

BAB IV

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

4.1 Sekilas Sejarah dan Profil Majalah Zigma dan Omega

Pada bulan November 1997, JAWA POS GROUP menerbitkan majalah baru yang bergerak dalam bidang video game. Majalah ini bermerek Game Master dan dikenal sebagai majalah khusus video game pertama di Indonesia. A, pengasuh rubrik Tak Tik Video Games, ditunjuk sebagai konseptor, penanggung jawab isi, sekaligus sebagai pimpinan redaksi majalah tersebut. A membawahi tim yang berjumlah enam anak muda. Melihat prestasi Game Master yang sangat bagus, JAWA POS GROUP kemudian menerbitkan majalah game lain, yang bermerek Game Mania.

Pada bulan Juli 1998, A bersama dengan tim Game Master memutuskan untuk meninggalkan JAWA POS GROUP, karena ingin mencoba lebih mandiri. Mereka, bersama dengan percetakan lokal Multigraph, menerbitkan sebuah majalah informasi hiburan yang dikenal dengan nama 3D. Majalah ini tidak hanya membahas dunia video game, melainkan juga komik Jepang (akrab disebut dengan istilah manga), animasi Jepang (atau anime), juga film. Dalam majalah ini A memimpin sekaligus sebagai penanggung jawab divisi video game. Oplah majalah ini cukup bagus dan bisa menyamai Game Master maupun Game Mania, meski saat itu mereka tidak memiliki jalur market networking sebaik JAWA POS GROUP.

Di bulan September 1999, Percetakan Multigraph bangkrut, kemudian 3D berhenti terbit. A bersama dengan tim inti 3D terus berusaha untuk tetap menerbitkan majalah informasi hiburan seperti 3D. Mereka kemudian bertemu dengan seorang investor yang berniat mendanai proyek A. Mereka mendirikan perusahaan bernama DUTA ASIA. Kemudian A bersama dengan tim memutuskan untuk menamakan majalah ini Ultima. A kembali dipercaya menjadi konseptor, penanggung jawab isi, dan pimpinan redaksi majalah tersebut. Ultima sendiri adalah sebuah majalah bulanan, yang bergerak di beberapa bidang informasi hiburan, namun lebih terfokus pada video game.

Ultima pertama kali terbit pada tanggal 19 November 1999. Konsep Ultima menjadi begitu matang karena para redaktur yang ada di dalamnya telah memiliki jam terbang yang cukup tinggi di bidang media video game. Dalam tempo yang sangat singkat, Ultima berhasil meraih oplah yang sangat besar. Namun pada bulan September 2001, DUTA ASIA mengalami masalah dalam tubuh manajemennya yang cukup serius karena masalah tersebut akhirnya majalah Ultima menerima imbasnya, sehingga mulai tidak bisa terbit tepat waktu.

Dan dengan beberapa pertimbangan akhirnya A kemudian menghubungi relasi yang ada di JAWA POS GROUP untuk membantu masalah ini. Sebagai sebuah perusahaan media raksasa di Jawa Timur, JAWA POS GROUP melihat bahwa Ultima memiliki potensi yang sangat besar. Sangat disayangkan jika majalah ini harus “mati”. Setelah melalui berbagai negosiasi antara JAWA POS GROUP, investor, dan A yang mewakili tim, akhirnya diputuskan kalau Ultima akan menjadi bagian dari JAWA POS GROUP (segala wewenang dalam

penyampaian materi isi tetap berada di tangan A, namun proses produksi dan distribusinya semua diawasi oleh JAWA POS GROUP).

Majalah Ultima terakhir dari DUTA ASIA terbit pada bulan Mei 2002. Selanjutnya majalah Ultima akan diterbitkan di bawah bendera DHARMA BHAKTI PRESS, sebagai anak perusahaan JAWA POS GROUP yang bergerak di bidang hiburan. Sedangkan majalah Ultima dari DHARMA BHAKTI PRESS akhirnya terbit pada bulan Juli 2002. Merek majalah ini berubah dari Ultima menjadi Ultima Next Generation. Format yang ditampilkan sama persis dengan Ultima terdahulu, namun majalah ini terbit dua minggu sekali.

Dengan Oplah Ultima Next Generation bagus dengan jaringan pemasaran yang lebih luas dengan bantuan market networking yang baik dari JAWA POS GROUP. Akhirnya menimbulkan respon yang kurang baik dari DUTA ASIA kembali mengeluarkan Ultima pada bulan Oktober 2002., namun dengan merek baru yaitu UltimaX (baca: Ultima Cross).

Karena prestasi Ultima Next Generation yang semakin bagus serta untuk menghindari terjadinya masalah lagi maka pada bulan April 2005 Ultima Next Generation resmi berganti nama menjadi ZIGMA (amaZIng Game Magazine) dengan tim inti yang sama, ZIGMA hadir dengan format yang baru, konsep yang baru serta wajah yang baru. Hal ini bisa dilihat dimana di Ultima sebelumnya masih terdapat halaman hitam putih namun ZIGMA hadir dengan isi yang full color, segmen bahasan yang lebih banyak serta halaman yang lebih banyak pula dan terbit setiap tiga minggu sekali.

