

**ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN
AUDIO VISUAL #SemuaMakinMudah
UNTUK PLN *MOBILE VIDEO COMPETITION* 2021**



Disusun oleh :

Belgi Aprilliandi

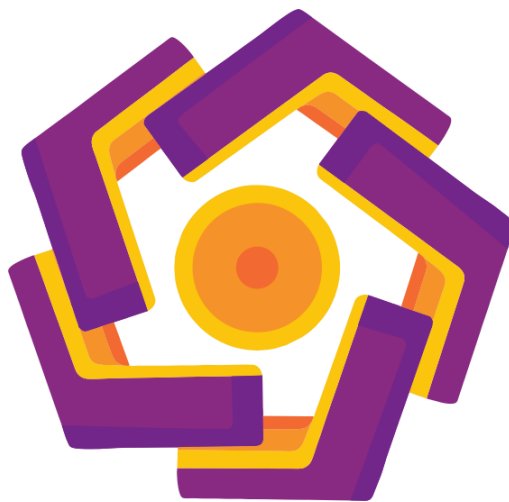
17.96.0009

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN
AUDIO VISUAL #SemuaMakinMudah
UNTUK PLN *MOBILE VIDEO COMPETITION* 2021**

LAPORAN

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

Belgi Aprilliandi

17.96.0009

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

LAPORAN

**ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN
AUDIO VISUAL #SemuaMakinMudah
UNTUK PLN *MOBILE VIDEO COMPETITION* 2021**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Belgi Aprilliandi

17.96.0009

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Laporan
pada tanggal 24 Maret 2022

Dosen Pembimbing,



Deani Prionazvi Rhizky, S.S.T., M.I.Kom
NIK. 190302447

PENGESAHAN

LAPORAN

**ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN
AUDIO VISUAL #SemuaMakinMudah
UNTUK PLN *MOBILE VIDEO COMPETITION* 2021**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Belgi Aprilliandi

17.96.0009

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Deani Prionazvi Rhizky, S.S.T., M.I.Kom
NIK. 190302447

Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302360

Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom
NIK. 190302361

Tanda Tangan



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom
NIK. 190302125

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, laporan ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam laporan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Februari 2022



