A. Widian, S. Sintaro, R. Arundaa, E. Alfonsius, and D. Lapihu, "Aplikasi Penjualan Baju Berbasis Web (E-Commerce) dengan Formulasi Penyusunan Kode," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1 SE-Articles, pp. 35–43, Jan. 2023, doi: 10.58602/itsecs.v1i1.11.
- [4] A. Vidiyari and D. Darwis, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri)," *J. Madani Ilmu Pengetahuan, Teknol. dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–24, 2020.
- [5] Y. Rahmanto and Y. Fernando, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah)," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 2, p. 11, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i2.339.
- [6] S. Sintaro, "Permodelan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Berbasis Website," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2022.





- [7] E. Alfonsius, "Designing Correspondence Administration Information Systems Using User Experience Design Model," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–68, 2022.
- [8] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [9] Z. Wulandari, A. Alam, G. Purbo Tyas, and Y. Syahidah, "Webinar Dan Pelatihan Digital Marketing sebagai upaya meningkatkan promosi produk UMKM," *J. Pengabd. UntukMu NegeRI*, vol. 5, no. 2, pp. 45–51, 2021, doi: 10.37859/jpumri.v5i2.3055.
- [10] A. L. Kalua, "Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis Website," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–76, 2022.
- [11] T. Ardiansah, Y. Rahmanto, and Z. Amir, "Penerapan Extreme Programming Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 44–51, 2023.

