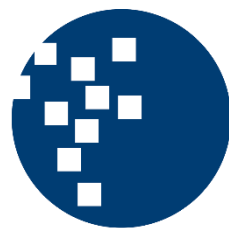


**PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM PEMBUATAN
KONTEN UNTUK KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL
DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MOHAMMAD RAFIANSHAH NARENDRA

00000040900

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

2022

**PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM PEMBUATAN
KONTEN UNTUK KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL
DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

MOHAMMAD RAFIANSYAH NARENDRA

00000040900

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mohammad Rafianshah Narendra
NIM : 00000040900
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM KONTEN MEDIA SOSIAL DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI 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, 17 Juni 2022.



UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul
PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM KONTEN MEDIA
SOSIAL DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI

Oleh
Nama : Mohammad Rafianshah Narendra
NIM : 00000040900
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 17 Juni 2022.

Pembimbing



Petrus D
Sitepu
2022.06.17
18:47:37
+08'00'

Petrus D. Sitepu., S.Sn., M.I.Kom.
0321028601

Ketua Program Studi
Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.06.21
09:32:46 +07'00'

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

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM PEMBUATAN KONTEN UNTUK
KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL DI PT. BEKANTAN RUMAH
PRODUKSI

Oleh
Nama : Mohammad Rafianshah Narendra
NIM : 00000040900
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022.
Pukul 11.17 s/d 11.47 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Petrus D
Sitepu
2022.07.05
12:48:01
+07'00'

Penguji



Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.
0321028601

Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn., M.F.A
0318078804/075042

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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

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

Nama : Mohammad Rafianshah Narendra

NIM : 00000040900

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *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 CREATIVE PRODUCER DALAM PEMBUATAN KONTEN UNTUK KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI 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, 17 Juni 2022.

Yang menyatakan,



(Mohammad Rafianshah Narendra)

KATA PENGANTAR

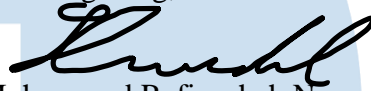
Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM PEMBUATAN KONTEN UNTUK KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL DI PT. BEKANTAN RUMAH PRODUKSI” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat 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, M.A., 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 Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn., M.F.A, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Bekantan Creative Bapak Bernadus Yoseph Setyo Prabowo, B.Media A&Prod., M. ScrPr. yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti kegiatan magang dan membagikan ilmu beserta pengalaman dalam industri.
7. Ibu saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

8. Kepada Bapak Benaya Stephen, S.Psi., S.Sn., C.H.R.P., selaku COO Bekantan Creative yang telah mendampingi dari awal kegiatan magang.
9. Keluarga Besar PT. Bekantan Rumah Produksi yang telah berjuang dari awal hingga akhir kegiatan magang.

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

Tangerang, 17 Juni 2022



(Mohammad Rafianshah Narendra)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN *CREATIVE PRODUCER* DALAM PEMBUATAN KONTEN
UNTUK KOGNISI YOUTH FILM FESTIVAL DI PT. BEKANTAN
RUMAH PRODUKSI**

Mohammad Rafianshah Narendra

ABSTRAK

Konten digital sekarang sudah menjadi media konsumsi utama masyarakat. PT. Bekantan Rumah Produksi, sebuah perusahaan dari Jakarta yang berusia muda memiliki banyak kesempatan untuk mengikuti ombak tren tersebut dan mengeluarkan konten untuk mengembangkan diri dan lingkungan sekitarnya. Dengan ini, perusahaan memberikan kesempatan kepada pekerja muda di industri untuk memperluas ilmu dan pengalaman masing-masing di dunia profesional. Selama kegiatan magang di PT. Bekantan Rumah Produksi, penulis bekerja sama dengan berbagai macam karyawan kreatif dan digital untuk menciptakan konten berbentuk audio-visual. Melalui kesempatan untuk magang di perusahaan, penulis yang berperan sebagai *Creative Producer* telah meningkatkan kemampuan dan ilmu pribadi untuk bekerja di industri tersebut. Sebagai *Creative Producer*, penulis telah meraih pemahaman mengenai alur kerja pembuatan konten, kecepatan proses pembuatan konten, dan pemahaman yang tepat mengenai caranya mengelola dan berkomunikasi bersama berbagai tim kreatif dan tim digital. Dengan semua ini, penulis harap dapat menghandalkan tantangan lain yang terkait dengan pembuatan konten untuk kebutuhan di dunia profesional.

Kata kunci: *Creative Producer*, Konten, Kognisi Youth Learning Festival, PT. Bekantan Rumah Produksi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF A CREATIVE PRODUCER IN CONTENT CREATION FOR
KOGNISI YOUTH LEARNING FESTIVAL AT PT. BEKANTAN RUMAH
PRODUKSI**

Mohammad Rafianshah Narendra

ABSTRACT

Digital content has now become the people's main consumption medium. PT. Bekantan Rumah Produksi, a company from Jakarta that is young has many opportunities to follow the waves of the trend and release content to develop itself and the surrounding environment. With this, the company provides opportunities for young workers in the industry to expand their respective knowledge and experience in the professional world. During the internship at PT. Bekantan Rumah Produksi, the author works with a wide variety of creative and digital employees to create audio-visual content. Through the opportunity to intern at the company, the writer who acts as a Creative Producer has improved his ability and personal knowledge to work in the industry. As a Creative Producer, the author has gained an understanding of the content creation workflow, the speed of the content creation process, and a proper understanding of how to manage and communicate with various creative and digital teams. With all this, the author hopes to be able to rely on other challenges related to content creation for the needs in the professional world.

