**BAB II**

# TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

## 2.1. Sejarah Perusahaan

PT. MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA berdiri pada tahun 1996 di Bandung, Megindo berkomitmen untuk selalu memberikan sesuatu yang baru di dunia *publishing* Indonesia. Lalu dimulailah bisnis dengan menerbitkan sejumlah majalah dan buku yang difokuskan untuk hobi dan *entertainment* seperti MGI serta *Game13th*. Setelah itu, Megindo mematangkan diri dan menyuguhkan konsep yang lebih baik dengan merilis tiga produk utamanya yaitu: *GameStation*, *Animonster* dan *Cinemags*.

*GameStation* adalah majalah bulanan yang memfokuskan diri pada segala informasi yang berkaitan dengan *video game*. Sedangkan *Animonster* adalah majalah bulanan yang mengulas beragam fenomena kebudayaan Jepang, mulai dari animasi, komik, hingga musik Jepang yang semakin populer dan memiliki pangsa pasar luas di Indonesia. Di segmen lain, diterbitkanlah *Cinemags*, majalah *movie* & *entertainment* yang mencakup informasi terkini dari dunia film dan hiburan, baik dari konten lokal maupun internasional.

Di tahun 2005, Megindo merilis dua majalah baru; *Gadget* dan *Kiddo*. *Gadget* adalah majalah teknologi yang mengulas informasi lengkap mengenai perangkat elektronik terkini, hobi dan *lifestyle*. *Kiddo* sendiri adalah majalah anak-anak yang dirancang sedemikian rupa untuk menyajikan informasi dengan kombinasi apik antara pengetahuan umum dengan permainan dan aktifitas yang dapat meningkatkan wawasan yang luas bagi anak-anak usia 6-12 tahun.

Di tahun 2008, Megindo memulai gebrakan baru dengan menerbitkan majalah *Macworld* Indonesia setelah medapatkan lisensi resmi dari Macworld Amerika. Macworld Indonesia adalah majalah yang menghadirkan informasi lengkap dan detail mengenai *Apple* dan seluruh rangkaian produknya, mulai dari *iMac*, *iPod*, *iPhone* dan juga *MacBook*.

## 2.2. Profil Perusahaan

PT Megindo Tunggal Sejahtera merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penerbitan majalah. PT Megindo telah berdiri sejak tahun 1996 dengan kantor pusat Bandung serta kantor pemasaran dan distribusi di Menara Eksekutif lantai 16, Mohammad Tamrin, Jakarta.

PT Megindo memfokuskan diri pada bacaan mengenai dunia hiburan dan hobi. Komitmen Megiindo adalah untuk selalu memberikan sesuatu yang baru di dunia *publishing* Indonesia.

Target pembaca PT Megindo Tunggal Sejahtera mayoritas adalah pelajar dan eksekutif muda. Berdasarkan jajak pendapat yang dilakukan PT Megindo pada tahun 2008, 70% pembaca merupakan kalangan menengah dan 80% pembaca berdomisili di pulau Jawa.

PT.Megindo juga memiliki acara televisi yang ditayangkan di stasiun televisi *Spacetoon*, yaitu *Game.Tv*. Acara ini membahas video permainan dan ditayangkan sebagai pendukung majalah *GameStation*. Selain itu PT. Megindo juga mengelola situs *Indomog*, yaitu sebuh situs yang berisi kumpulan video permainan *online*.

Dengan jalur distribusi yang telah dibentuk selama lebih dari 5 tahun, Megindo kini mampu mendistribusikan produknya secara merata (sesuai permintaan pasar) di seluruh 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 olah cetak, dan mengoptimalkan distribusi yang ada, agar pembaca bisa semakin mudah mendapatkan semua produk Megindo.

Macam-macam produk yang dihasilkan oleh PT Megindo Tunggal Sejahtera :




Gambar 2.1 Majalah yang diterbitkan PT.Megindo Tunggal Sejahtera. (sumber : http://www.megindo.net)

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 terbit 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. ***Kiddo****, mengkhususkan diri mengulas Anime-Manga yang targetnya adalah anak-anak. Majalah ini cukup padat berisi berbagai pengetahuan yang dikemas dengan apik sehingga mudah dan enak dibaca. Dengan target anak-anak sekolah dasar, Kiddo turut meramaikan dunia bacaan bagi anak-anak yang ingin menjadi cerdas.*

e. ***Gadget,*** *majalah yang mengulas tentang berbagai alat-alat elektronik canggih, mulai dari hardware, software, digital camera dll.*

f. ***Game Guide.***

g. ***Archi & Meidy.***

h. ***Aku di Bandung.***

i. ***Ketawa [bukan] Berarti Gila*** dan lain-lain.

### 2.2.1. Bidang Perusahaan

Bisnis PT. Megindo Tunggal Sejahtera bergerak di bidang *publishing*. Untuk menjawab permintaan konsumen distribusi produknya tersebut didistribusikan kepada toko buku besar maupun kecil. Seperti Gramedia dan Toko Gunung Agung.

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 Kiddo klien-klien yang mempublikasikan produknya, antara lain :

a. PT. Elex Media Komputindo.
b. Global TV.
c. Vega Fantasy Land.
d. TV Anak Space Toon.
e. Mal Ciputra.
f. dan lain-lain.

