

LAPORAN TUGAS AKHIR
“PERAN PRODUSER DALAM STRATEGI PROMOSI DIGITAL PADA PROGRAM
REALITY COMPETITION “STEP UP HIGH!”

Diajukan sebagai salah satu untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh:
Muhammad Ilyas
2270405086

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Produser Dalam Strategi Promosi digital Pada
Program Reality Competition "Step Up High"
Penulis : Muhammad ilyas
NIM : 2270405086
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis , tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Imanuel Ronald David Mongkau, SE, MM
NIP. 197106062006041001

Anggota I



Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
NIDN. 0327056905

Anggota II



Syahyuni Srimayasandy S.Sn,M.A
NIP. 199006302019032012

Mengetahui,



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penulis Dalam Strategi Promosi Digital Pada
Pada Program Step Up High!

Penulis : Muhammad Ilyas

NIM : 2270405086

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025

Pembimbing I



Syahyuni Srimayasandy S.Sn,M.A
NIP. 199006302019032012

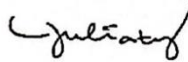
Pembimbing II



Laelatur Pathia,M.I.Kom
NIP. 199007162024062002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn.
NIP. 199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilyas

NIM : 2270405086

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul!

“Peran Produser dalam Strategi Promosi Digital Pada Program *Reality* Kompetitif

“*Step Up High*”

Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Juni 2025

Yang menyatakan,

A colorful rectangular stamp with a grid pattern and the text "METRA" and "KAPAL" is visible. Below the stamp, the text "67UB9ALX328647828" is printed.

Muhammad Ilyas

NIM: 2270405086

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilyas

NIM : 2270405086

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2024/2025

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

“Peran Produser dalam Strategi Promosi Digital pada Program *Reality* Kompetitif “*Step Up High*”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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

Jakarta, 8 Juli 2025


Muhammad Ilyas
NIM: 2270405086

ABSTRAK

The Japanese Pop (JPOP) community has a decrease in fans compared to other pop music as stated in (Jakpat, 2024) as much as 21% of JPOP music listeners. This report aims to convey the role of producers in the Digital Promotion Strategy of the Competitive Reality Program “Step Up High”. In the rapid development of new media such as Youtube, the media has significant access to services for the public in delivering information and entertainment. Producers have responsibility for the entire implementation of production activities from pre-production, production, and post-production stages. The author uses descriptive method collection techniques with triangulation data collection techniques to find the role of producers in promotion mix, and digital promotion. In making the “Step Up High!” program, the author collaborated with 3 partners, namely Bagi Kopi, BSM, and Andthrixs. This project took place at Bagi Kopi Kalimalang, East Jakarta. From April to June, the author got 12,000 visitors on Instagram from digital promotion and promotion mix that has been done and got a positive response from the partners.

Keywords: *Produser, Reality Show, Promotion Digital, Promotion Mix, Step Up High!.*

Komunitas *Japanese Pop* (JPOP) memiliki penurunan pada promosi Laporan ini bertujuan untuk menyampaikan peran produser dalam Strategi Promosi Digital pada Program *Reality* Kompetitif “*Step Up High*”. Dalam perkembangan media baru yang sangat pesat seperti *Youtube*, media tersebut memiliki akses layanan yang cukup signifikan bagi masyarakat dalam menyampaikan informasi dan hiburan. Produser memiliki tanggung jawab atas seluruh pelaksanaan kegiatan produksi dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis menggunakan teknik pengumpulan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data triangulasi untuk mencari peranan produser dalam *promotion mix*, dan *promotion digital*. Dalam pembuatan program “*Step Up High!*”, penulis melakukan kerjasama dengan 3 mitra yaitu Bagi Kopi, BSM, dan Andthrixs. Proyek ini berlangsung di Bagi Kopi Kalimalang Jakarta Timur. Dari rentang waktu April – Juni, penulis mendapatkan *engagement* sebesar 21.91% pengunjung di *Instagram* dari promosi digital dan *promotion mix* yang sudah dilakukan serta mendapatkan respon positif dari mitra.

