



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

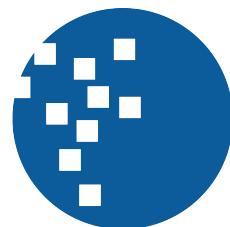
Copyright and reuse:

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 SUTRADARA DALAM PEMBUATAN VIDEO
PROMOSI MUSIKAL *SCIENTIA SQUARE PARK* DENGAN
KONSEP *JOYFUL***

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Heinrich Lukas Fandi Prayitna
NIM : 00000018585
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heinrich Lukas Fandi Prayitna

NIM : 00000018585

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANAN SUTRADARA DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI

MUSIKAL SCIENTIA SQUARE PARK DENGAN KONSEP JOYFUL

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Fandi".

Fandi Prayitna



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANAN SUTRADARA DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MUSIKAL SCIENTIA SQUARE PARK DENGAN KONSEP JOYFUL

Oleh

Nama : Heinrich Lukas Fandi Prayitna

NIM : 00000018585

Program Studi : Film dan Televisi

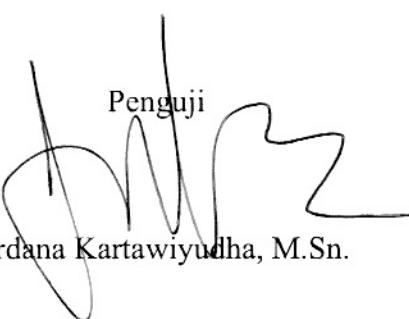
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

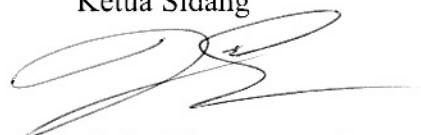
Pembimbing I



Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

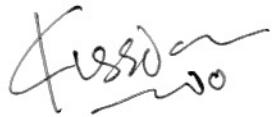
Pengaji

Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Ketua Sidang



Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peranan Sutradara Dalam Pembuatan Video Promosi Musikal *Scientia Square Park* Dengan Konsep *Joyful*”.

Alasan penulis tertarik pada topik pembahasan Skripsi ini karena jaraknya video promosi yang berbentuk musical kebanyakan diantaranya adalah video *company profile* biasa dan juga penulis percaya bahwa company profile yang baik adalah *company profile* yang memiliki konsep yang sesuai dengan target market yang ada maka dari itu dibutuhkan riset dan perjuangan untuk mencapai hasil yang maksimal serta jangan malu untuk bertanya kepada yang lebih ahli/ berpengalaman.

Topik yang penulis bahas menjadi sangat penting karena banyaknya *company profile* di Indonesia yang hanya mengedepankan *hard selling* sehingga ide-ide menarik menjadi tidak dieksplorasi lebih dalam lagi maka dari itu penulis membuat karya yang berbeda dari *company profile* yang lain.

Pendapat penulis terhadap *project* tugas akhir kali ini adalah kebersamaan dalam sebuah team serta kerja keras harusnya diperjuangkan untuk mencapai hasil yang maksimal. Banyak pengalaman yang berharga yang penulis dapat selama mengerjakan tugas akhir ini, mulai dari berkoordinasi, bekerjasama hingga memasukan konsep yang dipilih kedalam video *company profile*.

Tidak lupa juga untuk mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu Skripsi ini.

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi FTV
2. Baskoro Adi, S.E., M.M. selaku pembimbing
3. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc. selaku Ketua Sidang Skripsi Penciptaan
4. Lucky Kuswandi, BFA. selaku konsultan literatur dan karya
5. Rama Nurdina selaku klien *Scientia Square Park*
6. Devi Sonia Rosalina selaku partner dalam Skripsi Penciptaan
7. Elisabet Rena selaku asisten dan *storyboard* artis
8. Hendra Prajitna, Soewandi Prajitna, Sulastri, Ivana Prayitna selaku kakek, ayah, ibu dan kakak perempuan penulis.

Tangerang, 5 Januari 2018



Fandi Prayitna



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Banyak cara untuk melakukan promosi salah satu caranya dengan menggunakan media *audio visual* untuk menyampaikan *company profile* yang akan terlihat lebih menarik dan informatif sehingga dapat meningkatkan promosi perusahaan serta citra baik perusahaan tersebut. PT. Summarecon Agung, tbk memiliki sebuah taman bernama *Scientia Square Park* yang menjadi fasilitas bagi keluarga yang tinggal di daerah Tangerang khususnya Gading Serpong.

Scientia Square Park sampai sekarang belum memiliki video *company profile* yang bagus untuk ditampilkan kepada masyarakat, maka dari itu diperlukan video *company profile* yang bagus, informatif serta dapat menjadi media promosi bagi *Scientia Square Park*. Konsep *joyful* menjadi konsep yang dipilih oleh *Scientia Square Park* dengan bentuk penerapan video secara *musical* sehingga dapat lebih menarik untuk menjadi bagian dari promosi *Scientia Square Park*.

