BAB II

TINJAUAN PT. MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

2.1 Sejarah Perusahaan

Dengan pertimbangan bahwa setiap manusia membutuhkan hiburan untuk melepas diri sejenak dari kepenatan hidup, maka muncullah ide awal untuk mendirikan penerbit PT. Megindo Tunggal Sejahtera di Bandung pada 1996. Dari permulaan, Megindo berkomitmen untuk memberikan rasa dan warna baru dalam dunia *publishing* Indonesia, dan mengutamakan bacaan yang menghibur dan mendidik. Hal ini diwujudkan dengan menerbitkan majalah dan buku-buku yang mengulas seputar dunia hiburan dan hobi.

Dimulai dengan menerbitkan beberapa majalah yang membahas *video games* dari sudut yang berbeda, seperti MGI dan *Game 13th*. Yang lalu dilanjutkan dengan konsep yang lebih matang lewat kemunculan 3 produk unggulan Megindo.Yang pertama adalah *GameStation*, majalah bulanan yang membahas secara fokus perkembangan dunia *video games* di Indonesia. Kemudian disusul pula dengan majalah bulanan *Animonster* yang lebih melirik ke arah Jepang, dengan mengupas fenomena animasi, komik dan musik Jepang di Indonesia. Dan bagi para penggemar film dan musik, Megindo menerbitkan majalah bulanan *Cinemags* sebagai media yang paling lengkap mengulas bidang hiburan ini.

Menapaki usia 8 tahun, kini Megindo memperbaharui komitmennya, untuk tampil sebagai perusahaan penerbitan yang paling proaktif, dinamis, kreatif, dan dekat dengan pembacanya. Mempertahankan prestasi yang sudah dicapai lewat ke-3 produk unggulannya yang menjadi *market leader* pada masing-masing bidang, memang bukanlah perkara yang mudah. Namun dengan semangat untuk selalu memberikan yang terbaik bagi pembaca setianya yang tersebar di seluruh Indonesia, Megindo akan tetap hadir dan berkarya, menyemarakkan perkembangan dunia media

cetak Indonesia. Hingga saat ini, seluruh produk Megindo telah didistribusikan ke seluruh kota besar di Indonesia. Dari seluruh jumlah itu, sekitar 80% diserap oleh pembaca di Pulau Jawa.

Dengan jalur distribusi yang telah dibentuk selama lebih dari 5 tahun, Megindo kini mampu mendistribusikan produknya secara merata (sesuai permintaan pasar) diseluruh daerah di Indonesia, dalam selang waktu hanya 1-2 hari saja. Melihat perkembangan yang terjadi, dalam setahun ke depan, Megindo menargetkan bisa memperbesar daya serap pasar di daerah luar Jawa, dengan disertai penambahan oplah cetak. Dan mengoptimalkan distribusi yang ada, agar pembaca bisa semakin mudah mendapatkan semua produk Megindo.

2.2. Profil Perusahaan

Logo prusahaan



Gambar II.1 Logo perusahaan

Profil perusahaan dimana praktikan melaksanakan kerja praktek, sebagai berikut :

Nama Perusahaan : PT Megindo Tunggal Sejahtera
Alamat Redaksi : Vega Building Jl. Ranggamalela No.3
Bandung 4011
Telp : 022-4216657
Faks : 022-4261360

	Marketing dan Distribusi :
	Surya Building Lantai 15 Suite 1506
	Jalan MH Thamrin Kav 9
	Jakarta 10350
	Telp : 021-39830998
	Faks : 021-39830996
Web site	: **http://www.megindo.net**
Nama Majalah	: *Game Station, Animonster*, *Cinemags*, *Animonster KIDDO*, Gadget
SIUPP	: No. 510/2-p.3.4/0060-dYsindag/2004
Motto	: *Giving **new taste** and **colour** to the publishing atmosphere in Indonesia*
Badan Hukum	*:* Perseroan Terbatas (PT)

2.2.1. Bidang Perusahaan

PT. Megindo Tunggal Sejahtera bergerak dibidang *desktop publishing*, yang menghasilkan banyak media untuk publik dengan menggunakan komputer. Dan *Game* TV yang dimiliki oleh PT. Megindo Tunggal Sejahtera bergerak dalam bidang broadcasting atau penyiaran.