Keywords: Creative Producer, Content, Kognisi Youth Learning Festival, PT. Bekantan Rumah Produksi

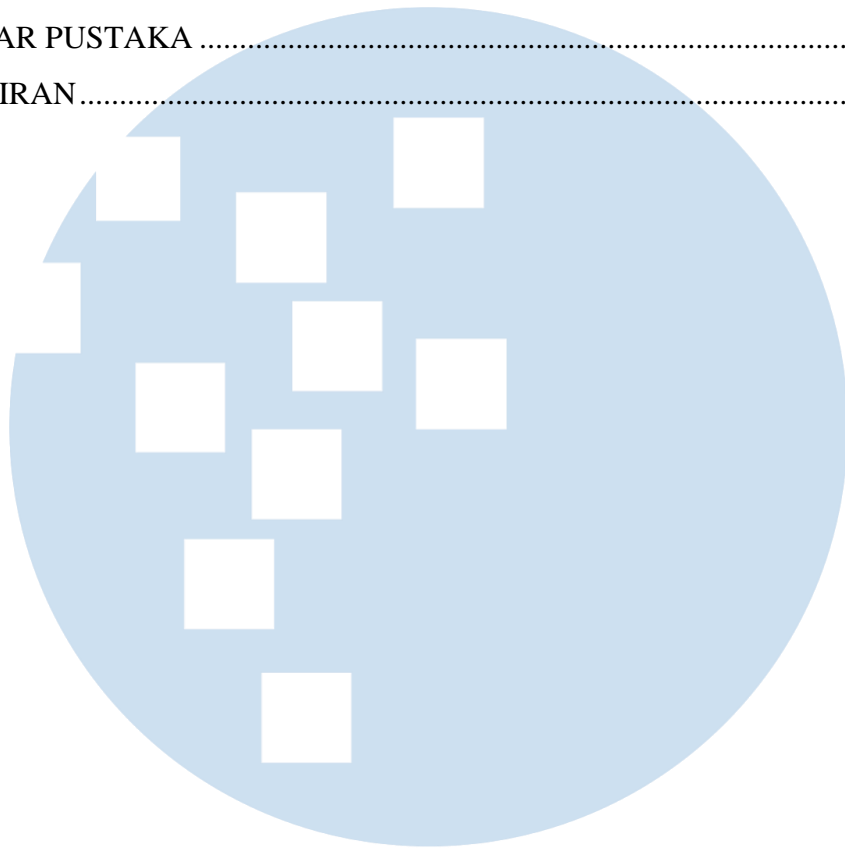
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	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.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	13
3.2.2.1 Kognisi Youth Film Festival.....	25
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	26
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	30
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	31
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	31
4.1 Simpulan	32

4.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	36

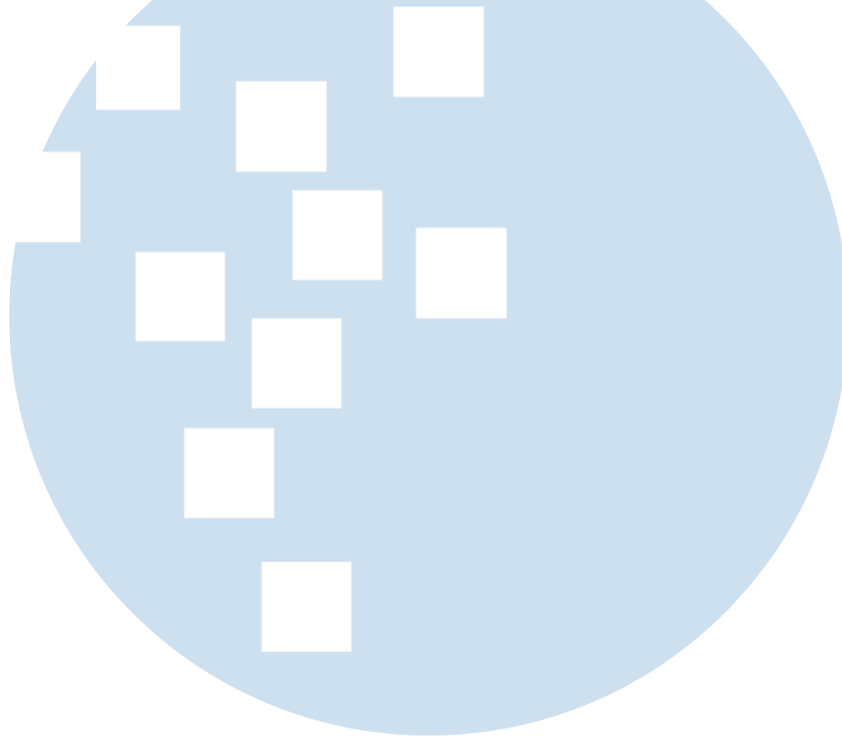


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT PT. Bekantan Rumah Produksi	8
Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang	13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Bekantan Pictures	6
Gambar 2.2. Segmentasi Bekantan Creative	7
Gambar 2.3. Contoh Struktur Perusahaan.....	9
Gambar 3.1. Alur kerja departemen Bekantan Creative	11
Gambar 3.2. <i>Timeline</i> Proyek Kognisi Youth Film Festival	27
Gambar 3.3. <i>Budget Estimation</i> Proyek Kognisi Youth Film Festival.....	28
Gambar 3.4. <i>Reading & Rehearsal</i> Proyek Kognisi Youth Film Festival	29
Gambar 3.5. <i>Behind The Scene</i> Proyek Kognisi Youth Film Festival	29

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	36
Lampiran B. Kartu MBKM 02	37
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	38
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	67
Lampiran E. Hasil Turnitin	68
Lampiran F. Dokumentasi Magang	70
Lampiran G. Surat Pembekalan Magang	71
Lampiran H. Surat Penerimaan Magang	72
Lampiran I. Surat Penyelesaian Magang	73

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA