



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

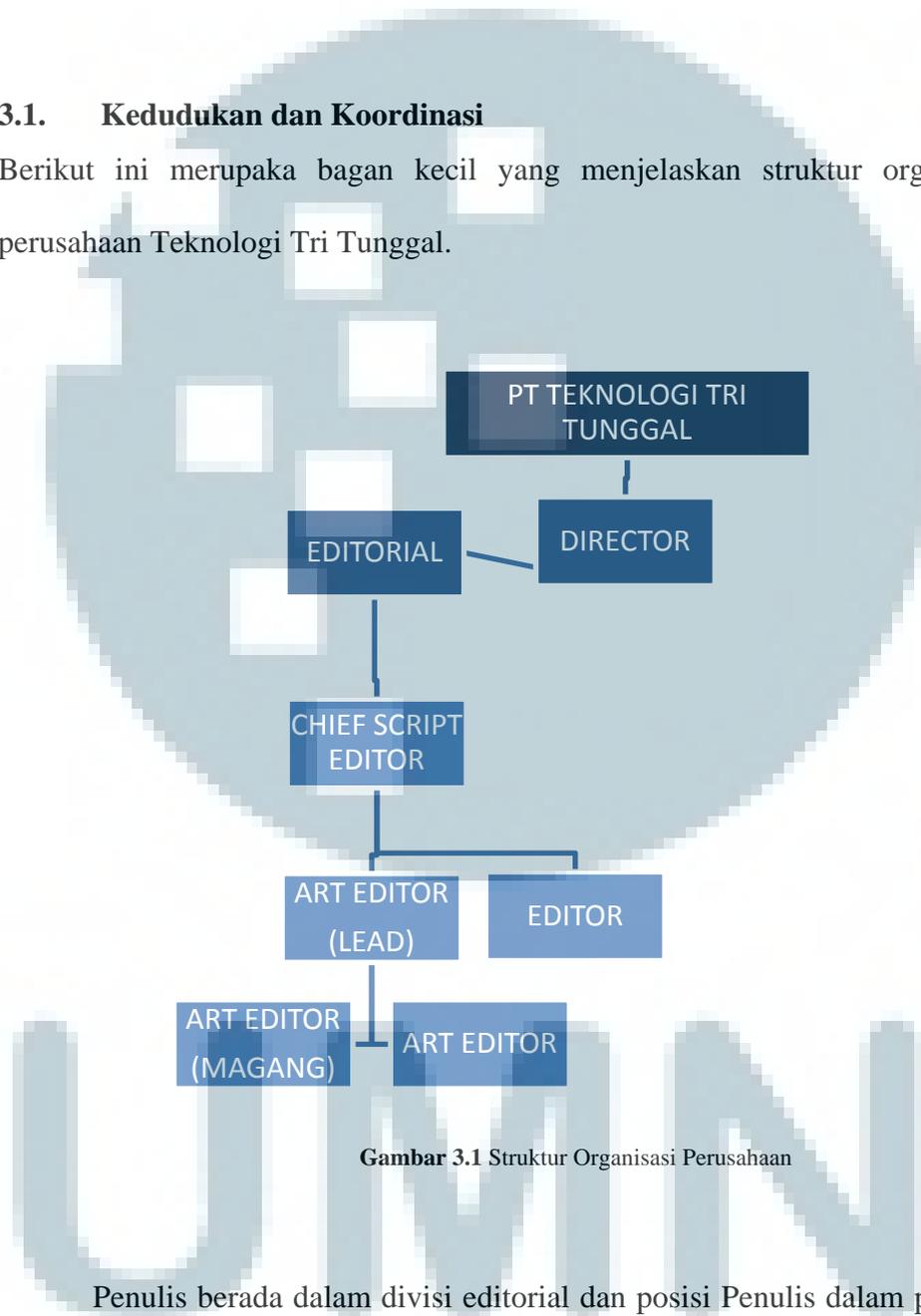
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut ini merupakan bagan kecil yang menjelaskan struktur organisasi di perusahaan Teknologi Tri Tunggal.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Penulis berada dalam divisi editorial dan posisi Penulis dalam perusahaan Teknologi Tri Tunggal adalah sebagai Art Editor. Profesi yang dapat dilakukan sebagai pekerjaan apabila kita bekerja di sebuah perusahaan majalah khususnya bagian Editorial serta tanggung jawabnya, yaitu:

### 1. Chief Script Editor

Chief Script Editor (Pemimpin Redaksi) bertanggung jawab terhadap mekanisme dan aktivitas kerja keredaksian sehari-hari. Ia harus mengawasi isi seluruh rubrik media massa yang dipimpinnya. Ia juga yang menetapkan kebijakan dan mengawasi seluruh kegiatan redaksional. Pemimpin Redaksi berkewajiban menyusun partitur dan pembagian tugas dan artikel untuk para Editor serta memeriksa hasil akhir dari pengerjaan majalah sebelum naik cetak.