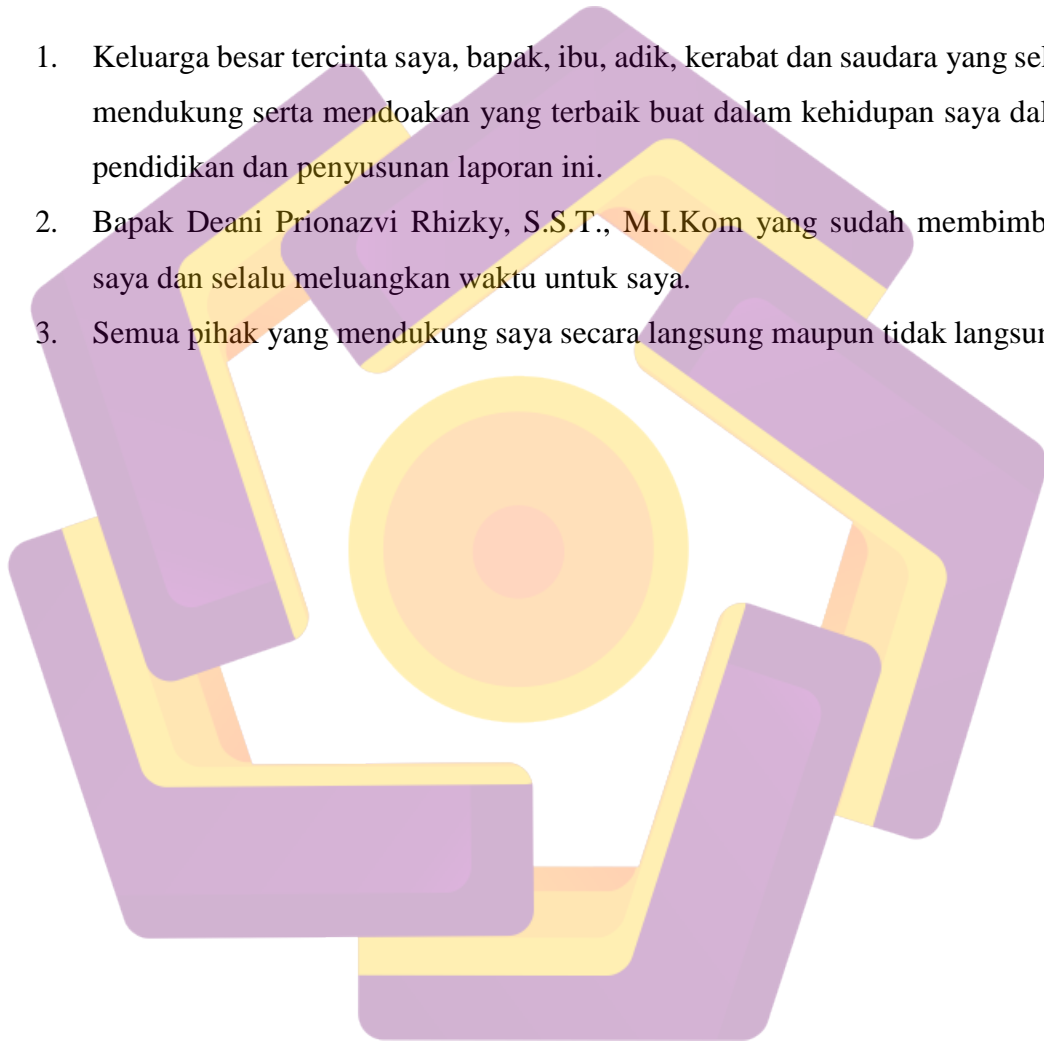
Belgi Aprilliandy

17.96.0009

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan kesempatan menimba ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Laporan ini penulis persembahkan kepada :

1. Keluarga besar tercinta saya, bapak, ibu, adik, kerabat dan saudara yang selalu mendukung serta mendoakan yang terbaik buat dalam kehidupan saya dalam pendidikan dan penyusunan laporan ini.
2. Bapak Deani Prionazvi Rhizky, S.S.T., M.I.Kom yang sudah membimbing saya dan selalu meluangkan waktu untuk saya.
3. Semua pihak yang mendukung saya secara langsung maupun tidak langsung



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita semua, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan dengan tepat waktu, yang diberi judul “Pembuatan Iklan Audio Visual #SemuaMakinMudah Untuk PLN *Mobile Video Competition* 2021”. Tujuan dari penyusunan laporan ini guna memenuhi syarat untuk bisa memperoleh jenjang Sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Sosial, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Di dalam pengerjaan laporan ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng Selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Deani Prionazvi Rhizky, S.S.T., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing
5. Ibu Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Penguji
6. Ibu Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom selaku Dosen Penguji
7. Penyelenggara lomba PLN *Mobile Competition* 2021
8. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 8 Februari 2022