Macam-macam produk yang dihasilkan oleh PT Megindo Tunggal Sejahtera, adalah

a. ***GameStation*** adalah produk reguler Megindo yang paling ‘tua'. Majalah yang kini memasuki usia 5 tahun ini, pada awalnya muncul dalam bentuk *semi tabloid* yang terbit setiap 2 minggu. Baru pada akhir tahun 2001, *GameStation* berubah menjadi majalah bulanan, dengan isi yang lebih padat dan jumlah halaman yang bertambah. Sekarang, majalah yang mengupas tuntas soal *video games* ini memiliki jumlah cetak 40.000 eksemplar setiap terbitannya, dengan ketebalan 100 halaman

b. ***Animonster,*** mulanya memiliki bentuk *semi tabloid* yang terbit setiap 2 minggu. Pada saat mencapai volume ke-20, ia berubah bentuk menjadi majalah bulanan, dan dicetak sejumlah 20.000 eksemplar. Dalam perkembangannya, *Animonster* beberapa kali menambah jumlah halamannya. Hingga pada akhirnya kini memiliki ketebalan 100 halaman dan dicetak 35.000 eksemplar setiap terbitannya.

c. ***Cinemags*** pertama kali pada Februari 2000, produk ini dibuat langsung dengan format majalah bulanan. Targetnya adalah para penggemar film dan musik (terutama produksi Barat), yang biasanya memiliki sifat sangat kritis. Karena itulah pada perkembangannya, *Cinemags* membutuhkan perhatian dan kerja keras yang lebih. Namun hasilnya tak sia-sia. Kini semua penggemar film di Indonesia telah tahu keberadaan majalah yang memiliki jumlah cetakan 42.000 eksemplar ini.

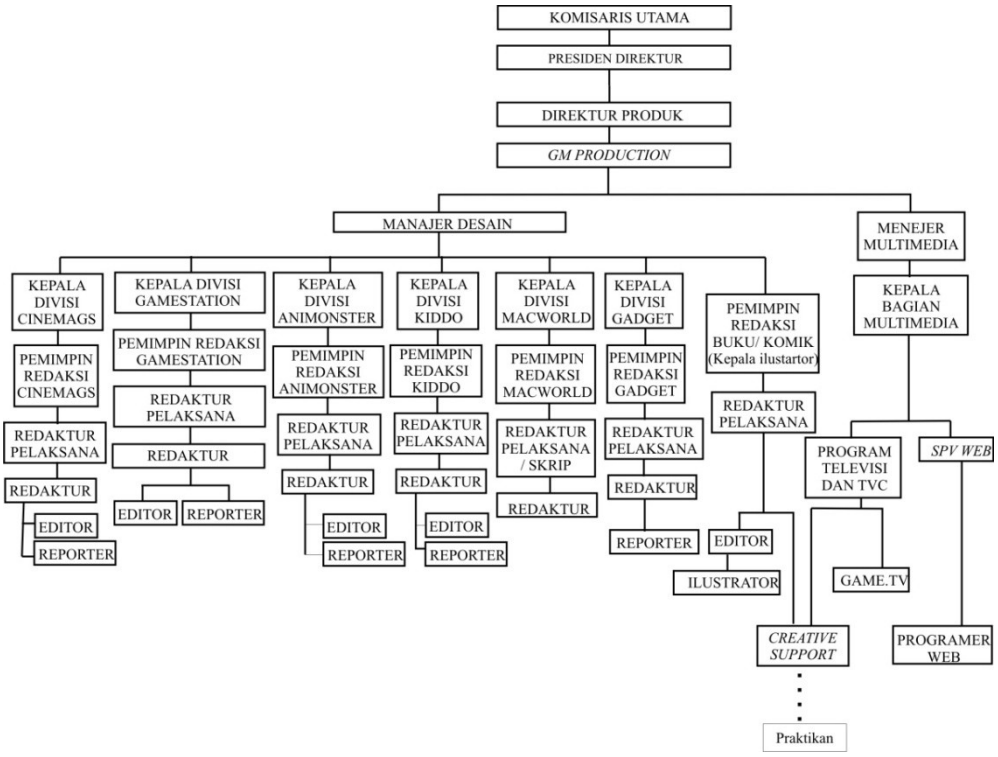
d. ***Animonster Kiddo****, Diterbitkan sejak tahun 2005, KIDDO merupakan majalah yang dibuat untuk anak-anak usia 6-12 tahun. Lewat moto "Bermain sambil Belajar", KIDDO menyajikan informasi dalam kombinasi yang apik antara pengetahuan umum dan permainan serta aktifitas yang dapat meningkatkan wawasan bagi anak-anak. Dalam setiap edisinya, KIDDO dilengkapi dengan serangkaian tema-tema khusus yang menarik, termasuk puzzle-puzzle kreatif. KIDDO mengedukasi para pembacanya dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak-anak bisa menjadi semakin cerdas dan kreatif*