### 2. Editor

Seorang Editor bertanggung jawab dalam penulisan artikel majalah, baik membuat artikel lokal maupun menerjemahkan artikel luar ke dalam Bahasa Indonesia serta mencari ide kreatif untuk advertorial. Selain itu, seorang Editor bertanggung jawab untuk mencari berita lalu menyusunnya ke dalam artikel.

### 3. Lead Art Editor

Dalam hal ini, seorang Lead Art Editor bertanggung jawab dalam pembagian tugas untuk para Art Editor, *test print out*, dan yang terpenting adalah menjaga kualitas baik dari segi layout hingga percetakannya. Selain itu, seorang Lead Art Editor turut andil dalam mendesain layout majalah.

#### 4. Art Editor

Seorang Art Editor bertugas menyempurnakan foto yang akan dimuat ke dalam artikel, membuat *layout* yang sesuai dengan konsep dan bertanggung jawab akan keutuhan *layout* suatu artikel.

Penulis melaksanakan proses kerja magang dengan posisi Art Editor yang dilaksanakan pada 14 Februari – 14 April 2013 di PT Teknologi Tri Tunggal. Berdasarkan struktur organisasi, Art Editor berada di bawah bimbingan Lead Art Editor yang merupakan bagian dari Editorial.

#### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Jenis tugas yang dilakukan oleh Penulis yaitu perancangan layout artikel majalah T3 dan PC Gamer. Di bawah ini terdapat tabel yang menjelaskan tugas-tugas yang dilakukan Penulis selama kerja magang.

Tabel 3.1 Tabel Pekerjaan yang Dilakukan

Minggu ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan
1.	- Pengenalan halaman majalah PC Gamer & T3
2.	- Proses <i>final artwork</i> PC Gamer & T3 edisi Maret 2013
3.	- Membuat <i>digital magazine</i> PC Gamer & T3 edisi Maret 2013
4.	- Proses editing majalah PC Gamer & T3 edisi April 2013
5.	- <i>Editing mug merchandise</i> PC Gamer & T3
6.	- Proses <i>final artwork</i> PC Gamer & T3 edisi April 2013
7.	- <i>Editing mug merchandise</i> PC Gamer & T3 - Membuat <i>digital magazine</i> PC Gamer & T3 edisi April 2013
8.	- Membuat Partitur PC Gamer edisi Mei 2013

Berikut adalah uraian mengenai bagian yang telah dikerjakan oleh Penulis selama proses kerja magang:

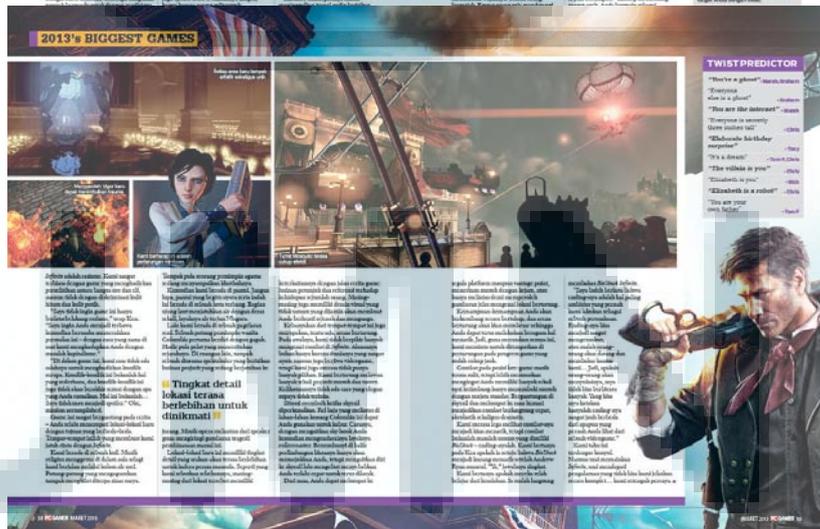
- Dalam pembuatan suatu artikel, seorang Art Editor bekerja sama dengan seorang Editor (penyunting naskah). Pada awalnya, Art Editor menyiapkan file Adobe InDesign dengan jumlah halaman yang telah ditentukan dalam partitur (katern).

