

**PERAN *PRODUCTION ASSISTANT* PADA RUMAH
PRODUKSI IKLAN DAN KONTEN DIGITAL DI
GANESHAIDEA**



LAPORAN MAGANG

ALEYSA KIRANA AZ-ZAHRA

0000037661

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PERAN *PRODUCTION ASSISTANT* PADA RUMAH
PRODUKSI IKLAN DAN KONTEN DIGITAL DI
GANESHAIDEA**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

ALEYSA KIRANA AZ-ZAHRA

00000037661

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aleya Kirana Az-Zahra

NIM : 00000037661

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Production Assitant* Dalam Rumah Produksi Iklan GaneshaIdea merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 15 Juni 2022



(Aleya Kirana Az-Zahra)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NU SANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
Peran *Production Assistant* Pada Rumah Produksi Iklan dan Konten Digital di
GaneshaIdea

Oleh
Nama : Aleysa Kirana Az-Zahra
NIM : 00000037661
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Juni 2022.
Pukul 13.00 s/d 13.30 dan dinyatakan
LULUS

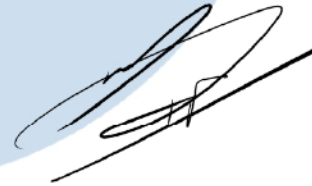
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.
NIK L00518



Asaf Antariksa Riyanto, S.Sos., M.Si.
NIK L00527

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.07.06
14:35:38 +07'00'

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
NIK 025245

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aleysa Kirana Az-Zahra

NIM : 00000037661

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Production Assistant* Dalam Rumah Produksi Iklan GaneshaIdea

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Aleysa Kirana Az-Zahra)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: "Peran *Production Assistant* Pada Rumah Produksi Iklan dan Konten Digital di GaneshaIdea" Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E. M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Imam Khanafi, S.Sos., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Asaf Antariksa Rianto, S.Sos., M.Si., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan GaneshaIdea Bapak Radityo Trinugroho dan Bapak Arif Hidayat Djamil yang telah membimbing dan memberikan kesempatan untuk bergabung dalam sebuah produksi GaneshaIdea yang menyenangkan.
7. Mommy, Daddy, Om Ronny, Abang Aldi, dan Arkan yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
8. Penulis senang sekali dapat diberikan kesempatan untuk bertemu dengan Ko Kevin Renaldi, Kak Brian Andreas, Bu Eka, Mas Farhan

Abdul Jafar, Pak Apriyanto, Pak Jum, Mba Diah, Engkong Justus, Pak Didin, Om Yudhi Komo, Pak Reza Ell, Pakde Locco, Kak Caroline Amelia, Mas Arif Muntaqo, Om Radjo, Mas Denny, Om Kaket, Om Tombro, Mas Jeje, Om Ronce, Om Tebe, Om Imron, Mba Yulia Hesti, Om Yoga, dan Mas Kevin yang sudah membimbing, mendukung, menemani, mempercayai, dan berbagi cerita dengan penulis selama menjalani praktik kerja magang di GaneshaIdea. Sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik kerja magang ini dengan perasaan nyaman, aman, dan bahagia.

9. Swisson sebagai teman magang di GaneshaIdea, Venita Alyssa, Kaleb Putra, Richard Teo, Aryanda Rizky, Merry Fauziah, Handayani, Tyas, Feisha Adila, Maria Kanya, Gina Aldila, Cecilia Christina, dan Garry Christian yang sudah menemani dan mendukung penulis secara moral.
10. Mas Nanda, Mba Audrie, dan Mas Lutfhi yang sudah memberikan kesempatan penulis untuk bergabung dalam proyek-proyek SASA yang menyenangkan.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 04 November 2021.


(Aleyza Kirana Az-Zahra)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN PRODUCTION ASSISTANT PADA RUMAH PRODUKSI IKLAN DAN KONTEN DIGITAL DI GANESHAIDEA

Aleysa Kirana Az-Zahra

ABSTRAK

Penulisan laporan magang dengan durasi minimal 800 jam ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan sebagai sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan praktik kerja magang di GaneshaIdea sebagai *production assistant*. Peran tersebut adalah hal baru bagi penulis dan menjadikannya pengalaman serta bahan pembelajaran baru yang menarik. GaneshaIdea menjadi pilihan penulis melakukan praktik kerja magang, karena rumah produksi tersebut mempunyai *track record* yang apik dan kerap memproduksi konten audio visual berbasis makanan. Konten audio visual tersebut selaras dengan kesukaan penulis sejak kecil. Penulis diberi kesempatan untuk hadir dan terlibat dalam segala tahap produksi, mulai dari *aanwijzing*, *pre-production*, *production*, hingga *post-production* dalam berbagai proyek. Penulis mendapatkan banyak pembelajaran serta pengalaman baik secara teknis, kreativitas, dan pengembangan diri. Tidak hanya pembelajaran, penulis juga berkesempatan untuk membangun koneksi melalui interaksi dengan klien, agensi, dan kru.

