



### **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.

**ANALISA KETERKAITAN PROSES PRA PRODUKSI DAN  
PRODUKSI PADA PROMOSI FILM ANIMASI “*BATTLE OF  
SURABAYA*”**

**Skripsi**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Handy Anwar

NIM : 12120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Handy Anwar

NIM : 12120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

**Analisa Keterkaitan Antara Proses Pra Produksi dan Produksi Pada  
Promosi Film Animasi “Battle of Surabaya”**

dengan ini menyatakan bahwa, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Desember 2016

Handy Anwar



UMMN

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Analisa Keterkaitan Proses Pra Produksi dan Produksi pada Promosi Film**

**Animasi “Battle of Surabaya”**

Oleh

Nama : Handy Anwar

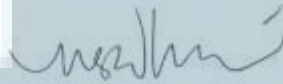
NIM : 12120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Januari 2017

Dosen Pembimbing



Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, yang diberikan penulis sehingga mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Analisa Keterkaitan Proses Pra Produksi dan Produksi Pada Promosi Pada Film Animasi “*Battle of Surabaya*””.

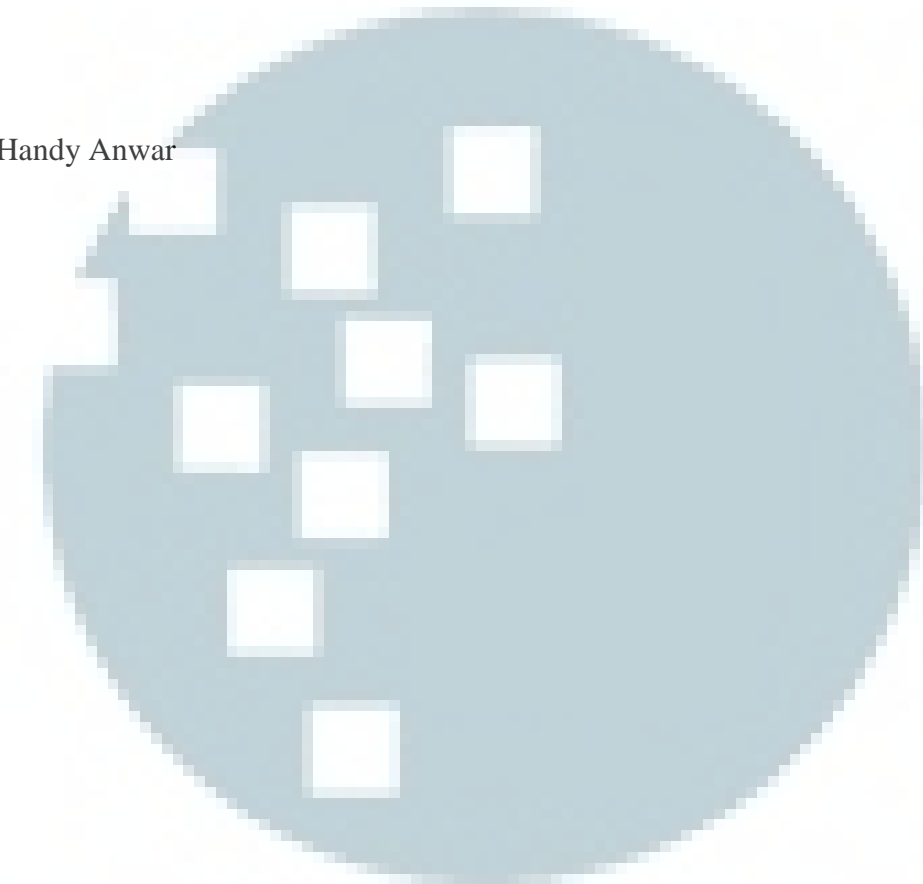
Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan Skripsi ini tidak dapat selesai oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari pihak lainnya selama penyusunan laporan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing saya dengan memberi bantuan, masukan, kritik, dan saran dalam proses penulisan Skripsi.
3. Dosen–dosen Fakultas Seni dan Desain yang telah bersedia memberikan saran dalam penulisan Skripsi.
4. Orang tua saya yang terus memberikan dukungan dan saran selama mengerjakan Skripsi.
5. Kepada teman-teman yang memberikan saran serta dukungan dalam penulisan Skripsi.