Lalu halaman didesain dengan gambar atau foto yang telah disiapkan oleh Editor. Selain itu, Art Editor menyediakan ruang kosong untuk naskah yang akan dimasukkan oleh Editor. Ruang kosong tersebut di *save* dalam format InCopy dan diserahkan kepada Editor sehingga Editor bisa mengetik naskahnya. Setelah itu, artikel diserahkan kepada Chief Script Editor untuk pengecekan akhir sebelum naik cetak.

Setelah semua artikel siap naik cetak, Penulis menggabungkan semua file PDF artikel-artikel tersebut untuk dijadikan *digital magazine*.

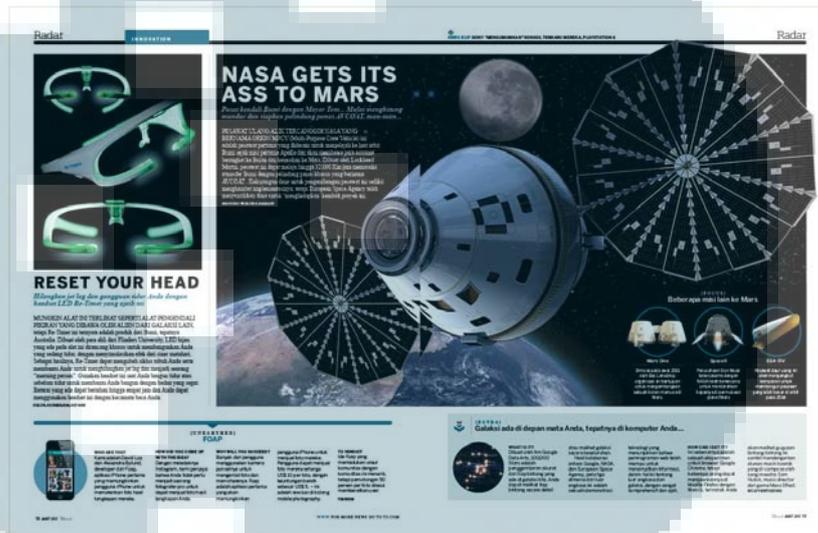
- Penulis mendesain 5 artikel majalah PC Gamer dan 11 artikel majalah T3 edisi Maret 2013. Berikut ini adalah salah satu hasil *layout* akhir artikel dari redaksi yang diolah oleh Penulis yang siap naik cetak untuk majalah PC Gamer edisi Maret 2013.

Pengerjaan *layout* menggunakan *software* Adobe InDesign. Foto-foto didapat dari Editor yang menulis artikel ini dan diolah menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.2 Salah Satu Artikel PC Gamer Edisi Maret 2013  
(Sumber: data redaksi majalah PC Gamer)

Di bawah ini adalah salah satu hasil *layout* akhir artikel dari redaksi yang diolah oleh Penulis yang siap naik cetak untuk T3 edisi Maret 2013. Pengerjaan *layout* menggunakan *software* Adobe InDesign. Foto-foto didapat dari editor yang menulis artikel ini dan pengolahan foto menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.3 Salah Satu Artikel T3 Edisi Maret 2013  
(Sumber: data redaksi majalah T3)

- Untuk edisi April 2013, Penulis mengerjakan 12 artikel majalah PC Gamer dan 16 artikel majalah T3.

Di bawah ini adalah salah satu hasil *layout* akhir dari redaksi yang didesain oleh Penulis yang siap naik cetak untuk majalah PC Gamer & T3 edisi April 2013.