Kata kunci: asisten produksi, GaneshaIdea, magang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PRODUCTION ASSISTANT ROLE AT GANESHAIDEA ADVERTISING
PRODUCTION HOUSE**

Aleysa Kirana Az-Zahra

ABSTRACT

Writing an internship report with a minimum duration of 800 hours aims to fulfill one of the requirements for graduation as a bachelor of arts at Multimedia Nusantara University. The author does an internship at GaneshaIdea as a production assistant. This role was new to the writer and made it an interesting new experience and learning material. GaneshaIdea is the author's choice to do internship, because the production house has a good track record and often produces food projects content. The audio-visual content is in line with the author's preferences since childhood. Authors are given the opportunity to attend and be involved in all stages of production, from aanwijzing, pre-production, production, to post-production in various projects. The author gets a lot of learning and experience both technically, creativity, and self-development. Not only learning, writers also have the opportunity to build connections through interactions with clients, agencies, and crews.

Keywords: GaneshaIdea, internship, production assistant

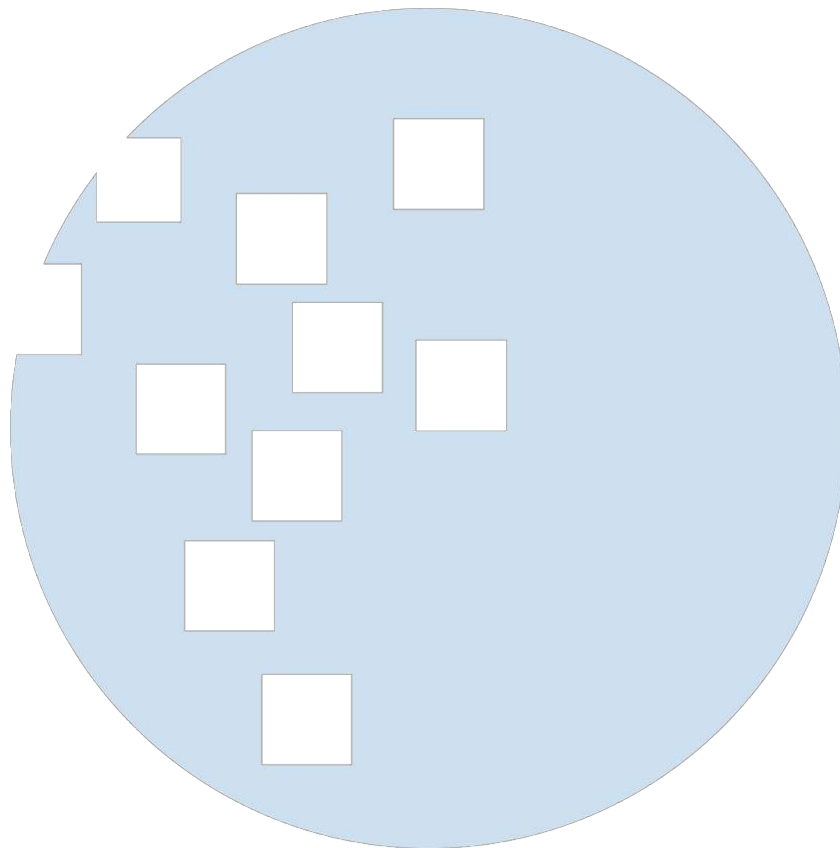
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	16
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	51
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	52
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	55
4.1 Simpulan	55
4.2 Saran	56

