



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.

PERAN VIDEO DIRECTOR DALAM DOKUMENTER
“SURVIVAL OF FUNNEST” KARYA GAMBRENG GAMES

Laporan Kerja Magang



Nama : Natalia Depita
NIM : 10120210035
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natalia Depita

NIM : 10120210035

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

menyatakan bahwa saya melakukan praktek kerja magang di :

Nama Perusahaan : Gambreng Games

Divisi : Kreatif

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

Kelapa Dua, Karawaci, Tangerang

Periode : 7 Februari – 7 Mei 2014

Pembimbing lapangan : Yunita Riris Widawaty

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan kerja magang ini adalah asli. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan magang ini telah saya sebutkan kutipannya serta saya cantumkan pada Daftar Pustaka.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah Internship yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2014

Natalia Depita

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERAN VIDEO DIRECTOR DALAM DOKUMENTER
“SURVIVAL OF FUNNEST” KARYA GAMBRENG

GAMES

Oleh

Nama : Natalia Depita

NIM : 10120210035

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 1 Juli 2014

Mengetahui & Menyetujui

UMN

Edwin Hartono M.A

Pembimbing

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus untuk penyertaan yang tiada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Banyak pelajaran yang penulis dapat melalui dosen-dosen yang tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata melainkan pelajaran tentang hidup juga. Tak terasa empat tahun sudah berlalu dan tiba saatnya bagi penulis untuk maju ke tahap selanjutnya, untuk merasakan dunia kerja yang profesional.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Universitas Multimedia Nusantara yang membekali penulis baik secara *soft skill* dan *hard skill*, serta kesempatan untuk mempraktekkannya selama proses kerja magang. Selama melakukan proses kerja magang di studio gambreng games, penulis mendapat banyak bantuan serta pengalaman kerja yang tidak terlupakan. Pada penyusunan laporan magang ini pun penulis mendapat dukungan dan bantuan dari para dosen Universitas Multimedia Nusantara serta teman-teman penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku ketua program studi desain komunikasi visual.
2. Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing magang yang senantiasa membimbing penulis dalam penyusunan laporan magang ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.
3. Kedua orang tua penulis beserta kakak-kakak yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan magang ini.
4. Keluarga besar Gambreng Games, yang sudah menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktek kerja magang ini.
5. Yunita Riris W. selaku pembimbing lapangan dan guru penulis selama melakukan praktek kerja magang di Gambreng Games.

6. Dodick Zulaimi Sudirman, sebagai *creative director* dan teman yang selalu membagi ilmu dan mengarahkan penulis selama bekerja.
7. Lusiana dan Dimas Agni selaku teman kerja yang membantu penulis dalam beradaptasi.
8. Natasia Wongso, Anisa Mulyati, Putri Syabrina, Ajeng Diah, Nurul Kartika, dan Gabriella Dhillon teman-teman yang selalu siap membantu penulis dalam penulisan laporan magang ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan laporan kerja magang ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu penulis pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata penulis pun berharap semoga laporan kerja magang ini dapat berguna dan bermanfaat untuk para pembacanya

Tangerang, 1 Juli 2014

Natalia Depita



ABSTRAKSI

Industri games merupakan bagian dari industri kreatif yang sedang berkembang di Indonesia. Studio games independen yang ada, memberikan peluang pekerjaan yang menjanjikan karena masih sedikitnya orang yang menaruh minat pada industri games. Proses pembuatan games yang kompleks tidak semudah memainkannya, hal inilah yang ingin ditunjukkan oleh studio gambreng games, dalam pembuatan film dokumenter. Dokumenter menjadi salah satu sarana yang digunakan oleh gambreng games untuk mensosialisasikan proses pembuatan sebuah games. Dalam laporan magang yang berjudul “Peran Video Director dalam dokumenter ‘Survival of Funnest’ karya Gambreng Games” ini penulis menceritakan proses kreatif pembuatan film pendek dokumenter sebagai *video director*.

Kata kunci : magang, indie games, *video director*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
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. Gambreng Games.....	4
2.1.1. Logo dan Sejarah Gambreng Games.....	5
2.1.2. Visi dan Misi Gambreng Games	5
2.2. Struktur dan Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1. Kedudukan dan koordinasi.....	8

3.2. Tugas yang Dilakukan.....	9
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	11
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	11
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	22
3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	22
BAB IV PENUTUP	24
4.1. Kesimpulan	24
4.2. Saran.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Struktur organisasi Gambreng Games.....	6
Gambar 3. 1. Proses desain games “Cannona Luna”.....	13
Gambar 3. 2. <i>Timeline</i> produksi film dokumenter bulan Februari – April	15
Gambar 3. 3. <i>Timeline</i> produksi film dokumenter bulan Mei.....	15
Gambar 3. 5. Proses <i>shooting</i> di studio.....	17
Gambar 3. 6. Proses <i>shooting</i> dengan dua kamera.....	18
Gambar 3. 7. Transkrip yang Dikerjakan.....	19
Gambar 3. 8. <i>Screenshot</i> film dokumenter “ <i>Survival of Funnest</i> ”	20
Gambar 3. 9. <i>Screenshot</i> video profil “ <i>Datsun Rising Challenge</i> ”	22



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Laporan Realisasi Kerja Magang	9
--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURAT PENGANTAR MAGANG	XVII
LAMPIRAN B: SURAT PENERIMAAN MAGANG.....	XVII
LAMPIRAN C: SURAT SELESAI MAGANG.....	XVIII
LAMPIRAN D: KM-03 KARTU KERJA MAGANG.....	XIX
LAMPIRAN E: KM-04 KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	XX
LAMPIRAN F: KM-05 LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG.....	XXI
LAMPIRAN G: FORM BIMBINGAN MAGANG.....	XXII
LAMPIRAN H: CURRICULUM VITAE.....	XVIII

