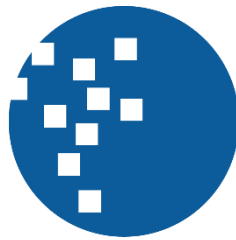


**PERAN *JUNIOR CREATIVE* DI PT. TIM INISIASI
MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

ZAM'ANUDDIN

00000047383

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN *JUNIOR CREATIVE* DI PT. TIM INISIASI
MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT)**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)**

ZAM'ANUDDIN

00000047383

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Zam' Anuddin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047383

Program studi : Film

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

PERAN *JUNIOR CREATIVE* DI PT. TIM INISIASI MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT) merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2023



(Zam' Anuddin)

PERAN *JUNIOR CREATIVE* DI PT. TIM INISIASI MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT)

Zam'Anuddin

ABSTRAK

Kegiatan magang sebagai salah satu kegiatan wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memberi peluang besar untuk mengenal dunia kerja. Penulis berkesempatan melakukan kegiatan magang di PT. Tim Inisiasi Maestro (IGNI Entertainment). Perusahaan ini merupakan *Intellectual Property House (IP House)* yang bergerak dalam pembuatan ide proyek di industri kreatif. Penulis berperan sebagai *junior creative* yang bertanggung jawab langsung kepada *head of production* dan *creative director*. Tugas yang dilakukan oleh Penulis pada tahap pra produksi dalam setiap proyek adalah *brainstorming* dengan tim produksi, menulis *script*, membuat *storyboard*, dan *call sheet*. Pada tahap produksi penulis membantu secara teknis pengambilan gambar, yaitu menjadi *assistant camera* dan menata *lighting*. Kendala yang dihadapi penulis selama kegiatan magang berupa *timeline* yang terlalu padat dan *brief* yang klien yang menuntut *hard selling*. Penulis menemukan solusi dari setiap kendala dengan bantuan dan arahan berbagai pihak di perusahaan. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pembelajaran di IGNI Entertainment, khususnya mengenai kerja kolektif di dalam dunia industri kreatif.

Kata kunci: *creative, writing*, kolektif, industri

ROLE AS A JUNIOR CREATIVE AT PT. TIM INISIASI MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT)

Zam'Anuddin

ABSTRACT

Internship activities, as one of the mandatory activities for Multimedia Nusantara University students, provide a great opportunity to get acquainted with the working world. The author had the opportunity to intern at PT. Tim Inisiasi Maestro (IGNI Entertainment). This company is an Intellectual Property House (IP House) involved in generating project ideas in the creative industry. The author served as a junior creative, directly reporting to the head of production and creative director. Responsibilities during the pre production phase included brainstorming with the production team, scriptwriting, creating storyboards, and managing the call sheet. During the production phase, The author assisted technically with camera work as an assistant camera and handled lighting setups. Challenges faced during the internship included tight timelines and client briefs demanding hard selling. The author found solutions to these challenges with the help and guidance of various parties within the company. The author gained a lot of experience and learning at IGNI Entertainment, especially regarding collective work in the world of creative industries.

Keywords: *creative, writing, collective, industry*


KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *JUNIOR CREATIVE* DI PT. TIM INISIASI MAESTRO (IGNI ENTERTAINMENT)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Jurusan 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 tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir 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 Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Jovian Pangestu, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan IGNI Entertainment, Bapak Chandra Liow yang telah membimbing selama kerja magang.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai informasi maupun referensi.

Tangerang, 18 Oktober 2023



(Zam'Anuddin)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.1.1 Visi Misi	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.3 Kendala yang Ditemukan	19
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	21
4.1 Simpulan	21
4.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Aktivitas Kerja Magang Mingguan

8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo IGNI Entertainment	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan IGNI Entertainment	4
Gambar 3.1 Kedudukan Penulis di IGNI Entertainment	6
Gambar 3.2 Tangkapan layar pitch deck Mister Potato Creative Campaign 2023-2024	10
Gambar 3.3 Tangkapan layar penulisan script Mister Potato - Lomba Desain Kemasan menggunakan <i>final draft 12</i>	11
Gambar 3.4 Tangkapan layar pembuatan storyboard Mister Potato - Lomba Desain Kemasan	12
Gambar 3.5 Tangkapan layar pembuatan call sheet Mister Potato - Lomba Desain Kemasan	12
Gambar 3.6 Proses shooting Mister Potato - Lomba Desain Kemasan	13
Gambar 3.7 Foto bersama setelah shooting Mister Potato - Lomba Desain Kemasan	13
Gambar 3.8 Tangkapan layar pitch deck Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	14
Gambar 3.9 Tangkapan layar penulisan script Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen menggunakan <i>final draft 12</i>	15
Gambar 3.10 Tangkapan layar pembuatan storyboard Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	16
Gambar 3.11 Tangkapan layar pembuatan visual treatment Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	16
Gambar 3.12 Tangkapan layar pembuatan call sheet Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	17
Gambar 3.13 Proses shooting Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	18
Gambar 3.14 Proses shooting Scarlett - Ultra Light Daily Sunscreen	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01

Lampiran B. Kartu MBKM 02

Lampiran C. Daily Task MBKM 03

Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04

Lampiran E. Hasil Turnitin

Lampiran F. Dokumentasi Kegiatan Magang Turnitin

