



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
PERANAN ASTRADA 2 DAN KREATIF
DALAM PT. SEMBILAN MATAHARI



Nama : Diah Resty Pratiwi

NIM : 09120210224

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERANAN ASTRADA 2 DAN KREATIF
DALAM PT. SEMBILAN MATAHARI

Oleh

Nama : Diah Resty Pratiwi

NIM : 09120210224

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 03 Juni 2013

Pembimbing

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Ina Riyanto, S.Pd, M.A.

Dwi Desi Kristanto, M.Ds.

UMN

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

Dengan ini saya,

Nama : Diah RestyPratiwi

NIM : 09120210224

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah menyelesaikan praktek kerja magang di,

Nama Perusahaan : PT. SEMBILAN MATAHARI

Alamat : Jl. Muararajeun no 26. Bandung, Jawa Barat

Periode : 25 Februari – 25 April 2013

UMMN

(Diah Resty Pratiwi)

ABSTRAK

Asisten sutradara atau yang biasa disebut dengan astrada merupakan seorang yang memiliki andil cukup besar dalam sebuah produksi film. Astrada terbagi menjadi astrada 1 dan astrada 2. Salah satu tugas astrada 1 adalah mengatur *shooting schedule* untuk *kru* demi kelancaran sebuah produksi, sedangkan astrada 2 adalah mengatur extras serta membuat *call sheet*.

Banyak yang menganggap menjadi astrada merupakan batu loncatan untuk menjadi sutradara, namun pada kenyataannya belum banyak yang menjadikan astrada menjadi sebuah pekerjaan tetap. Oleh sebab itu penulis ingin mencoba dalam bidang ini di sebuah perusahaan besar agar dapat mengetahui lebih dalam peranan astrada.

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, talenta dan perlindungan yang Ia berikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja magang dan menyelesaikan laporan kerja magang “Peranan Astrada dan Kreatif dalam PT. Sembilan Matahari” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan kerja magang dibuat sebagai hasil pemikiran dan penerapan ilmu – ilmu dalam sebuah praktek kerja magang yang telah dipelajari penulis selama menjadi mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan *Digital Cinematography*.

Laporan kerja magang ini dibuat sebagai laporan dari hasil kerja magang yang telah dilaksanakan penulis selama menjadi Astrada 2 dan Kreatif pada PT. Sembilan Matahari.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Dwi Desi Kristanto, M.Ds.
2. Ina Riyanto, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing utama penyusunan laporan yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan, saran dan masukan kepada penulis.
3. Produser, Budi Sasono, yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan praktek Kerja Magang.
4. Pembimbing lapangan, Sofyana Ali Bindar yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis melakukan praktek Kerja Magang.

5. Keluarga besar penulis, terutama Ibu, Bapak, dan kakak yang telah banyak memberikan semangat, motivasi serta dukungan dalam banyak hal sehingga penulis dapat menyelesaikan praktek Kerja Magang ini.

6. Rekan Kerja Magang di PT. Sembilan Matahari yang senantiasa mendukung dan memberi bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan mendukung kelancaran laporan Kerja Magang ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan Kerja Magang ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka. Semoga laporan Kerja Magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 03 Juni 2013

Penulis.

Diah Resty Pratiwi

UMMN

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM LAPORAN KERJA MAGANG	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	1
1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang	1
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.3. Pengisian Formulir Permohonan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Profil Perusahaan.....	4
2.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.1.2. Logo Perusahaan	6
2.1.3. Visi dan Misi Perusahaan.....	7
2.1.3.1. Visi.....	7
2.1.3.2. Misi.....	7
2.1.4. Struktur Organisasi Perusahaan	8

2.1.4.1. <i>Jobdesk</i>	9
2.1.4.2. Divisi Usaha Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.1. Timeline	11
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	15
3.3.1. Proses Pelaksanaan	15
3.3.1.1. Hydro Coco.....	15
3.3.1.2. <i>Remoted</i>	22
3.3.1.3. Brotherhood	25
3.3.1.4. Wanara.....	29
3.3.2. Kendala dan Solusi	29
3.3.2.1. Kendala	29
3.3.2.2. Solusi	30
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1. Kesimpulan.....	31
5.2. Saran.....	32
LAMPIRAN A <i>STORYBOARD</i> HYDRO COCO.....	33
LAMPIRAN B TIGA <i>OPTIONS</i> <i>STORY</i> HYDRO COCO.....	34
LAMPIRAN C <i>SCRIPT BREAKDOWN</i> <i>REMOTED</i>	38
LAMPIRAN D <i>SHOOTING SCHEDULE</i> <i>REMOTED</i>	41
LAMPIRAN E <i>STORYBOARD</i> <i>REMOTED</i>	42
LAMPIRAN F NOTULEN BROTHERHOOD	45
LAMPIRAN G TRANSKRIP WANARA.....	48

LAMPIRAN H KARTU KERJA MAGANG.....	53
LAMPIRAN I KEHADIRAN KERJA MAGANG	54
LAMPIRAN J LAPORAN REALISASI MAGANG.....	57
LAMPIRAN K TANDA TERIMA LAPORAN KERJA MAGANG	59
LAMPIRAN L SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG.....	60
LAMPIRAN M RIWAYAT HIDUP	61
LAMPIRAN N KARTU KONSULTASI BIMBINGAN MAGANG.....	62



UMMN

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1. Foto Perusahaan 1</i>	4
<i>Gambar 2.1.2 Logo Perusahaan 1</i>	6
<i>Gambar. 3.3.1.1. Hydro coco1</i>	16
<i>Gambar. 3.3.1.1. Storyboard awal1</i>	17
<i>Gambar. 3.3.1.1.Meeting Report Agate1</i>	21
<i>Gambar. 3.3.1.2 Call Sheet1</i>	24
<i>Gambar. 3.3.1.3.Narrative Film1</i>	26
<i>Gambar. 3.3.1.3.Cinematography Concept1</i>	26
<i>Gambar. 3.3.1.3.Film Look1</i>	27
<i>Gambar. 3.3.1.3.Reference Visual1</i>	27
<i>Gambar. 3.3.1.3.Reference Film1</i>	28

UMMN