Belgi Aprilliandi

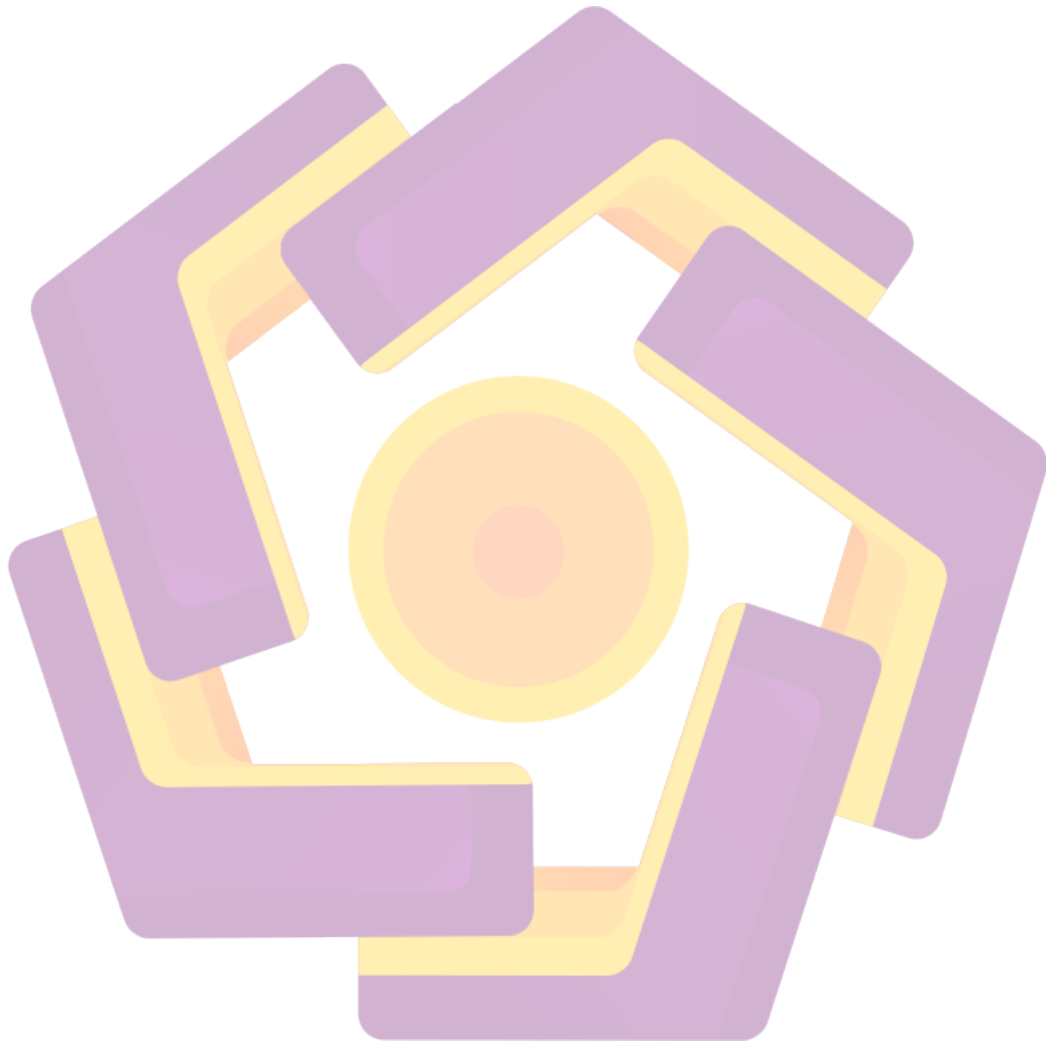
DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN..... | 1 |
| ANALISIS PROSES KREATIF PEMBUATAN IKLAN..... | 2 |
| LAPORAN..... | 2 |
| PERSEMBAHAN..... | 4 |
| KATA PENGANTAR..... | 5 |
| DAFTAR ISI..... | 6 |
| DAFTAR TABEL..... | 8 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 9 |
| INTISARI..... | 10 |
| ABSTRACT..... | 11 |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| I.I Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan..... | 4 |
| 1.4 Manfaat..... | 4 |
| BAB II KERANGKA KONSEP..... | 5 |
| 2.1 Landasan Teori..... | 5 |
| 2.1.1 Pemasaran..... | 5 |
| 2.1.2 Komunikasi Pemasaran..... | 5 |
| 2.1.3 Iklan..... | 6 |
| 2.1.4 Video..... | 8 |
| 2.1.5 Audio Visual..... | 8 |
| BAB III KONSEP PERENCANAAN..... | 10 |
| 3.1 Ide Perencanaan..... | 10 |
| 3.1.1 Ide Karya..... | 10 |
| 3.1.2 Inovasi Karya..... | 12 |
| 3.2 Sasaran Karya..... | 12 |
| 3.3 Pendekatan Estetis Karya..... | 13 |
| 3.3.1 Storyboard..... | 13 |

| | |
|--|----|
| 3.4 Hasil Video..... | 16 |
| BAB IV PEMBAHASAN KARYA..... | 23 |
| 4.1 Deskripsi Karya..... | 23 |
| 4.2 Proses Produksi | 23 |
| 4.2.1 Pra Produksi | 23 |
| 4.2.2 Produksi..... | 25 |
| 4.2.3 Post Produksi | 26 |
| 4.3 Implementasi Karya | 29 |
| 4.4 Analisis dan Evaluasi | 29 |
| 4.5 Kendala dan Pemecahan Masalah | 30 |
| BAB V..... | 31 |
| PENUTUP..... | 31 |
| 5.1 Kesimpulan | 31 |
| 5.2 Saran..... | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA | 33 |
| LAMPIRAN..... | 35 |
| Lampiran 1. Tautan Karya | 35 |
| Lampiran 2. Kebutuhan Peralatan dan Properti | 36 |
| Lampiran 3. <i>Timeline</i> Kerja | 37 |
| Lampiran 4. Laporan Keuangan..... | 38 |
| Lampiran 5. Dokumentasi..... | 39 |