Kata kunci: PT. Summarecon Agung, *Company Profile*, *Audio Visual*, Promosi, *Joyful*, *Musical*.



ABSTRACT

There are many promotion methods to advertise many things. One of the method is by using audio-visual media. Audio-visual media can be seen as more interesting and informative tool to enhance promotion and branding a good reputation of a company. This can be transform into a company profile form. Scientia Square Park is a theme park that be owned by PT. Summarecon Agung Tbk. It provides a good facility for families living in Tangerang, mainly in Gading Serpong area.

Just now, Scientia Square Park does not have a single good company profile video for the need of its publicity. By creating a good company profile video, purposely set as musical video, it will pull interests and enhance many viewers, hence, a good advertisement tool for Scientia Square Park.

Keywords: PT. Summarecon Agung, *Company Profile, Audio Visual, Promosi, Joyful, Musical.*



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 LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Skripsi	2
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Company Profile	4
2.2. Promosi	5
2.2.1. Iklan.....	5
2.3. Sutradara	6

2.3.1. Akting.....	6
2.3.2. Produksi.....	7
2.4. Konsep Joyful.....	8
2.4.1. Play.....	9
2.5. Musikal.....	11
2.5.1. Types of musical number.....	14
2.5.2. Movement and Images	15
BAB III METODOLOGI	16
3.1. Gambaran Umum	16
3.1.1. Scientia Square Park	17
3.1.2. Posisi Penulis	17
3.1.3. Peralatan	18
3.2. Tahapan Kerja	19
3.3. Acuan	22
3.3.1. Iklan McDonald's.....	23
3.3.2. Iklan JAL Card.....	24
3.3.3. Film La La Land.....	26
BAB IV ANALISIS	27
4.1. Analisa Konsep	27
4.2. <i>Level of Staging</i>	36
4.2.1. Blocking	36
4.2.2. Musical Staging.....	43

4.2.3. Koreografi	44
4.3. <i>Types of Musical</i>	47
4.4. Aspek.....	50
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan dalam <i>Musical</i>	11
Gambar 3.1 Adegan Awal Iklan <i>McDonald's</i>	23
Gambar 3.2 Adegan Menari Iklan <i>Mc Donalds</i>	24
Gambar 3.3 Adegan Awal Iklan <i>JAL Card</i>	25
Gambar 3.4 Adegan Akhir Iklan <i>JAL Card</i>	25
Gambar 3.5 Poster <i>La La Land</i>	26
Gambar 4.1 Contoh Aktivitas	27
Gambar 4.2 Contoh Lingkungan sekitar	28
Gambar 4.3 Contoh Interaksi	29
Gambar 4.4 Contoh Objek	30
Gambar 4.5 Contoh Pengguna	31
Gambar 4.6 Analisa Referensi Iklan <i>McDonald's</i>	32
Gambar 4.7 Analisa Referensi Iklan <i>JAL Card</i>	33
Gambar 4.8 Analisa Film <i>La La Land</i>	34
Gambar 4.9 Hasil Akhir <i>Motion Graphic</i>	36
Gambar 4.10 <i>Blocking</i> Awal <i>Playground Set A</i>	37
Gambar 4.11 <i>Blocking</i> Awal <i>Playground Set B</i>	38
Gambar 4.12 Hasil <i>Blocking</i> Akhir <i>Set A</i>	39
Gambar 4.13 Hasil <i>Blocking</i> Akhir <i>Set B</i>	39
Gambar 4.14 <i>Blocking</i> Awal <i>RC Park</i>	40
Gambar 4.15 Hasil Akhir <i>Blocking</i> <i>RC Park</i>	41
Gambar 4.16 Blocking Awal <i>Rabbit Zone</i>	42



Gambar 4.17 <i>Blocking Akhir Rabbit Zone</i>	42
Gambar 4.18 Contoh <i>Musical Staging A</i>	43
Gambar 4.19 Contoh <i>Musical Staging B</i>	44
Gambar 4.20 Pembuatan Koreo oleh Koreografer.....	45
Gambar 4.21 <i>Floorplan</i> untuk Koreografi	45
Gambar 4.22 Hasil Koreografi.....	46
Gambar 4.23 Contoh <i>Solo Ballad</i>	47
Gambar 4.24 Contoh <i>Duet Ballad</i>	48
Gambar 4.25 Contoh <i>Full Scale Group Staging</i>	49
Gambar 4.26 Contoh Aspek Fungsional	50
Gambar 4.27 Contoh Aspek Tematik 1.....	51
Gambar 4.28 Contoh Aspek Tematik 2.....	52
Gambar 4.29 Contoh Aspek Estetika	53



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI XV

LAMPIRAN B: STORYBOARD..... XVII