e. ***Gadget,*** *Diterbitkan sejak tahun 2005, GADGET merupakan majalah teknologi dan lifestyle yang mengulas informasi terlengkap dan terbaru mengenai kebutuhan gadget (perangkat elektronik, hobi, fashion, dll) yang menunjang gaya hidup Anda. Sebagai majalah nomor satu di hati para penyuka teknologi, GADGET dipercaya dan digunakan oleh banyak pihak sebagai referensi dan panduan utama untuk setiap berita serta informasi terbaru yang berkaitan dengan perangkat elektronik dan teknologi termutakhir.*

f. ***MACWORLD,*** *Diterbitkan sejak Mei 2008, MACWORLD adalah majalah terlisensi dari Amerika Serikat yang menghadirkan informasi lengkap dan mendetail mengenai Apple dan seluruh produknya, mulai dari iMac, iPod, iPhone dan juga MacBook. MACWORLD tidak hanya mengulas teknologi Mac terkini, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, tetapi juga*

memberikan tips & trik dari pakar-pakar Mac dan komputer secara umum yang berkompeten dibidangnya, serta serangkaian liputan berita dan perkembangan terkini di bidang teknologi informasi. MACWORLD sudah diterbitkan di Amerika Serikat, Inggris, Italia, Swedia, Spanyol, Norwegia, Australia, dan sekarang di Indonesia.

2.2.2. Struktur Organisasi



Tabel II.1 Bagan struktur organisasi

A. Komisaris Utama

Pemegang modal PT Megindo Tunggal Sejahtera.

B. Presiden Direktur

Memimpin semua proses produksi, distribusi, pergudangan, pemasaran produk-produk PT Megindo Tunggal Sejahtera serta mengawasi penerimaan karyawan dan mengawasi jalannya hubungan antara pelanggan dengan perusahaan.

C. Direktur Produk

Memimpin semua divisi yang berhubungan dengan proses produksi semua majalah terbitan PT.Megindo, pelaksanaan acara Game.Tv, dan situs Indomog.

D. *General Manager* produksi

Mengawasi dan bertanggungjawab atas semua proses produksi majalah terbitan PT.Megindo, pelaksanaan acara Game.Tv, dan situs Indomog.

E. Menejer desain

Mengawasi dan bertanggungjawab atas semua proses desain pada semua majalah terbitan PT Megindo.

F. Menejer multimedia

Mengawasi dan bertanggungjawab atas semua proses desain dan produksi acara televisi, iklan, dan situs PT Megindo.

G. Kepala divisi

Mengawasi dan bertanggungjawab atas semua proses desain dan produksi pada divisnya mansing-masing.

H. Pimpinan Redaksi

Pimpinan redaksi menentukan tema serta konsep bulanan untuk enam majalah terbitan PT Megindo yang akan terbit dan tema mingguan *Game.Tv*. Sebagai penuntun penyusunan majalah Pimpinan Redaksi akan membuat *page list* atau daftar isi dari majalah.