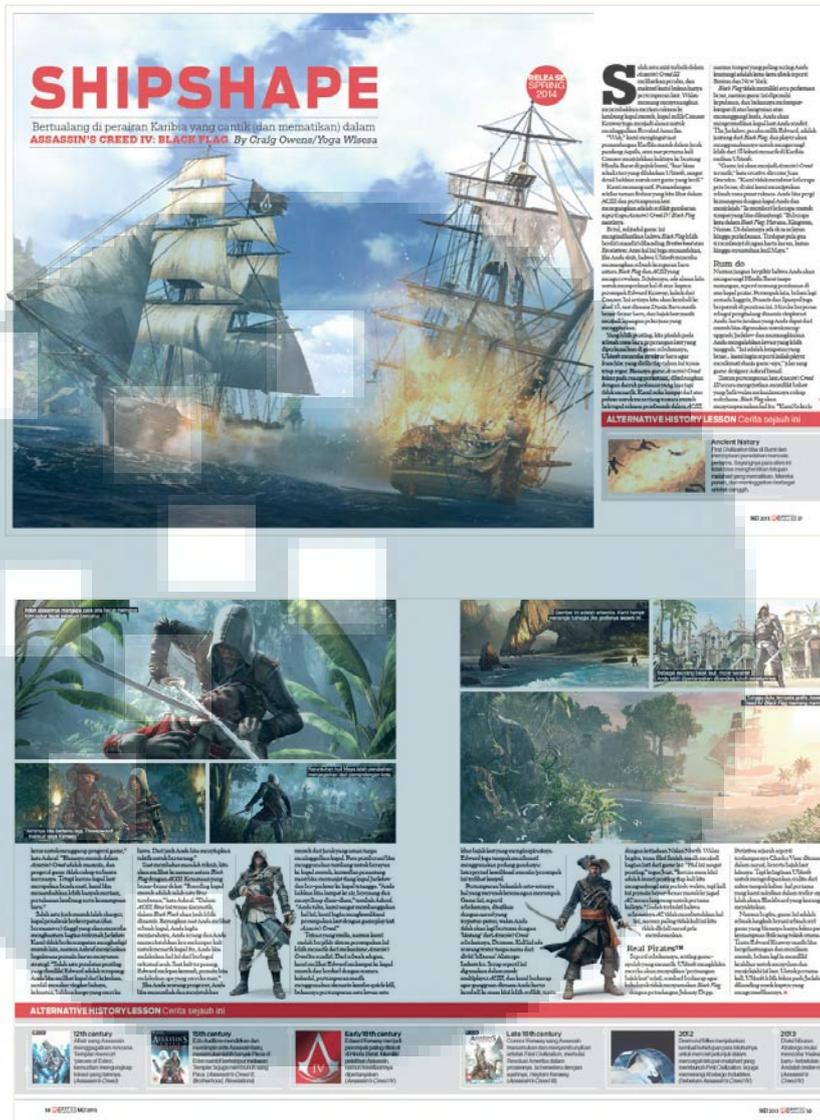
Gambar 3.4 Halaman Daftar Isi untuk Rubrik Play Majalah PC Gamer Edisi April 2013  
(Sumber: data redaksi majalah PC Gamer)



Gambar 3.5 Salah Satu Artikel T3 Edisi April 2013  
(Sumber: data redaksi majalah T3)

- Untuk edisi Mei 2013, Penulis mengerjakan 11 artikel majalah PC Gamer dan 16 artikel majalah T3.

Di bawah ini adalah salah satu hasil *layout* akhir dari redaksi yang didesain oleh Penulis yang siap naik cetak untuk majalah PC Gamer & T3 edisi Mei 2013.



Gambar 3.6 Salah Satu Artkel PC Gamer Edisi Mei 2013

(Sumber: data redaksi majalah PC Gamer)



Gambar 3.7 Halaman Daftar Isi untuk Majalah T3 Edisi Mei 2013  
(Sumber: data redaksi majalah T3)