DAFTAR PUSTAKA..... 57
LAMPIRAN..... 58

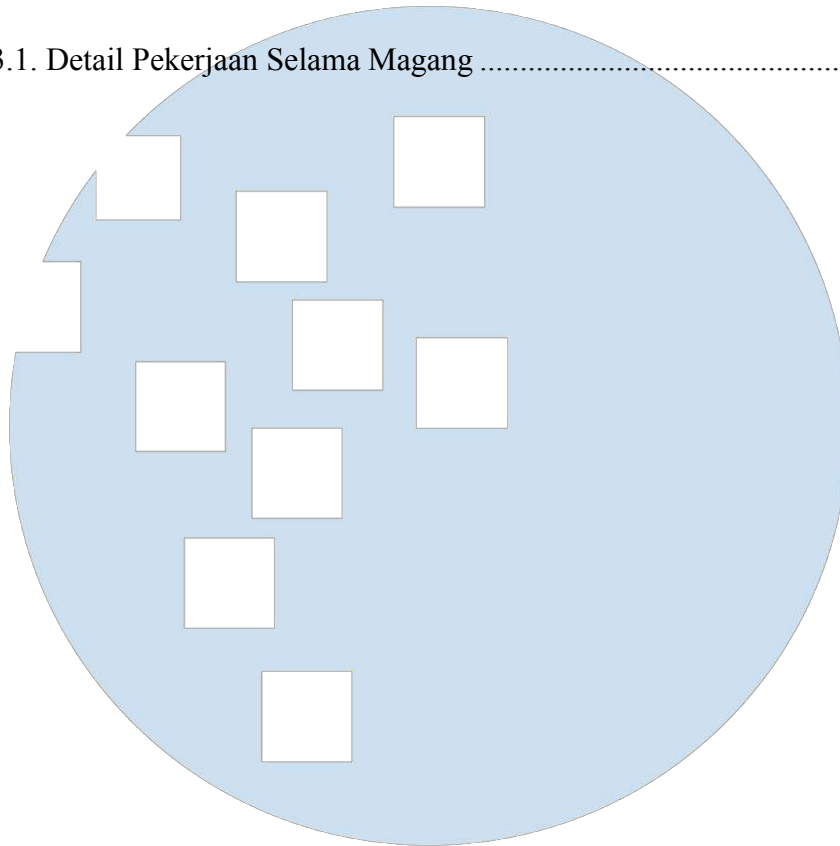


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Selama Magang9



UMMN

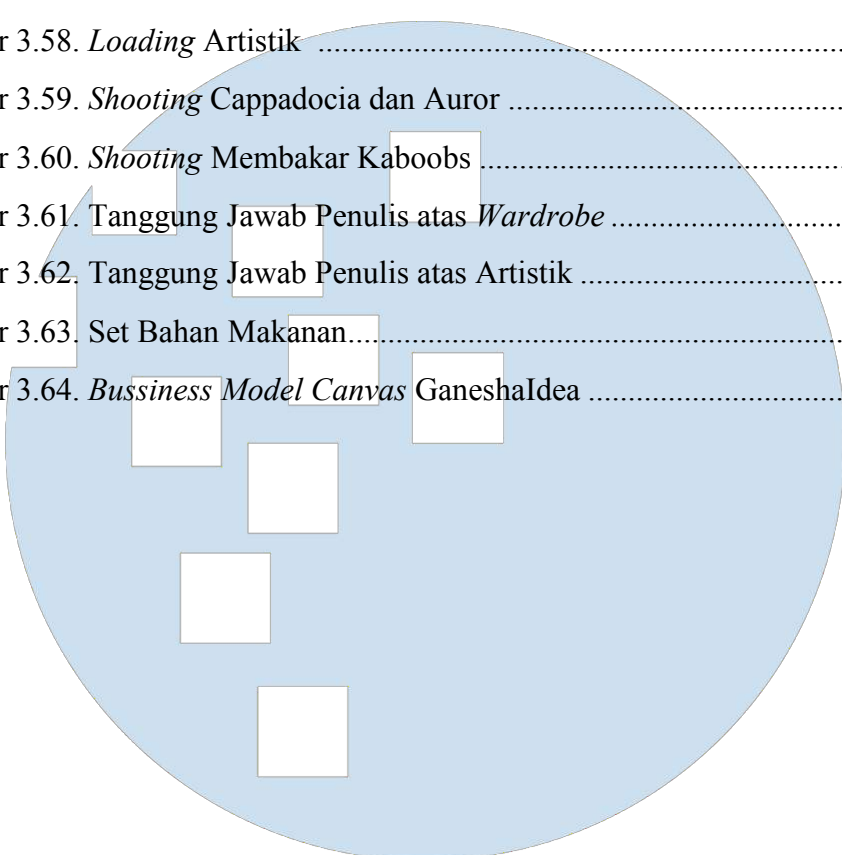
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo GaneshaIdea	4
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Ganesha Idea	5
Gambar 3.1. Alur Koordinasi	7
Gambar 3.2. Contoh Alur Koordinasi Proyek Sasa dengan <i>Freelance</i>	7
Gambar 3.3. Set Ruang <i>Agency</i> dan <i>Client</i> Tempat Penulis Berkomunikasi.....	19
Gambar 3.4. Tes Antigen Kru, <i>Client</i> , dan <i>Agency</i>	19
Gambar 3.5. <i>Shooting Board</i>	20
Gambar 3.6. Penulis Menjadi <i>Stunt Shot</i> Tangan	20
Gambar 3.7. <i>Expense Report</i>	21
Gambar 3.8. <i>Drive Stock Footage</i>	22
Gambar 3.9. <i>Present Concept Meeting</i>	23
Gambar 3.10. <i>Board</i>	23
Gambar 3.11. <i>Expense Report</i>	24
Gambar 3.12. Tes Antigen Kru, <i>Client</i> , dan <i>Agency</i>	24
Gambar 3.13. <i>Script</i> untuk Matador.....	25
Gambar 3.14. <i>Background</i> untuk Dua Narasumber	25
Gambar 3.15. <i>Meeting Revisi Offline Editing</i> dengan <i>Client</i>	27
Gambar 3.16. Notulensi <i>Meeting Revisi Offline Editing</i>	27
Gambar 3.17. <i>Meeting Editor Brief</i>	27
Gambar 3.18. <i>Grading Colours Post House</i>	28
Gambar 3.19. Referensi <i>Client</i>	29
Gambar 3.20. <i>Timeline</i> Versi Valentine	30
Gambar 3.21. <i>Timeline</i> Versi Ramadhan.....	30
Gambar 3.22. Referensi <i>Client</i>	31
Gambar 3.23. Opsi <i>Rolife</i>	31
Gambar 3.24. Pembuatan <i>Rolife</i> Versi Valentine dan Ramadhan	32
Gambar 3.25. Pembuatan Maket <i>Environment</i>	32
Gambar 3.26. Salah Satu Hasil Produk <i>Mini</i>	33
Gambar 3.27. <i>Progress</i> Pembuatan Dapur Kecil	33