I. Redaksi Pelaksana Majalah

Menyalurkan hasil daftar isi pada divisi yang bersangkutan dan mengawasi proses penyusunan majalah, serta menyeleksi ulang isi desain yang telah dibuat.

J. Divisi Desain/ Editor

Menggabungkan artikel dan visual yang diberikan oleh divisi ilustrasi dan pencari berita. Menyusun tata letak halaman artikel dan menyusun halaman berdasarkan daftar isi yang dibuat oleh redaksi.

K. Divisi Pencari Berita/ reporter

Divisi yang bertugas mengumpulkan berita baik melalui media elektronik, seperti intenet, maupun melakukan obsevasi langsung ke lapangan untuk eman majalah terbitan PT Megindo. Mengumpulkan berita, baik melalui internet, media cetak lain, maupun hasil tinjauan lapangan, kemudian menyusun berita yang diperolah menjadi sebuah artikel.

L. Pimpinan redaksi Buku dan Komik (Kepala Ilustrasi)

Mengepalai buku dan komik. Menentukan dan membuat buku atau komik yang akan diterbitkan PT Megindo Tunggal Sejahtera. Juga berperan sebagai kepala divisi ilustrasi dan *creative support*, yang

bertugas untuk mendistribusikan pembagian tugas kepada ilustrator dan *creative support* berdasarkan hasil rapat dengan redaksi. Kepala ilustrasi juga bertugas untuk melakukan seleksi pada karya yang telah dibuat oleh ilustrator dan *creative support*.

M. Divisi Ilustrasi /Ilustrator

Divisi yang bertugas membuat untuk menyediakan ilustrasi untuk ke enam majalah tersebut dan produk lainnya. Baik itu berupa ilustrasi artikel, iklan, poster, komik, dan bentuk-bentuk design lainnya.

N. Divisi Program televisi dan Iklan

Divisi yang bertugas menangani proses pembuatan acara *Game.Tv* berdasarkan tema yang diberikan pimpinan redaksi. Sumber berita berasal dari divisi pencari berita. Divisi ini juga bertugas untuk membuat iklan bagi produk-produk PT.Megindo lainnya.

O. Divisi *SVP* Web

Divisi yang bertugas menangani proses pembuatan *web* Indomog, manangani pengoprasiannya, melakukan perbaikan dan pemutakiran web.

P. Divisi *Creative support*

Divisi yang bertugas mendukung ide kreatif dan pelaksanaan proses kreatif bagi divisi produksi lainnya.

2.3. Proses Kerja

Dalam setiap bulanannya Megindo menerbitkan 6 majalah bulanan serta produk lainnya. Ketika praktikan melakukan tugas sebagai ilustrator, urutan kerja sebagai berikut;

Tabel II.2 Bagan proses kerja ilustrator

2.4. Objek Pekerjaan Praktikan

Selama melakukan kerja praktek, praktikan bertugas dalam tim *creative support*. Adapun pekerjaan yang dilakukan praktikan adalah sebagai berikut:

1. Merancang delapan permainan, ide, visual, dan tata letak, untuk rubrik permainan untuk majalah *Kiddo*l.
2. Membuat *Doujinshi.*

2.5. Klien dan Pekerjaan yang Diterima oleh Perusahaan

PT Megindo Tunggal Sejahtera bekerja sama dengan beberapa kliennya mempromosikan atau mengkomersilkan produk-produk baik berupa barang maupun jasa. Dalam mengkomunikasikannya PT Megindo Tunggal Sejahtera membuat desain maupun ilustrasi dari produk yang ingin diiklankan melalui majalah dan web sitenya dengan tujuan agar

produk yang diiklankan dapat dikenal oleh masyarakat dan angka penjualannya meningkat. Pada majalah *Animonster Kiddo* klien-klien yang mempublikasikan produknya, antara lain :

a. PT. *Garuda food*
b. PT. *Elex Media Komputindo*
c. *Global TV*
d. *Big Babol*
e. *EF English First*
f. *Vega Fantasy Land*
g. TV Anak *Space Toon*
h. *Indosat*
i. Mal Ciputra
j. dan lain-lain