Tangerang, 19 Desember 2016

Handy Anwar



UMN

## ABSTRAKSI

Skripsi ini membahas tentang keterkaitan antara proses pra produksi dan produksi pada proses promosi pada film animasi “*Battle of Surabaya*”. Penulis memilih topik ini karena promosi merupakan aspek penting dalam proses pembuatan suatu film atau animasi. MSV Pictures melakukan banyak cara untuk mempromosikan filmnya ditengah dunia industri kreatif Indonesia yang tidak menentu dan mempunyai banyak persaingan. MSV Pictures bahkan memulai promosi ketika belum memasuki masa pra produksi. MSV Pictures menggunakan prestasi yang diraih pada ajang-ajang penghargaan untuk menarik *public awareness* dan investor untuk mendanai biaya produksi yang tidak murah. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan wawancara sebagai sumber utama dalam melakukan penelitian ini. MSV Pictures tidak hanya mempromosikan “*Battle of Surabaya*”, melainkan menawarkan sesuatu yang lebih yaitu: pengetahuan tentang produksi animasi dengan harapan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia khususnya di bidang animasi.

Kata kunci: (industri kreatif, promosi, nilai lebih, *public awareness*, animasi..)

UMMN



## ABSTRACT

*This essay is discussing about the linkage between the pre-production and production to the promotion of “Battle of Surabaya”. This topic is chosen because promotion is the most important part of animation and filmmaking. MSV Pictures uses many ways to promote their film in Indonesia’s unstable, uncertain and full of competitor creative industries. Their promotion starts when the film itself do not exist yet. MSV Pictures uses awards and achievements to building public awareness and gathering investors for supporting their not cheap production cost. This essay uses datas gathered from interview with MSV Pictures staffs as main data. MSV Pictures did not only promote “Battle of Surabaya”, but they offered something more valueable than just entertainment to the audiences; knowledge about animation production and stuff in hope for better human resources quality.*

*Keyword: (creative industries, promotion, value, public awareness, animation.)*

U M N

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL DAN BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metodologi.....	5
1.7. Bagan Penelitian .....	5

1.8. Timeline .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Proses Pra Produksi dan Produksi Animasi .....	7
2.2. <i>Marketing</i> .....	11
2.3. Promosi Pada Film dan Animasi.....	14
2.4. Industri Perfilman dan Animasi Sebagai Bagian dari Industri Kreatif .....	18
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>22</b>
3.1. Gambaran Umum MSV Pictures dan “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	22
3.2. Metode Penelitian .....	25
3.3. Proses Pra Produksi dan Produksi Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	28
3.4. Promosi Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ”.....	29
3.5. Peran MSV Pictures dalam Industri Kreatif Indonesia .....	34
<b>BAB IV ANALISA DATA DAN TEMUAN RISET .....</b>	<b>36</b>
4.1. Analisa Terhadap <i>Marketing</i> Yang Telah Dilakukan MSV Pictures Untuk Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ”.....	36
4.2. Analisa Terhadap Promosi Yang Telah Dilakukan MSV Pictures Untuk Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ”.....	40
4.3. Analisa Proses Pra Produksi dan Produksi yang Dilakukan Oleh MSV Pictures Dalam Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	49
4.4. Analisa MSV Pictures dalam Industri Kreatif Indonesia.....	52

<b>4.5. Temuan Penelitian dan Interpretasi Promosi MSV Pictures Untuk Film Animasi “Battle of Surabaya”.....</b>	<b>55</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>59</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>59</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>60</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penulis bersama dengan kepala bagian <i>marketing</i> dan HRD.....	22
Gambar 3.2 Struktur Organisasi MSV Pictures .....	23
Gambar 3.3 Poster film “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	24
Gambar 3.4 Gambaran umum keseluruhan proses produksi film animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	29
Gambar 3.5 Tampilan halaman <i>Facebook</i> “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	31
Gambar 3.6 Tampilan halaman <i>Twitter</i> “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	31
Gambar 3.7 Tampilan <i>website</i> film animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	32
Gambar 3.8 Tampilan <i>game</i> “ <i>Battle of Surabaya</i> ” Run II .....	33
Gambar 3.9 Cover album <i>original soundtrack</i> “ <i>Battle of Surabaya</i> ” “Mengingatmu” oleh Maudy Ayunda.....	34
Gambar 4.1 Toko Online MSV Pictures.....	38
Gambar 4.2 “ <i>Battle of Surabaya</i> ” sebagai pemenang INAICTA 2012 (digital animation) .....	41
Gambar 4.3 Salah satu contoh interaksi di akun media sosial “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	43
Gambar 4.4 Salah satu postingan tentang habisnya tiker “ <i>Battle of Surabaya</i> ” ..	44
Gambar 4.5 Salah satu contoh hadiah kuis yang diadakan di akun media sosial .	45
Gambar 4.6 Contoh promosi yang ada pada <i>website</i> “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	46
Gambar 4.7 Stand MSV Pictures di AFA .....	47
Gambar 4.8 Artwork awal “ <i>Battle of Surabaya</i> ” sebagai banner akun sosial media .....	48