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Storyboard Video PLN Mobile Competition 15



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Proses alur cerita | 10 |
| Gambar 2. <i>Scene 1</i> | 16 |
| Gambar 3. <i>Scene 2</i> | 17 |
| Gambar 4. <i>Scene 3</i> | 17 |
| Gambar 5. <i>Scene 4</i> | 17 |
| Gambar 6. <i>Scene 5</i> | 18 |
| Gambar 7. <i>Scene 6</i> | 18 |
| Gambar 8. <i>Scene 7</i> | 18 |
| Gambar 9. <i>Scene 8</i> | 19 |
| Gambar 10. <i>Scene 9</i> | 19 |
| Gambar 11. <i>Scene 10</i> | 19 |
| Gambar 12. <i>Scene 11</i> | 20 |
| Gambar 13. <i>Scene 12</i> | 20 |
| Gambar 14. Poster PLN Mobile Video <i>Competition</i> | 21 |
| Gambar 15. Sertifikat Penghargaan PLN <i>Mobile Video Competition</i> | 22 |
| Gambar 19 Proses <i>Rendering 1</i> | 30 |
| Gambar 20 Proses <i>Rendering 2</i> | 30 |
| Gambar 21 Proses <i>Rendering 3</i> | 31 |

INTISARI

Saat ini adalah era digitalisasi dimana semua hal dapat dilakukan dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Termasuk melakukan pembayaran listrik dan pembelian token. PLN Indonesia membuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pelanggan PLN dalam melakukan transaksi. Namun banyak masyarakat yang belum tau dan paham mengenai aplikasi tersebut. Oleh karena itu PLN Indonesia mengadakan lomba video kreatif yang bertema #SemuaMakinMudah untuk memperkenalkan aplikasi dan fitur yang ada di dalamnya sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Video Iklan PLN *Mobile* dibuat untuk mengedukasi masyarakat tentang cara penggunaan aplikasi *mobile* PLN yang baru sehingga memudahkan masyarakat dalam hal layanan listrik yang diberikan PLN seperti pembelian token, cek tagihan listrik, mencatat meter listrik dan layanan pengaduan.

Untuk dapat menghasilkan sebuah iklan audio visual tentunya memerlukan beberapa tahap proses kreatif yaitu sebelum produksi, saat produksi, dan sesudah produksi. Tahap sebelum produksi mencakup pembuatan konsep cerita, pencarian lokasi dan *talent* hingga persiapan alat produksi. Selanjutnya tahap produksi yang merupakan tahap pengimplementasian semua yang telah dipersiapkan di tahap pra produksi. Kemudian tahap terakhir adalah *Post* produksi yaitu proses *editing* hingga *rendering*.

Dengan video iklan yang sudah dibuat oleh penulis maka penulis mengikuti lomba video iklan PLN *Mobile* #SemuaMakinMudah penulis mampu bersaing dengan 100 lebih peserta dari seluruh Indonesia dan berhasil mendapatkan juara 1 tingkat nasional.

Kata kunci : *digitalisasi, aplikasi, iklan*

ABSTRACT

This is the era of digitalization where everything can be done easily anywhere and anytime. Including making electricity payments and purchasing tokens. PLN Indonesia makes an application that can make it easier for PLN customers to make transactions. But many people do not know and understand about the application. Therefore, PLN Indonesia held a creative video competition with the theme #SemuaMakinMudah to introduce the applications and features in it so that they can be useful for the community.

The PLN Mobile Advertising Video was created to educate the public on how to use the new PLN mobile application to make it easier for the public in terms of electricity services provided by PLN such as purchasing tokens, checking electricity bills, recording electricity meters and complaint services.

To be able to produce an audio visual advertisement of course requires several stages of the creative process, namely before production, during production, and after production. The pre-production stage includes story concept creation, location and talent search to preparation of production tools. The next stage is the production stage, which is the implementation stage of everything that has been prepared in the pre-production stage. Then the last stage is post production, namely the editing process to rendering.

With a video ad that has been made by the author, the author took part in the PLN Mobile #SemuaMakinMudah video ad competition, the author was able to compete with more than 100 participants from all over Indonesia and managed to get 1st place at the national level.

Keywords: digitalization, application, adverti