



### **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.

**PERAN PRODUSER DALAM PENGELOLAAN LOKASI  
PEMBUATAN *CORPORATE VIDEO* PERUSAHAAN  
CODE.ID**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Devira Widiana Rusli

NIM : 12120210347

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devira Widiana Rusli

NIM : 12120210347

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERAN PRODUSER DALAM PENGELOLAAN LOKASI PEMBUATAN *CORPORATE VIDEO* PERUSAHAAN CODE.ID**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Juni 2016

Devira Widiana Rusli



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERAN PRODUSER DALAM PENGELOLAAN LOKASI PEMBUATAN *CORPORATE VIDEO* PERUSAHAAN CODE.ID

Oleh

Nama : Devira Widiana Rusli

NIM : 12120210347

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 29 Juni 2016

Pembimbing

Ari Dina Krestiwawan, S.Sos, M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum

Ketua Program Studi

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah yang Maha Esa, karena atas kehadirannya memberikan penulis kesehatan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan tepat waktu.

Penulisan laporan tugas akhir ini berdasarkan minat penulis sendiri untuk menjadi produser. Pada pembuatan *corporate video* yang sebagai karya tugas akhir ini, penulis berperan mencakup sebagai manajer lokasi. Karena peran ini sangat penting di dalam kegiatan *shooting* untuk menjaga produktivitas dan alur produksi berlangsung.

Laporan tugas akhir ini akan membahas tentang apa yang dilakukan oleh penulis sebagai produser dan mencakup sebagai manajer produksi, dalam perizinan hingga mengelola lokasi dan mengatasi masalah yang timbul pada saat produksi *corporate video* CODE.ID. Penulis berharap para pembaca dapat mendapatkan pengalaman baru dan dapat memahami tugas produser yang mencakup sebagai manajer produksi dalam pengelolaan lokasi *shooting* di dalam perusahaan CODE.ID serta perusahaan - perusahaan klien yang dimiliki oleh CODE.ID.

Penulisan laporan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan serta dukungan dari orang-orang berjasa berikut. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi atas dukungannya kepada seluruh mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual
2. Ari Dina Krestiwani, S.Sos, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan sabar dan selalu membantu penulis dalam menyusun laporan Tugas Akhir.
3. Ina Listiyani Riyanto, S.Pd., M.A. selaku dosen *Digital Cinematography* yang memberikan pengetahuan mengenai tugas-tugas yang dilakukan oleh setiap kru dalam memproduksi sebuah film.
4. Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M. selaku dosen *Producing and Distributing* yang memberikan pengetahuan lebih mengenai tugas- tugas yang harus dilakukan dan diketahui produser.
5. Ferry Anggriawan, Albert Tri Andhika, dan Mario M. Sitompul, yang menjadi tim dan kru dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Nurkiva Sariyanti, Dishara Aristya, Riza Tasya, Vika Miftahul, Layla Hamid, Miriam Olga Sani sebagai sahabat dan penyemangat saya dalam membuat tugas akhir ini.
7. Syamsuri Rusli, Tuti Widiati, Idham Fadilah Rusli, dan Qorri Aina Rusli, sebagai orang tua dan keluarga yang telah memberi dukungan serta doa dan

menjadi motivasi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

Tangerang, 15 Juni 2016

Devira Widiana Rusli

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN



## ABSTRAKSI

Produser adalah suatu pekerjaan yang mempunyai tanggung jawab besar dalam suatu produksi film. Mengatur dan menangani semua jalannya pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Hal ini membuat seorang produser menjadi otak dalam sebuah produksi film yaitu menjadi seorang pencipta ide dan juga *problem solving* di dalam suatu proyek *corporate video*. Di dalam *corporate video* ini penulis disebut sebagai *account executive* yang bertugas menjadi penghubung antara klien dan *kru*. Klien membutuhkan video untuk menarik perhatian para calon karyawan untuk tertarik *apply* di perusahaan tersebut. Video ini adalah metode yang belum pernah dibuat sebelumnya, yaitu dengan *advertising* berupa *corporate video*.

Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Peran produser dalam pengelolaan lokasi pembuatan *corporate video* perusahaan CODE.ID” dilakukan oleh Devira Widiana Rusli mahasiswa jurusan *Cinematography*, fakultas seni dan desain, angkatan 2012 Universitas Multimedia Nusantara.

Kata kunci: produser, manajer produksi, pengelolaan, lokasi, perusahaan.

