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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jauh sebelum ilmu komunikasi muncul, penyampaian informasi menggunakan bahasa visual (gambar) susungguhnya telah dilakukan manusia. Penemuan gambar-gambar pada dinding-dinding gua dan bebatuan kuno membuktikan hal itu. Demikian pula nenek moyang kita menyampaikan cerita melalui relief-relief candi.

Seiring berjalannya waktu dan pengetahuan, kini masyarakat lahir dari globalisasi yang melanda dunia sehingga menghasilkan manusia-manusia yang haus akan informasi. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi hambatan yang menyebabkan keterlambatan informasi pada periode digitalisasi. Masyarakat di Aceh mengetahui terjadinya pemberontakan di Papua dengan cepat dan tepat melalui media cetak ataupun elektronik. Begitu pula daerah Papua yang mengetahui terjadinya Tsunami yang melululantahkan daerah Aceh tahun 2004 silam.

Berbicara mengenai komunikasi visual, nama Johannes Gutenberg (1400 – 1468) tidak bisa ditinggalkan. Ilmuan Jerman ini sungguh besar jasanya di bidang komunikasi cetak. Sebelum Gutenberg menemukan teknik cetak , penyebaran informasi dilakukan hanya dengan bahasa lisan (oral). Informasi disampaikan dengan cara berteriak berulang-ulang dari tempat yang satu ke tempat lainnya. Hal serupa dilakukan pula di

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

Indonesia. Orang-orang kepercayaan raja menyampaikan pengumuman kepada rakyat dengan cara berteriak sambil memukul alat bunyi (gong) untuk mengundang perhatian.

Teknologi cetak-mencetak terus dikembangkan dan mulai menyebar ke daratan Eropa pada tahun 1462. Berkat jasa Gutenberg maka penyebarluasan informasi dapat dilakukan secara serempak menggunakan media cetak. Memasuki abad ke- 19, diperkirakan setiap kota besar di Eropa telah terdapat percetakan. Semenjak itulah sesungguhnya kebutuhan komunikasi visual mulai dirasakan untuk membuat perwajahan lebih atraktif dan persuasif.

Di Indonesia sistem percetakan mulai dikenal sekitar tahun 1596, diduga bersamaan dengan mendaratnya pedagang-pedagang Belanda di Jawa Barat. Orang-orang Belanda inilah yang pertama kali mencetak buku-buku pelajaran untuk keperluan anak-anak mereka di Indonesia.

Tahun ke tahun berjalan, dan sistem percetakan mulai digunakan sebagai alat media massa. Media massa merupakan istilah yang digunakan oleh publik dalam mereferensi tempat dipublikasikannya suatu berita. Tidak bermakna jika berita tanpa dukungan atau dipublikasikan melalui media. Fakta yang berkaitan dengan media massa di indonesia adalah adanya persaingan yang kuat. Persaingan ini terjadi pada tingkat penyajian kualitas berita, format penyajian (desain – *lay out*), dan bisnis komersial dari masing-masing media dalam bentuk apapun.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

Dalam buku *Jurnalistik Terapan* karangan Syarifudin Yunus, bahasa merupakan senjata bagi para wartawan, karena dapat mempengaruhi pikiran, suasana hati, dan perasaan pembaca atau pendengar. Dan juga digunakan sebagai penilaian kualitas suatu berita. Karena itu, seorang jurnalis memperhatikan dengan benar bahasa-bahasa yang digunakan dalam membuat berita dan tak lupa melakukan proses editing.

Dalam dunia jurnalistik, proses editing dapat dilakukan oleh jurnalis sendiri atau oleh seorang editor, yang memegang tugas khusus untuk melakukan penyuntingan setiap naskah berita sebelum naik cetak dan diterbitkan.

Proses penyuntingan berguna dalam memeriksa kembali jika terdapat kesalahan-kesalahan. Kesalahan yang dapat terjadi, berupa kesalahan akurasi berita, kesalahan koherensi gagasan, kesalahan tata bahasa, maupun kesalahan tipografi., editing dapat juga memotong tulisan yang terlalu luas.

Sekarang ini, berita juga tidak akan lebih menarik pembaca tanpa didampingi dengan gambar visual pada setiap cetakannya. Hal ini termasuk ke dalam format penyajian berita yang menjadi salah satu tingkat persaingan media massa.

Setiap bentuk cetakan selalu otomatis membutuhkan seorang desainer grafis untuk memperhitungkan jenis huruf, ukuran huruf, margin, bentuk dan ukuran halaman, dan aspek-aspek lain yang mendatangkan pengaruh terhadap kemudahan dan kenyamanan baca.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

Rakhmat Supriyono dalam bukunya Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi (2010:9) mengatakan bahwa desainer memiliki peran dalam mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, l*ayout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi.

Apakah desainer grafis itu seorang seniman? Desainer grafis sudah menjadi profesi tersendiri seperti halnya pelukis, fotografer, pematung, dan sebagainya. Namun yang perlu dipertegas adalah, desainer grafis bukanlah seniman murni yang mengedepankan ego dan ciri khas kepribadiannya dalam berkarya. Tidak berbeda dengan reporter yang mempunyai sembilan elemen jurnalisme dalam buku karangan Bill Kovach, desainer juga menggunakan elemen-elemen visual, seperti huruf, garis, warna, gambar, dan bidang yang disusun semenarik mungkin untuk menyampaikan pesan-pesan sehingga komunikasi berjalan sebagaimana maknanya.