Tidak hanya Zigma. Melihat perkembangan dunia game yang semakin pesat yang tidak hanya perambah konsol dan PC namun juga Multiplayer/online game. A bersama tim pun menerbitkan satu majalah baru yaitu OMEGA (Online gaME maGAzine) yang khusus membahas tentang game online, baik game online lokal maupun internasional. Dan dalam perjalanannya hingga sekarang, ZIGMA dan OMEGA telah meyarakan ulang tahunnya yang ke tiga. ZIGMA menjadi majalah game konsol yang tetap bertahan ditengah persaingan media cetak yang bertema game dan OMEGA tetap menjadi majalah game online pertama dan satu-satunya di Indonesia hingga sekarang.

4.2 Visi & Misi Perusahaan

1. Visi

Memberikan informasi yang berbobot untuk para gamer di Indonesia dan menjadi rumah yang nyaman untuk berkumpul dan menggali informasi seputar dunia game.

2. Misi

Memberikan informasi lengkap dan mendalam pada game-game yang sedang populer. Selain itu, memberikan informasi up to date tentang event-event game baik tingkat nasional maupun internasional.

4.3 Lokasi Perusahaan

Lokasi perusahaan bertempat di Graha Pena Lt. 3 Jalan Jendral Ahmad Yani 88 Surabaya.



Gambar 4.1 Peta Lokasi

4.4 Logo Perusahaan

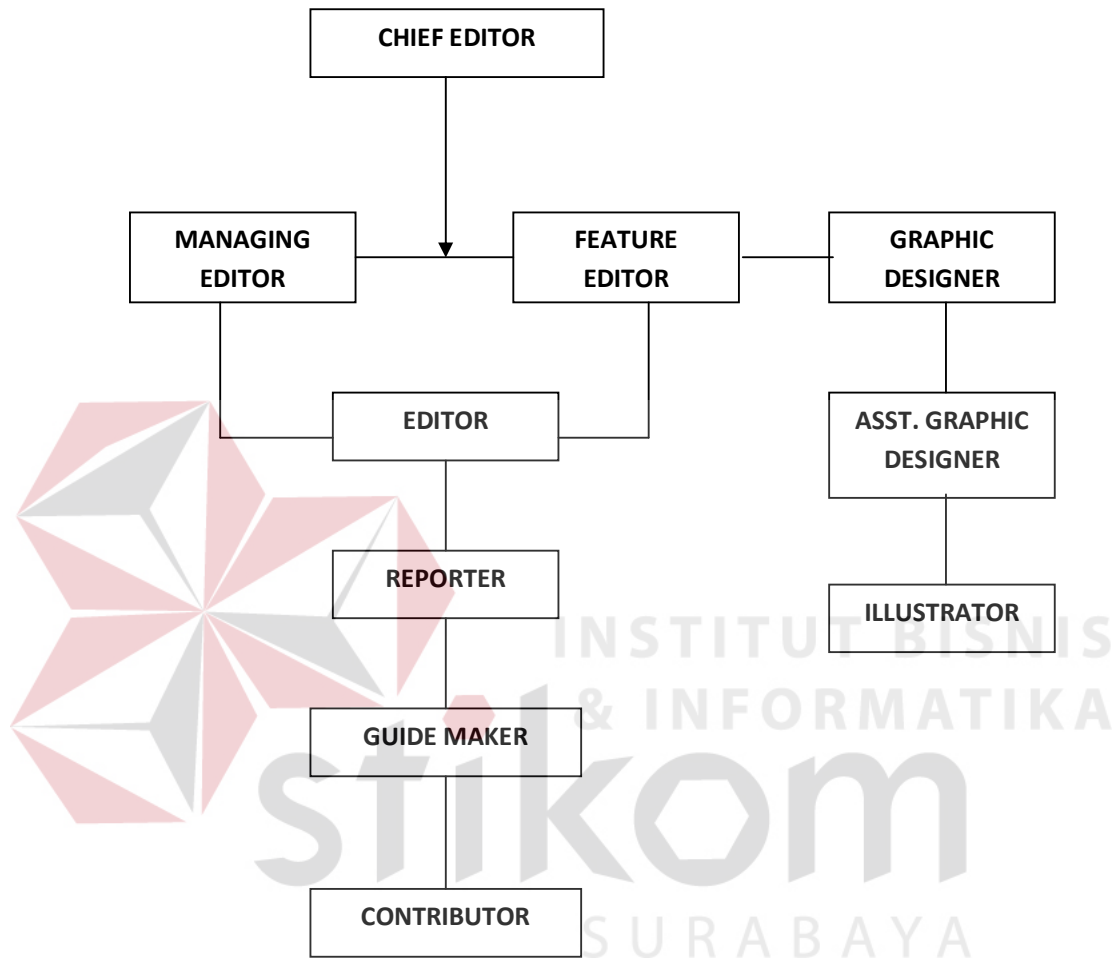


Gambar 4.2 Logo Majalah Zigma



Gambar 4.3 Logo Majalah Omega

4.5 Struktur Perusahaan



Gambar 4.4 Struktur Perusahaan