Kata Kunci: *Produser, Reality Show, Promotion Digital, Promotion Mix, Step Up High!.*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-nya, yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, kekuatan, dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan yang bertajuk “Peran Produser dalam Strategi Promosi Digital pada Program *Reality* Kompetitif “*Step Up High!*”.

Penyusunan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu pada penulisan laporan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., MA Selaku Pembimbing I
8. Laelatul Patiya, M.I.Kom Selaku Pembimbing II

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
10. Kedua orang tua serta keluarga yang saya hormati dan cintai yang telah memberikan perhatian, dorongan dan semangat.
11. Teman sekelompok Tugas Akhir yang sudah bekerja sama dan mau berjuang dengan maksimal untuk hasil karya tugas akhir ini yaitu: Nalya Patricia Amaris dan Inayah Syaffiyah Ramadhani.
12. Fajar Faturahman dan Salwa Latifah Dewi Langi selaku teman yang sudah mendukung pembuatan penulisan ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penjelasan dan penyajian data pada Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun untuk menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 08 Juli 2025

Penulis,



Muhammad Ilyas

NIM 2270405086

DAFTAR ISI

BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat penulisan	4
BAB II	6
A. Peran Kerja	6
1. Pengertian Produser	6
2. Strategi Promosi	8
3. Promosi Digital	10
B. Produk	12
1. Youtube	12
2. <i>Reality Show</i>	13
BAB III	15
A. Metode Penulisan	15
1. Objek Penulisan	15
2. Gambaran spesifikasi karya	16
3. Segmentasi <i>audience</i>	16
4. Judul Episode	17
5. Premis karya	18
6. Sinopsi Karya	18
7. Referensi karya	18
B. Teknik Pengumpulan Data	22
1. Observasi	22
2. Studi Pustaka	22
3. Survei/kuisisioner	23

C. Ruang lingkup	24
1. Peran penulis	24
2. Kategori karya	24
3. Ide Kreatif	25
D. Langkah Kerja	25
1. Pra produksi.....	25
2. Produksi.....	27
3. Pasca Produksi.....	27
BAB IV	30
A. Peran produser	30
BAB V	46
A. Simpulan	46
B. Saran	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Data Pengguna Sosial Media.....	2
Gambar 3. 1 Poster Step Up High.....	15
Gambar 3. 2 Poster Program Booth Camp.....	19
Gambar 3. 3 Poster Running Man.....	20
Gambar 3. 4 Poster Clash of Champions	21
Gambar 3. 5 Survey Program Reality Game Show.....	23
Gambar 3. 6 Surevey Minat Program	24
Gambar 4. 1 Poster “Step Up High!”	30
Gambar 4. 2 Strakom	31
Gambar 4. 3 Lokasi Shooting Bagi Kopi Kalimalang	32
Gambar 4. 4 Pencarian Sponsorship atau Partnership Melalui Mobile Marketing.....	33
Gambar 4. 5 Pencarian Sponsorship atau Partnership Melalui Email Marketing.....	34
Gambar 4. 6 Pitching Sponsorship.....	34
Gambar 4. 7 Memorandum of Understanding (MOU) atau Surat Perjanjian Kerja (SPK).....	35
Gambar 4. 8 Potongan 25% Konsumsi Bagi Kopi Kalimalang.....	36
Gambar 4. 9 MOU Perijinan Lokasi Bagi Kopi Kalimalang	36
Gambar 4. 10 Quotation Potongan 50% BSM Rental	37
Gambar 4. 11 MOU Kerjasama Andthrixs.....	38
Gambar 4. 12 Community Partners Atau Media Partners.....	39
Gambar 4. 13 Content Callendar dan Editorial Planning.....	40
Gambar 4. 14 Google Drive Post Production.....	40
Gambar 4. 15 Sosial Media Prerana.productions.....	41
Gambar 4. 16 Caption Instagram	42
Gambar 4. 17 Content Planner Meta.....	43
Gambar 4. 18 Squeeze Frame Bagi Kopi Kalimalang’	43
Gambar 4. 19 Engagement Rate Akun Instagram Prerana.Productions.....	44