UMMN

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....</b> | <b>II</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>            | <b>IV</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | <b>V</b>    |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                                 | <b>VIII</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>IX</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                             | <b>XII</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                           | <b>XIII</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang.....                              | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                             | 2           |
| 1.3. Batasan Masalah .....                            | 2           |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir .....                         | 2           |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir.....                         | 2           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                   | <b>3</b>    |
| 2.1. Produser.....                                    | 3           |
| 2.2. Manajer Produksi.....                            | 3           |
| 2.2.1. Survei Lokasi dan Menentukan Lokasi.....       | 4           |

|                                |  |           |
|--------------------------------|--|-----------|
| 2.2.2.                         | Perizinan Lokasi.....                                    | 7         |
| 2.3.                           | Produksi.....  | 8         |
| 2.4.                           | <i>Corporate Video</i> atau <i>Company Profile</i> ..... | 9         |
| 2.4.1.                         | Struktur Tim pada <i>Corporate Video</i> .....           | 10        |
| <b>BAB III METODOLOGI.....</b> |  | <b>12</b> |
| 3.1.                           | Gambaran Umum.....                                       | 12        |
| 3.1.1.                         | Perusahaan.....  | 12        |
| 3.1.2.                         | Posisi Penulis.....                                      | 12        |
| 3.1.3.                         | Tim <i>Agency Corporate Video</i> .....                  | 13        |
| 3.2.                           | Tahapan Kerja.....                                       | 14        |
| 3.2.1.                         | Pra Produksi.....  | 14        |
| 3.2.2.                         | Produksi.....  | 16        |
| <b>BAB IV ANALISA .....</b>    |  | <b>17</b> |
| 4.1.                           | Survei Lokasi dan Menentukan Lokasi.....                 | 16        |
| 4.2.                           | Perizinan Terhadap Perusahaan Klien CODE.ID.....         | 25        |
| 4.3.                           | Pengelolaan Lokasi <i>Shooting</i> .....                 | 27        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.3.1. Pengelolaan Lokasi <i>Shooting</i> di dalam kantor CODE.ID (Hari Pertama)..... | 32        |
| 4.3.2. Pengelolaan Lokasi <i>Shooting</i> di dalam kantor CODE.ID (Hari Pertama)..... | 33        |
| 4.3.3. Pengelolaan Lokasi <i>Scene</i> Perusahaan Klien CODE.ID (Hari Ke Tiga).....   | 37        |
| 4.3.4. Pengelolaan Lokasi <i>Scene</i> Perusahaan Klien CODE.ID (Hari Ke Empat).....  | 42        |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....  | <b>43</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....  | 43        |
| 5.2. Saran.....   | 44        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....   | <b>XV</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1. Survei Lokasi dan Menentukan Lokasi.....   | 18 |
| Gambar 4.2. Perizinan Terhadap Perusahaan Klien CODE.ID.....   | 19 |
| Gambar 4.3. Pengelolaan Lokasi <i>Shooting</i> .....   | 20 |
| Gambar 4.4. Ruang Kerja Karyawan.....  | 21 |
| Gambar 4.5. Penggunaan Google <i>Maps</i> untuk memperkirakan waktu dan jarak tempuh dari UMN menuju PT Integrasi <i>Solutions</i> .....                               | 22 |
| Gambar 4.6. Penggunaan Google <i>Maps</i> untuk memperkirakan waktu dan jarak tempuh dari PT Integrasi <i>Solutions</i> menuju PT <i>Bank Danamon Indonesia</i> .....  | 23 |
| Gambar 4.7. Penggunaan Google <i>Maps</i> untuk memperkirakan waktu dan jarak tempuh dari PT <i>Bank Danamon Indonesia</i> menuju PT <i>Boehringer Ingilheim</i> ..... | 23 |
| Gambar 4.8. Penggunaan Google <i>Maps</i> untuk memperkirakan waktu dan jarak tempuh dari PT <i>Boehringer Ingelheim</i> menuju PT <i>UOB Bank Indonesia</i> .....     | 24 |
| Gambar 4.9. Penggunaan Google <i>Maps</i> untuk memperkirakan waktu dan jarak tempuh dari PT <i>UOB Bank Indonesia</i> menuju PT <i>Ajinomoto Indonesia</i> .....      | 24 |
| Gambar 4.10. Situasi Tempat Parkir.....  | 29 |
| Gambar 4.11. Menggunakan Alat Transportasi Jasa Uber.....  | 30 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.12. Ruang Kerja CODE.ID.....                               | 35 |
| Gambar 4.13. Lokasi Pengambilan Adegan.....                         | 36 |
| Gambar 4.14. Pengambilan Gambar PT Integrasi <i>Solutions</i> ..... | 40 |
| Gambar 4.15. Pengambilan Gambar PT Ajinomoto Indonesia.....         | 41 |
| Gambar 4.16. Pengambilan Gambar PT <i>Bank</i> UOB Indonesia.....   | 43 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |              |
|--|--------------|
| <b>LAMPIRAN A: <i>CREATIVE BRIEF</i></b> .....                   | <b>XVI</b>   |
| <b>LAMPIRAN B: <i>TIMELINE</i> PRODUKSI</b> .....                | <b>XVIII</b> |
| <b>LAMPIRAN C: <i>SIMPLIFIED BREAKDOWN</i></b> .....             | <b>XIX</b>   |
| <b>LAMPIRAN D: SURAT BERITA ACARA</b> .....                      | <b>XX</b>    |
| <b>LAMPIRAN E: PERIZINAN LOKASI</b> .....                        | <b>XXII</b>  |
| <b>LAMPIRAN F: FOTO KEGIATAN DI LOKASI <i>SHOOTING</i></b> ..... | <b>XXVII</b> |
| <b>LAMPIRAN G: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR</b> ..     | <b>XXIX</b>  |

UMMN