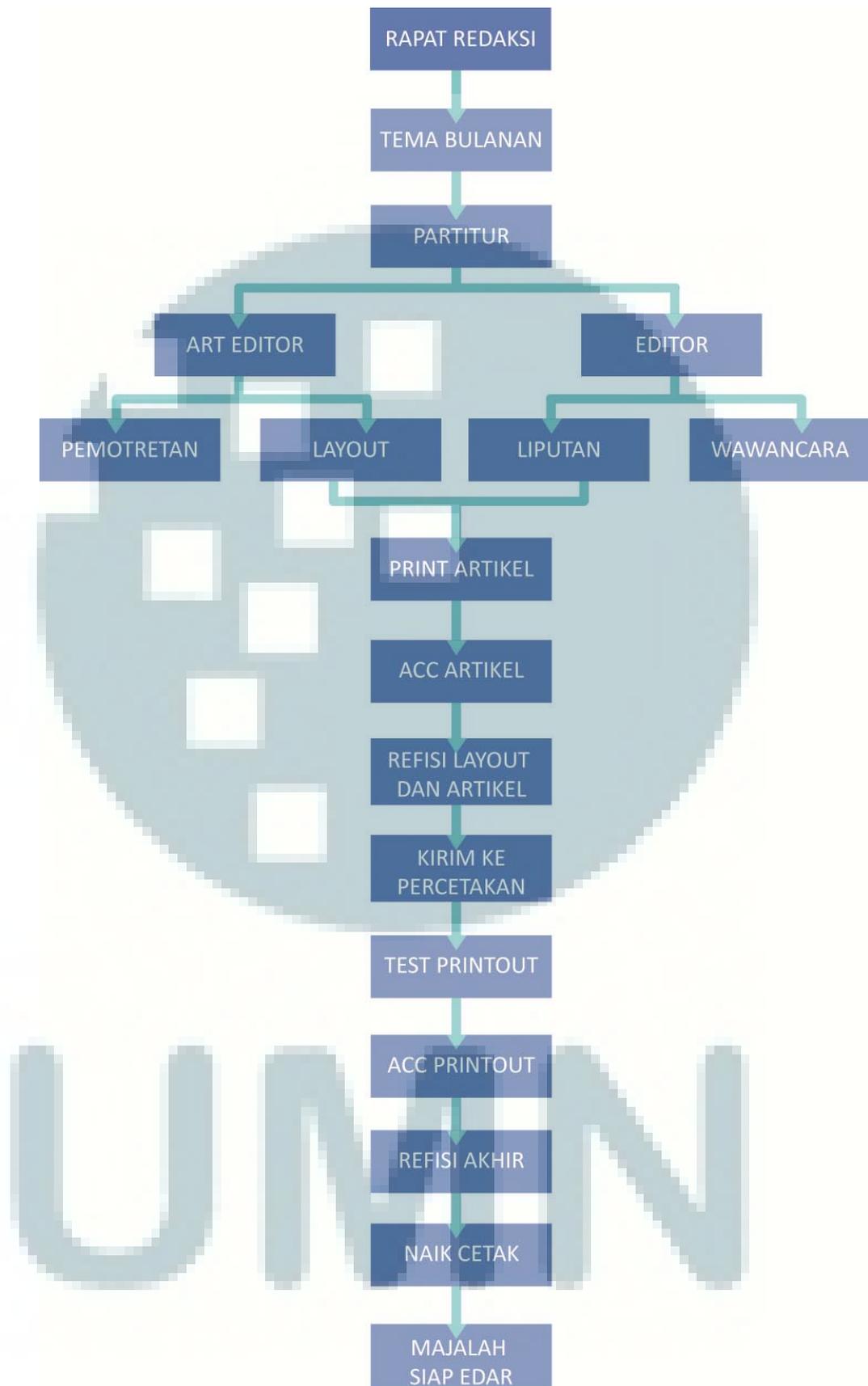
### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Tugas yang dilakukan Penulis saat kerja magang adalah mendesain *layout* beberapa artikel majalah PC Gamer dan T3 untuk edisi Maret – Mei 2013. Dalam tugas ini, Penulis mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang telah didapat selama masa perkuliahan. Proses pengerjaan ini tidak lepas dari diskusi dengan tim redaksi, *brainstorming*, serta melalui proses *approval* dan revisi.

#### 3.3.2. Grafik Mekanisme Kerja Praktek

Secara keseluruhan, proses kerja magang yang telah dilaksanakan oleh Penulis dapat dilihat melalui bagan berikut ini.



**Gambar 3.8** Grafik Mekanisme Kerja Praktek

### 3.3.3. Kendala yang Dihadapi

Saat pengerjaan majalah T3 edisi Mei 2013, Penulis dan tim redaksi mengalami sedikit masalah. Kendala tersebut berkaitan dengan klien. Sesuai dengan aturan yang berlaku, tim redaksi harus menyelesaikan semua artikel sesuai dengan partitur yang disiapkan sebelum *deadline* artikel setiap tanggal 23 dan iklan setiap tanggal 25.