Gambar 4.9 Album <i>Original Sountrack “Battle of Surabaya”</i> .....	49
Gambar 4.10 <i>Postingan pertama Facebook “Battle of Surabaya” The Movie)</i> ...	51
Gambar 4.11 Informasi tentang pameran MSV Animation School.....	54
Gambar 4.12 Salah Satu Contoh Seminar dengan Tema Produksi.....	57



U M N

## DAFTAR TABEL DAN BAGAN

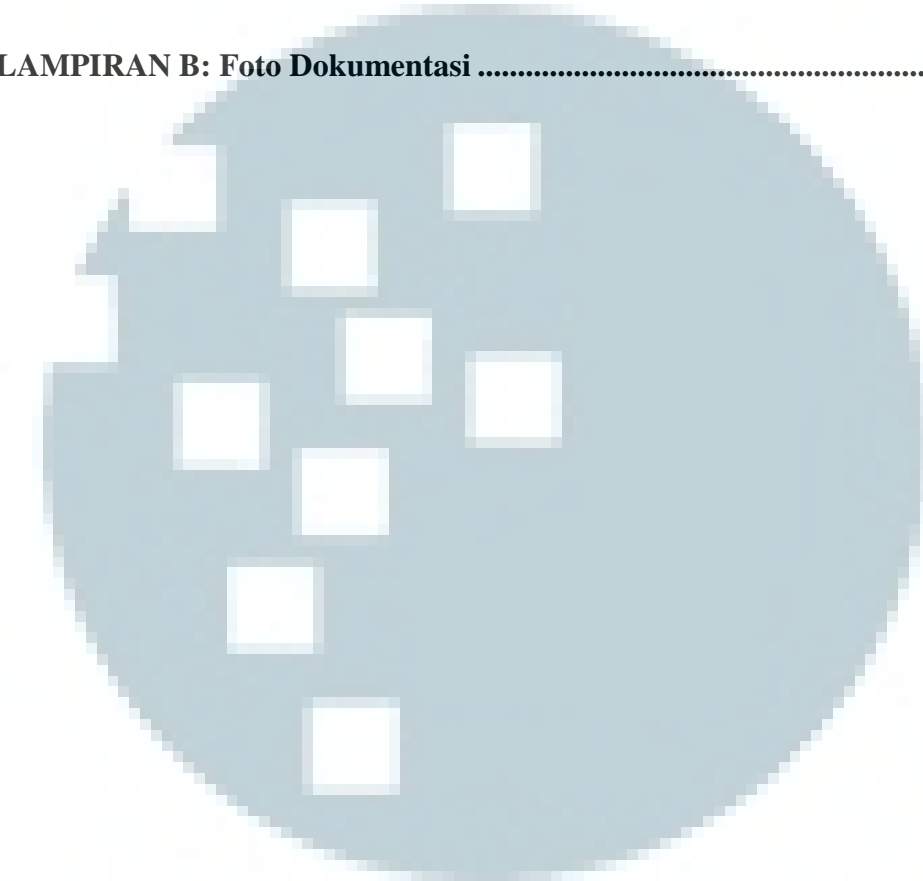
Bagan 2.1 Bagan Tahapan <i>Marketing</i> Menurut Philip Kotler .....	12
Bagan 4.1 Bagan Promosi Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” Menurut Media Promosi.....	40
Bagan 4. 2 Bagan Promosi Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” menurut tahapan Produksi .....	52
Tabel 4.1 Timeline Keseluruhan Proses Promosi Film Animasi “ <i>Battle of Surabaya</i> ” .....	56

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A: Hasil Wawancara..... xvii**

**LAMPIRAN B: Foto Dokumentasi ..... xxi**



**UMN**