### 2.2.2. Profil Perusahaan

Profil perusahaan dimana praktikan melaksanakan kerja praktek, adalah sebagai berikut :

Nama Perusahaan : PT Megindo Tunggal Sejahtera

Alamat : Redaksi :

Vega Building Jl. Ranggamalela No.3

Bandung 40116

Telp : 022-4216657

Faks : 022-4261360

Marketing dan Distribusi :
Menara Eksekutif, Lantai 16 Suite 1608
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, Macworld

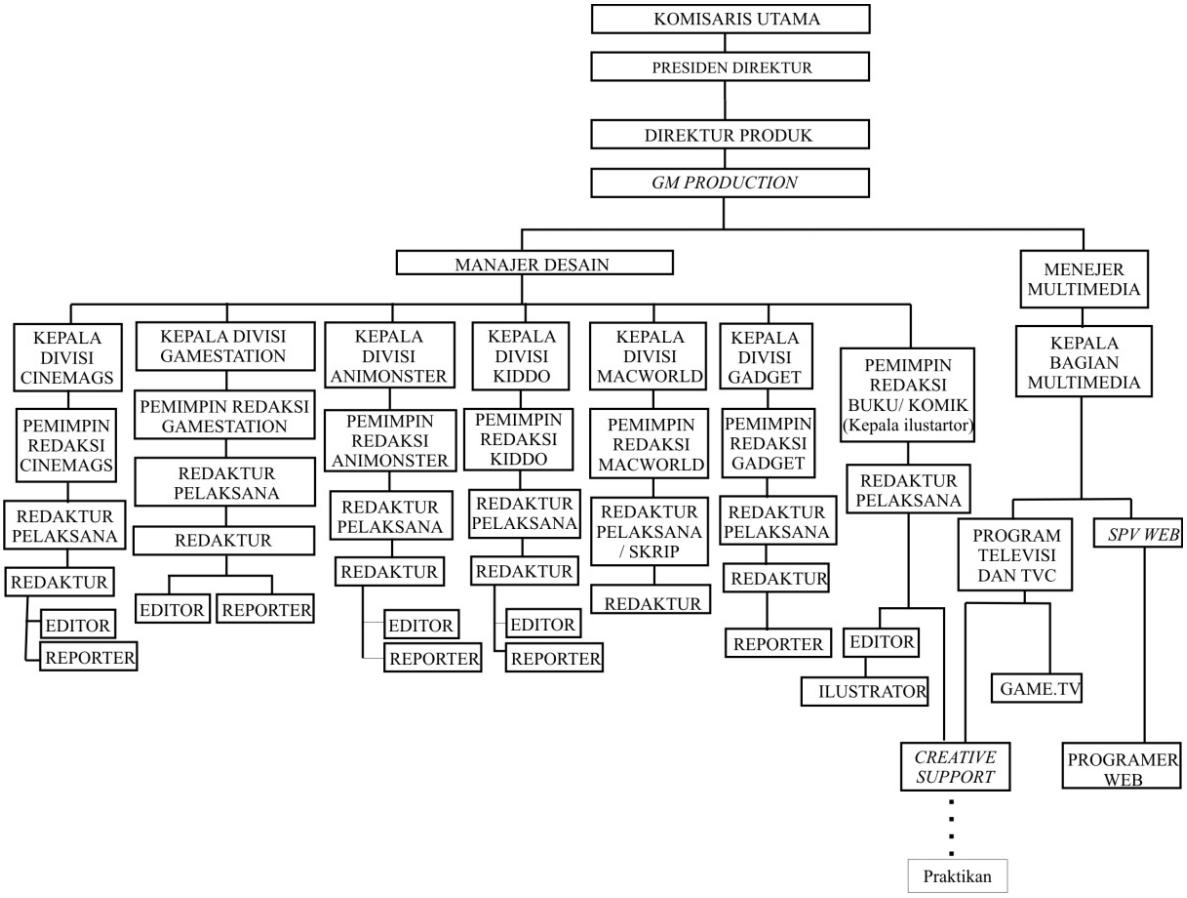
SIUPP : No. 510/2-p.3.4/0060-dYsindag/2004

Motto : *Giving **new taste** and **colour** to the publishing atmosphere in Indonesia*

### 2.2.3. Logo Perusahaan

Gambar 2.2 Logo Perusahaan

### 2.2.4. Struktur Organisasi Perusahaan




Tabel 2.1 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. *Manager* desain**

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

**F. *Manager* 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 visul yang diberika 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 majalah terbitan PT Megindo. Mengumpulkan berita, baik melalui internet, media cetak lain, maupun hasil tinjauan lapangan, kemudian menyusun berita yang diperoleh 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. 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 *illustrator* 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.

Praktikan melakukan kerja praktek sebagai tim *creative support* untuk majalah Kiddo. Seperti yang sudah dijelaskan majalah Kiddo merupakan majalah untuk anak-anak dengan konsep bermain sambil mendidik. Majalah Kiddo memiliki karakter utama Kid dan O yang menjadi maskot dari majalah itu. Di samping Kid dan O terdapat pula tokoh Anim dan Mona yang merupakan tokoh dari majalah Animonster. Konsep awal majalah Kiddo yang menceritakan tokoh Kid dan anjing robotnya, O datang dari bumi masa depan ke bumi dimasa sekarang untuk mempelajari kehidupan manusia dijaman sekarang agar dapat mencegah kehancuran bumi dimasa depan. Ia menetap di rumah Mona dan agar tidak diketahui identitasnya, Kid mencuci otak Mona dan seluruh teman sekolahnya denang cara memasukkan ingatan palsu bahwa Kid adalah saudara sepupu Mona. Namun ingatan palsu itu tidak berpengaruh pada Anim, sehingga Anim selalu beranggapan bahwa Kid merupakan makhluk asing.

### 2.2.5 Objek Pekerjaan Praktikan

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

1. Merancang sepuluh permainan, ide, visual, dan tata letak, untuk rubrik permainan untuk majalah Kiddo bulan April.
2. Merancang konsep, cerita, ilustrasi, dan tata letak, untuk rubik *doujin* untuk majalah Animonster bulan Juli.