Gambar 3.28. <i>Brief Chef</i>	34
Gambar 3.29. Persiapan Properti dengan <i>Art Director</i>	34
Gambar 3.30. <i>Workshop Handtalent</i>	35
Gambar 3.31. <i>Handtalent</i> Terpilih	35
Gambar 3.32. FPPM	36
Gambar 3.33. <i>Internal Meeting</i> dengan <i>Head of Department</i>	36
Gambar 3.34. <i>Shooting</i> Mini <i>Cooking Valentine</i>	37
Gambar 3.35. Perubahan Warna <i>Set Design</i>	37
Gambar 3.36. Perubahan <i>Look Set Design</i>	38
Gambar 3.37. <i>Shotlist</i>	38
Gambar 3.38. <i>Pre light</i> dan <i>Pre Set</i>	38
Gambar 3.39. <i>Client Brief Meeting</i>	39
Gambar 3.40. Referensi Karakter <i>Client</i>	40
Gambar 3.41. Hasil <i>Final Character Sheet</i>	40
Gambar 3.42. <i>Reference Shot 2D</i> Animasi	40
Gambar 3.43. <i>Wardrobe Reference</i> Karakter	41
Gambar 3.44. Opsi Mata Karakter	41
Gambar 3.45. Pembuatan <i>Storyboard</i>	41
Gambar 3.46. FPPM	42
Gambar 3.47. Tes Antigen <i>Pre Light</i> dan <i>Pre Set</i>	42
Gambar 3.48. Proses <i>Shooting</i>	43
Gambar 3.49. <i>Brief Animator</i>	43
Gambar 3.50. <i>Storyline Meeting</i> dengan <i>Client</i>	44
Gambar 3.51. <i>Adjusment Storyline</i>	44
Gambar 3.52. Hasil Wawancara Narasumber	45
Gambar 3.53. Wawancara Narasumber	45
Gambar 3.54. <i>Subtitle</i> Indonesia dan Inggris	46
Gambar 3.55. <i>Deck List</i> Kuliner <i>Yogya</i> dan <i>Semarang</i>	47
Gambar 3.56. PPM dengan <i>Client</i>	47

Gambar 3.57. <i>Recce Studio Shooting Star</i>	48
Gambar 3.58. <i>Loading Artistik</i>	48
Gambar 3.59. <i>Shooting Cappadocia dan Auror</i>	49
Gambar 3.60. <i>Shooting Membakar Kaboobs</i>	49
Gambar 3.61. Tanggung Jawab Penulis atas <i>Wardrobe</i>	50
Gambar 3.62. Tanggung Jawab Penulis atas Artistik	50
Gambar 3.63. Set Bahan Makanan.....	51
Gambar 3.64. <i>Bussiness Model Canvas</i> GaneshaIdea	54



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	58
Lampiran B. Kartu MBKM 02	59
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	60
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	78
Lampiran E. Surat Pembekalan Magang.....	79
Lampiran F. Surat Penerimaan Praktik Kerja Magang	80
Lampiran G. Surat Keterangan Telah Melakukan Magang	81
Lampiran H. Turnitin	82

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA