

**STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT
TERHADAP LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENGKAJIAN

Josephine Aprillia Bayuputri

0000028214

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

**STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT
TERHADAP LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY**



SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Josephine Aprillia Bayuputri

0000028214

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Josephine Aprillia Bayuputri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028214

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT TERHADAP
LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 27 Januari 2022



(Josephine Aprillia Bayuputri)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT TERHADAP
LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY

Oleh
Nama : Josephine Aprillia Bayuputri
NIM : 00000028214
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 27 Januari 2022
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.
L00518

Penguji

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
025245

Pembimbing



Kemal Hasan S.T., M.Sn
0303016705 / 031274

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
025245

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Josephine Aprillia Bayuputri

NIM : 00000028214

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION TERHADAP LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Josephine Aprillia Bayuputri)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT TERHADAP LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film dan Televisi Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Kemal Hasan S.T., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Arnold J. Limasnax, selaku Pimpinan Perusahaan yang telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan program kerja magang di E-Motion Entertainment.
6. Orang Tua, Kakak, Adik, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Ibu Citra Cermitha, selaku Supervisor yang telah membantu dan membimbing penulis selama program kerja magang dilaksanakan.
8. Bapak Iqbal Siregar, selaku Supervisor kedua yang telah membantu dan membimbing penulis selama program kerja magang dilaksanakan.

9. Julian Kaisar, Denis Ligia, Zamzam Y. Maulana, Dwi Nugroho, dan Bina Bagja yang merupakan anggota dari band Juicy Luicy, selaku artis dari E-Motion Entertainment yang telah mengizinkan penulis mengangkat tentang Juicy Luicy untuk dijadikan bahan skripsi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

10. Teman-teman dekat penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan selama penulis menyelesaikan skripsi pengkajian ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 4 Januari 2022



(Josephine Aprillia Bayuputri)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

STRATEGI BISNIS KREATIF E-MOTION ENTERTAINMENT TERHADAP LAGU LANTAS DARI JUICY LUICY

Josephine Aprillia Bayuputri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana strategi bisnis kreatif yang diterapkan oleh E-Motion Entertainment terhadap lagu Lantas dari Juicy Luicy. Strategi bisnis kreatif ini berdasar kepada *Business Model Canvas*. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif dan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dan dokumentasi (studi dokumen). Hasil dari penelitian ini adalah kerangka *Business Model Canvas* dari E-Motion Entertainment dan strategi pemasaran yang diterapkan dalam lagu Lantas dari awal pembuatan lagu hingga setelah rilis.

Kata kunci: *Business Model Canvas*, Strategi Bisnis Kreatif, Strategi Pemasaran

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***CREATIVE BUSINESS STRATEGY OF E-MOTION
ENTERTAINMENT TO THE SONG TITLED LANTAS BY JUICY***

LUICY

Josephine Aprillia Bayuputri

ABSTRACT (English)

This research is done with the objective to know and understand what creative business strategy that E-Motion Entertainment took for "Lantas", a song by Juicy Luicy. This creative business strategy is based on the Business Model Canvas and marketing strategy of the song. The research methods used are qualitative research methods and data collection done through interviews and documentation (document studies). The results of this research are the framework of E-Motion Entertainment's Business Model Canvas, and marketing strategy which was used for the song "Lantas" from the beginning of the song production process to the song release.

Keywords: *Business Model Canvas, Creative Business Strategy, Marketing Strategy.*

UMN

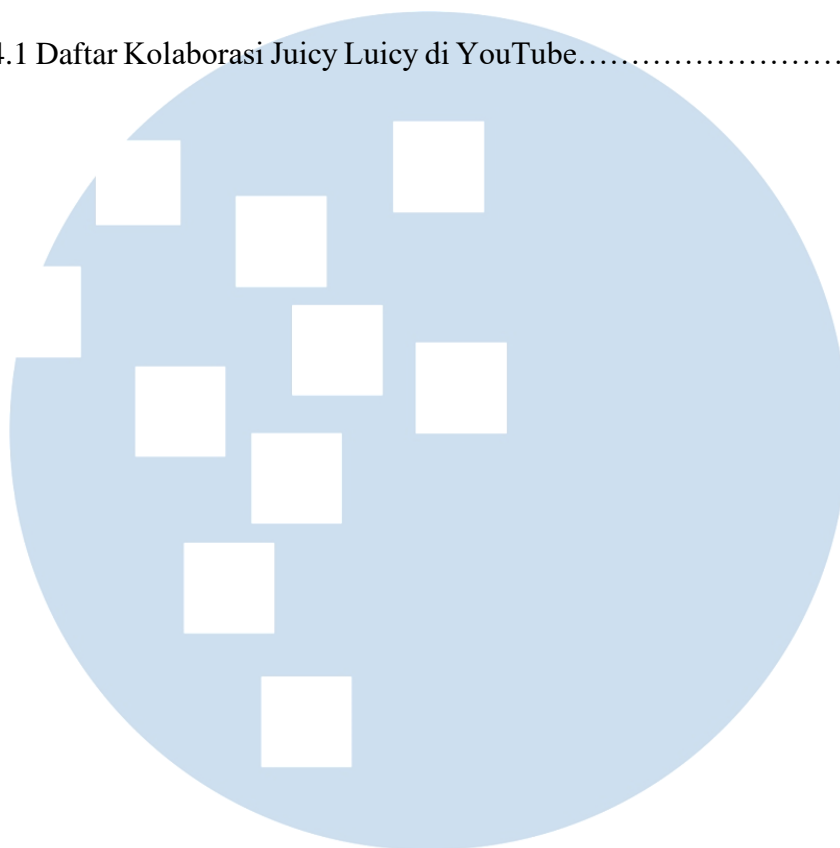
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English).....</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Industri Kreatif	4
2.2 Strategi Bisnis Kreatif	5
3. METODE PENELITIAN	8
3.1 Jenis Penelitian	8
3.2 Sumber Data	8
3.3 Fokus Penelitian	9
3.4 Teknik Pengumpulan Data	9
4. TEMUAN	11
4.1 <i>Business Model Canvas</i> E-Motion Entertainment	11
4.2 Strategi Pemasaran Lagu “Lantas”	17
5. KESIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Kolaborasi Juicy Luicy di YouTube.....22