Rakhmat Supriyono juga mengatakan (2010:10), desainer memiliki keterbatasan dan keterikatan, misalnya batasan tentang waktu pengerjaan (*deadline*), ukuran,bahan, teknik cetak, warna produk atau *brand image* perusahaan, dan ketentuan-ketentuan lain yang tidak bisa semaunya sendiri, harus mengikuti *job order*. Penulis merasakan adanya hal yang benar dari pernyataan tersebut dengan prosedur kerja majalah HotGame tempat penulis bekerja magang selama dua setengah bulan.

Deadline sangat dirasakan penulis selama masa praktek kerja lapangan (PKL) di majalah dwi mingguan HotGame yang mempunyai

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

kurang lebih 100 halaman dan dibagi oleh tiga desainer grafis (termasuk penulis) dikerjakan selama satu setengah minggu dikurangi oleh durasi pengerjaan artikel oleh reporter yang ingin dikerjakan oleh desainer grafis untuk menyelesaikan tugasnya sebelum dikirim ke bagian pracetak dan melakukan proses percetakan.

HotGame sebagai Game and Digital Life-Style Magazine milik Gramedia Majalah, membahas semua hal yang berhubungan dengan industri video game. Kontennya antara lain adalah cuplikan dan ulasan game, hingga profil komunitas dan tentunya *hardware gaming* terbaru. Dengan memposisikan diri sebagai majalah game dan gaya hidup digital, HotGame berkembang menjadi sebuah brand aktivasi yang sesuai untuk komunitas gamer. Selain itu, Hotgame juga dapat diakses dalam format digital melalui website (www.hotgame-online.com), serta iPad reader. Dalam laman web HotGame, pembaca dapat menemukan berbagai perkembangan terkini seputar game maupun gadget terbaru.

HotGame merupakan salah satu majalah yang dimiliki oleh kelompok Gramedia Majalah yang kredibilitas berita dan kualitas karyawannya (editor, reporter, visual editor, desainer grafis) sudah dipercaya oleh masyarakat. Penulis memilih HotGame sebagai tempat menjalani praktek kerja lapangan agar terdidik sebagai desainer grafis (artistik) yang disiplin dan jujur.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang ini adalah penulis dapat mengetahui dan mendalami proses kerja profesional desainer grafis *(layout* artistik*)* di sebuah majalah dwi mingguan bernama HotGame yang ruang lingkupnya game dan *update hardware gaming.*

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Terhitung mulai tanggal 10 April sampai 21 Juni 2013 penulis mulai bekerja magang di divisi *Cellular and Games* (HotGame) sebagai *layout designer* majalah, karena sebelumnya, selama dua hari (8 April – 9 April 2013) penulis sempat ditempatkan di divisi anak (Bobo Club).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah prosedur yang dilakukan mahasiswa dalam melaksanakan kerja magang:

1. Mahasiswa mencari perusahaan yang dituju (sesuai dengan jurusan kuliah yang diambil) dalam pelaksanaan kerja magang.
2. Mahasiswa datang langsung ke HRD Kompas untuk mengajukan surat lamaran kerja magang, dan menyertakan CV, transkrip nilai, dan surat pengantar kerja magang oleh kampus, serta portofolio tugas yang pernah dibuat oleh mahasiswa semasa mengikuti perkuliahan kepada perusahaan majalah HotGame.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

3. Mahasiswa dipertemukan dengan Pemimpin Redaksi majalah HotGame, bernama Vaksiandra Nuryadi, dan dibekali surat keterangan dari HRD untuk diserahkan kepadanya.
4. Mahasiswa diperkenalkan dengan Tim sekaligus Pembimbing magang.\
5. Mahasiswa mendapat surat tanda penerimaan kerja magang untuk kemudian diserahkan pada pihak kampus sebagai bentuk jawaban.
6. Mahasiswa mendapatkan Form Kartu Kerja Magang, Form Penilaian Keja Magang, Form Kehadiran Kerja Magang, dan Form Laporan Realisasi Kerja Magang dari universitas setelah memperlihatkan surat penerimaan kerja magang di Majalah HotGame.
7. Mahasiswa melakukan kerja magang dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh redaksi, melalui Editor, Regina V. Edijono dan Visual Editor, M. Nizam Farizki. Namun, penulis berada di bawah bimbingan Dendy Heru Hardono selaku *Senior Graphic Designer.*
8. Setelah kerja magang yang dilakukan mahasiswa selesai, lalu mahasiswa menyerahkan hasil penilaian kerja magang dari redaksi kepada universitas.
9. Mahasiswa melakukan konsultasi dan bimbingan kepada dosen pembimbing, FX Lilik untuk membuat laporan kerja magang.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014

10. Setelah selesai membuat laporan hasil kerja magang, kemudian hasil tersebut diberikan kepada Dendy Heru Hardono selaku pembimbing lapangan.

Redaksi memberikan surat persetujuan laporan kerja magang yang ditandatangani oleh pembimbing lapangan untuk diserahkan kepada universitas. Laporan yang disetujui oleh pembimbing, FX Lilik, selanjutnya dipresentasikan pada saat ujian kerja magang.

Proses penyuntingan naskah..., Aulia Madjid, FIKOM UMN, 2014