



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.

PERANAN DIVISI CREATIVE DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER SURVIVAL OF FUNNEST

Laporan Kerja Magang

Disusun Sebagai Tugas Laporan Magang mata kuliah Internship



Nama : Lusiana
NIM : 10120210341
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014

HALAMAN PENGESAHAN MAGANG
PERANAN DIVISI CREATIVE DALAM PEMBUATAN FILM
DOKUMENTER SURVIVAL OF FUNNEST

Oleh :

Nama : Lusiana

NIM : 10120210341

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Pembimbing,

Annita, S.Pd., M.F.A

Mengetahui,

Ketua 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 : Lusiana

NIM : 10120210341

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang, pada :

Nama Perusahaan : Gambreng Games

Divisi : *Creative Team – Director Of Photography*

Alamat : Jalan Jabal Mina IV, Blok 04 No. 2-3

Kelapa Dua, Rumah Padi, Tangerang –
Banten

Periode Magang : 07 Febuari – 07 Mei 2014

Pembimbing Lapangan : Yunita Riris. W

Laporan kerja magang ini merupakan hasil kerja penulis sendiri tanpa tindak plagiat. Semua kutipan karya orang lain maupun buku ataupun sebuah lembaga lain, telah penulis sebutkan sumber kutipannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan proses kerja magang, beserta penulisan laporan kerja magang ini.

Penyusunan laporan magang ini bertujuan untuk melengkapi syarat kelulusan mata kuliah *Internship* Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis berharap laporan ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai bagaimana penerapan tata kamera dalam proses pembuatan dokumenter *indie games*.

Penulis dalam proses pembuatan laporan magang ini tidak terlepas dari bantuan orang-orang yang turut membantu penulis dalam hal penulisan laporan maupun pembuatan karya film dokumenter ini. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas kelancaran dan kemudahan dalam penulisan laporan kerja magang ini sehingga laporan kerja magang ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
2. Pihak Gambreng Games yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktek kerja magang serta membimbing dan membagi banyak ilmu kepada penulis.
3. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds. M.Ds., selaku Ketua Program Studi yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja magang ini.
4. Ibu Annita, S.Pd., M.F.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan-masukan yang sangat berguna dalam penulisan laporan kerja magang ini.
5. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan nasihat kepada penulis untuk selalu berdoa dan melakukan hal yang terbaik dalam menyusun laporan Magang ini.

Tangerang, 04 Juli 2014

Lusiana



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

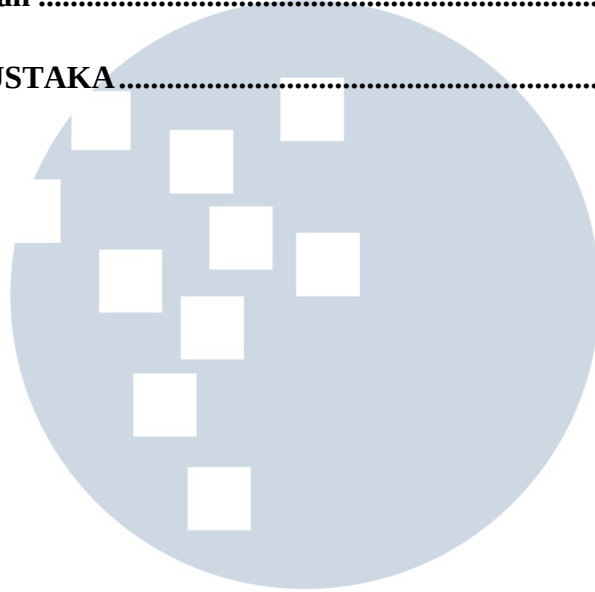
Dunia games merupakan wadah bagi para industri kreatif yang dari masa ke masa telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan baik dari segi teknologi maupun kematangan ide dan kreatifitas para pembuat games. Proses pembuatan games yang cukup sulit serta membutuhkan waktu dan kreatifitas dalam mengolahnya, hal inilah yang mendasari studio Gambreng Games dalam pembuatan film pendek dokumenter. Dalam penulis laporan magang ini penulis menceritakan bagaimana proses kreatif seorang director of photography dalam memvisualisasikan gambar menarik yang ditunjukkan melalui komposisi dan pergerakan kamera dalam film pendek dokumenter survival of funnest.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
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	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	7
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	9
3.3.1 Proses Pelaksanaan	9
3.3.2 Kendala Yang Ditemukan.....	13

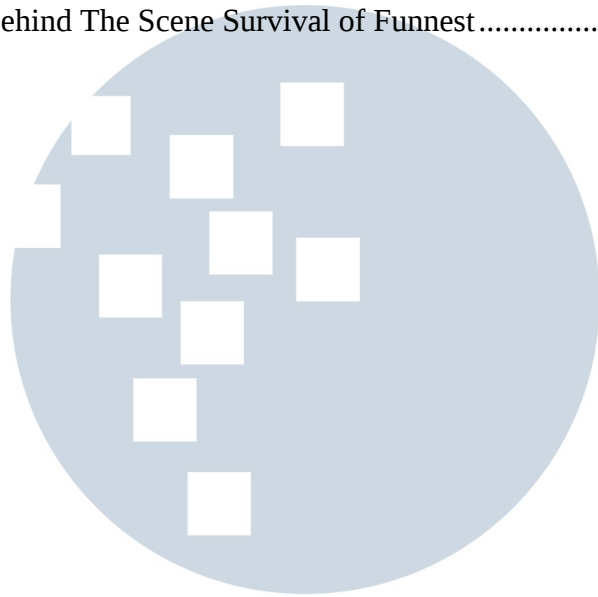
3.3.3 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan.....	14
BAB IV PENUTUP	15
4.1. Kesimpulan	15
4.2. Saran	16
DAFTAR PUSTAKA.....	XII



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Gambreng Games http://gambrenggames.com/	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Gambreng Games.....	5
Gambar 3.1. Behind The Scene Survival of Funnest.....	12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

3.1. Kegiatan Kerja Gambrel Games	7
---	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KARTU KERJA MAGANG	XIII
LAMPIRAN B : KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	XIV
LAMPIRAN C : LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG	XVIII
LAMPIRAN D: TANDA TERIMA PENYERAHAN LAPORAN MAGANG	XX
LAMPIRAN E : KARTU KONSULTASI MAGANG	XXI
LAMPIRAN F: SURAT PENGANTAR MAGANG	XXII
LAMPIRAN G: SURAT PENERIMAAN KERJA MAGANG	XXIII
LAMPIRAN H: SURAT PENYELESAIAN MAGANG.....	XXIV
LAMPIRAN I: CV	XXV