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

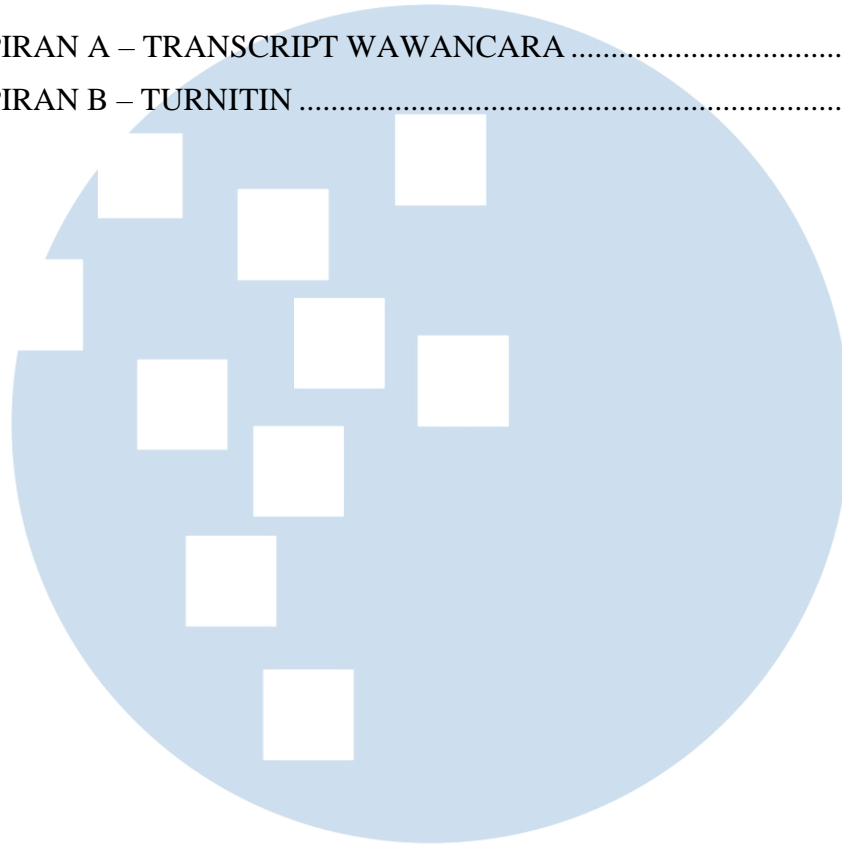
Gambar 4.1 <i>Business Model Canvas</i> E-Motion Entertainment.....	10
Gambar 4.2 <i>Insights</i> Spotify Lagu Lantas (Umur & Gender).....	11
Gambar 4.3 <i>Insights</i> YouTube Umur & Gender (<i>Music Video & Lyrics Video</i>)....	12
Gambar 4.4 Konten Promosi Pra-Rilis Lagu Lantas.....	17
Gambar 4.5 Konten Promosi Rilis Lagu Lantas.....	18
Gambar 4.6 Konten Promosi Pasca-Rilis Lagu Lantas.....	19
Gambar 4.7 <i>Insights</i> Spotify Lagu Lantas (1 Tahun).....	20
Gambar 4.8 YouTube <i>Analytics: Official Lyrics Video</i>	21
Gambar 4.9 YouTube <i>Analytics: Official Music Video</i>	21
Gambar 4.10 YouTube <i>Analytics: YouTube Music</i>	22

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – TRANSCRIPT WAWANCARA	27
LAMPIRAN B – TURNITIN	44



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA