



### **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.

**LAPORAN KERJA MAGANG  
PRODUKSI PROYEK BIMA WARRIOR  
DALAM PERUSAHAAN DREAM FULFILLER**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Baswara Raspati Mursyid  
NIM : 09120210096  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2013**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PRODUKSI PROYEK BIMA WARRIOR**  
**DALAM PERUSAHAAN DREAM FULFILLER**

Oleh

Nama : Baswara Raspati Mursyid

NIM : 09120210096

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 23-7-2013

Pembimbing

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Kepala Program Studi Desain Komunikasi  
Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN  
PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN  
LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya :

Nama : Baswara Raspati Mursyid  
NIM : 09120210096  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama perusahaan : PT Dream Fulfiller Inc.  
Divisi : Post-production  
Alamat : Jln Pepaya IV No.14a Cengkareng Jakarta Barat  
Periode magang : 14 Juni 2012 – 14 Agustus 2012  
Pembimbing lapangan : Oscar Jayanagara

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23-7-2013

Baswara Raspati Mursyid

## ABSTRAKSI

Dengan semakin banyaknya stasiun televisi di Indonesia, semakin banyak pula jumlah rumah produksi yang membuat sinetron. Acara sinema elektronik atau biasa disebut sinetron ini memiliki peminat dan penonton yang cenderung banyak. Ini menjadikan industri sinetron berkembang menjadi industri yang sangat menguntungkan dan sinetron saat ini menjadi tontonan dengan perolehan rating tertinggi. Oleh karena itu, persaingan antara rumah produksi menjadi semakin ketat sehingga dibutuhkan strategi untuk membuat sinetron yang bermutu dan tentunya menguntungkan secara komersial. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mendalami bidang perfilman di Indonesia terutama di dunia pertelevisian.

Kata kunci : Televisi, Sinetron, Rumah Produksi, Film, Komersial

# UMMN

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt karena atas restunya periode magang 2 bulan di PT Dream Fulfiller Inc. dapat berakhir tepat pada waktunya dan penulisan laporan magang dapat terselesaikan tepat waktu dan berjalan lancar.

Selama 2 bulan proses kerja magang di PT Dream Fulfiller Inc. penulis diberikan kesempatan untuk belajar sekaligus mempraktekan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga mendapatkan banyak ilmu baru yang membuka wawasan mengenai proses pembuatan serial tv di Indonesia.

Terselesaikannya penyusunan laporan magang ini tidak terlepas dari bantuan dari pihak-pihak yang terlibat, oleh karena itu ucapkan terima kasih disampaikan kepada:

- 1) PT Dream Fulfiller Inc yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan proses kerja magang selama 2 bulan,
- 2) Bapak Tanto Kurniawan selaku CEO Paramount Group yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk memproduksi serial Bima Warrior,
- 3) Bapak Oscar Jayanagara, selaku produser PT Dream Fullfiller Inc yang telah membimbing penulis selama proses kerja magang,
- 4) Seluruh crew Bima Warrior, atas dukungan dan kesempatannya untuk dapat bekerja sama selama proses kerja magang.

- 5) Bapak Mohammad Rizaldi, selaku Dosen Universitas Multimedia Nusantara dan pembimbing magang yang telah memberikan banyak masukan positif kepada penulis,
- 6) Bapak Desi Dwi Kristanto, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan motivasi kepada penulis,
- 7) Orang Tua dan keluarga penulis yang terus menerus mendukung usaha penulis selama ini,
- 8) Rekan-rekan UMN48 untuk dukungan dan hiburannya.
- 9) Sahabat-sahabat seperjuangan, Mas Tanyo, Mas Nayo, Mas Aryo yang turut memotivasi penulis selama di UMN,

Mohon maaf atas kekurangan penulis, kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan sangat berguna bagi penulis untuk di masa mendatang. Penulis sangat berharap agar laporan tugas magang ini dapat bermanfaat positif, menambah ilmu, dan memberikan gambaran proses kerja magang magang saya selama 2 bulan kepada pembaca.

Tangerang, 23 Juli 2013

Penulis,

Baswara R.M.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	iii
ABSTRAKSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
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.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1. Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	9
3.2.1. Ide .....	9
3.2.2. Praproduksi.....	12
3.2.2.1. Script Development .....	12
3.2.2.2. Hunting Location .....	14
3.2.2.3. Casting .....	15
3.2.2.3. Peralatan Produksi .....	16
3.2.3. Produksi .....	16
3.2.4. Pascaproduksi .....	21
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	22
3.3.1. Kendala yang Dihadapi.....	23
3.3.2. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan .....	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	27
4.1. Kesimpulan.....	27
4.2. Saran.....	28
LAMPIRAN.....	29