Namun, setelah tanggal 25 Mei 2013 salah satu klien baru memberikan materi kepada *Account Executive* untuk dimuat ke dalam majalah. Kemudian *Account Executive* meminta tim redaksi untuk memasukkan materi tersebut ke dalam majalah T3 edisi Mei 2013. Sedangkan tim redaksi telah menyiapkan artikel yang siap cetak untuk rubrik tersebut.

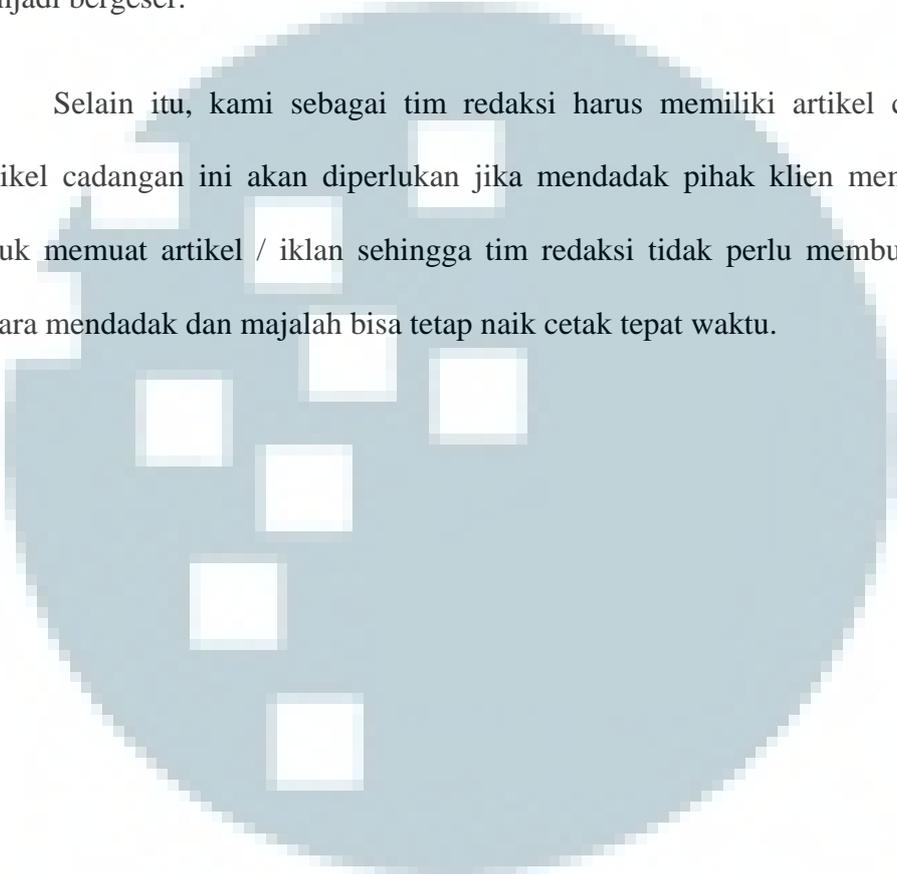
Karena desakan *Account Executive*, maka tim redaksi memenuhi permintaan *Account Executive* dan membuat artikel klien tersebut. Selanjutnya, kami memberikan artikel tersebut kepada klien untuk diperiksa dan direvisi. Namun, telah terjadi kesalahpahaman antara klien dan *Account Executive*. Karena ternyata klien meminta artikelnnya dimuat untuk edisi bulan Juni 2013, bukan untuk edisi Mei 2013.

### 3.3.4. Solusi atas Kendala yang Dihadapi

Dari permasalahan yang dialami Penulis dan tim redaksi, kami berkoordinasi dengan pihak *Account Executive* lebih baik lagi. Jika ada artikel / iklan yang harus masuk setelah tanggal *deadline*, tim redaksi segera membuat artikel tersebut dan

melakukan revisi kepada klien. Hal ini dilakukan agar naik cetak majalah dapat segera diproses meskipun hal ini telah mengakibatkan tanggal terbit majalah menjadi bergeser.

Selain itu, kami sebagai tim redaksi harus memiliki artikel cadangan. Artikel cadangan ini akan diperlukan jika mendadak pihak klien membatalkan untuk memuat artikel / iklan sehingga tim redaksi tidak perlu membuat artikel secara mendadak dan majalah bisa tetap naik cetak tepat waktu.



U M N