

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UPAYA MENINGKATKAN**  
***BRAND AWARENESS* DI CAFE ARCADE**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh

**M. REYHAN ASWATANAZWAR**

**NIM: 2290473062**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MEDAN**

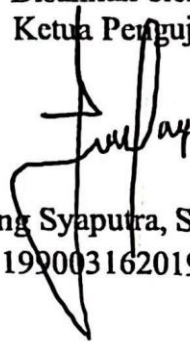
**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Promosi Upaya Meningkatkan  
Brand Awareness Di Cafe Arcade  
Penulis : M. Reyhan Aswatanazwar  
NIM : 2290473062  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 23 Juli 2025.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Dadang Syaputra, SE., M.Si  
NIP. 199003162019031012

Anggota 1

Anggota 2



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198504012019031010



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., Ph.D  
NIP. 0015108304

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd  
NIP. 197712202006041002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Video Promosi Upaya  
meningkatkan *Brand Awareness* di Cafe  
Arcade

Nama : M. Reyhan Aswatanazwar

NIM : 2290473062

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini sudah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani  
di Medan 11 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Siti Aisyah, S.Pd., M.Si  
Nidn. 0015108304

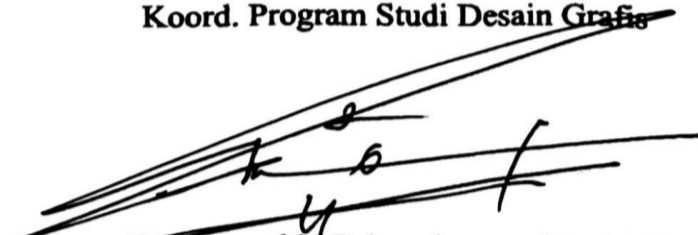
Pembimbing II



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn  
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M

NIP. 1980060220021210

## PERNYATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Reyhan Aswatanazwar  
NIM : 2290473062  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul :

**Pembuatan Video Promosi Upaya Meningkatkan Brand Awareness di Cafe Arcade, adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme**

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Medan, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan



M. Reyhan Aswatanazwar  
2290473062

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai Civitas akademik Polimedia Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Reyhan Aswatanazwar  
NIM : 2290473062  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
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: Pembuatan Video Promosi Upaya Meningkatkan Brand Awareness di Cafe Arcade

Dengan Hal Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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.

Medan, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan

A yellow revenue stamp with the text 'SEPULUH RUPIAH' on the left, 'METERAI TEMPEL' in the center, and 'AAMX376356553' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

M. Reyhan Aswatanazwar

2290473062

## **ABSTRACT**

*This final project aims to create a promotional video to increase brand awareness at Cafe Arcade. The production process was carried out through the stages of pre-production, production, and post-production, using data collection methods such as direct observation and semi-structured interviews with the owner. Filming was done using various devices such as cameras, drones, and stabilizers to support visual quality. The video features photo spots, furniture, and the food and beverage menu available at Cafe Arcade. It also aims to increase brand awareness and provide information about the location of Cafe Arcade.*

**Keyword: Promotional Videos, Brand Awareness**

## **ABSTRAK**

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat video promosi upaya meningkatkan *brand awareness* di Cafe Arcade.. Proses produksi dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan metode pengumpulan data berupa observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur dengan owner. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan berbagai perangkat seperti kamera, drone, dan stabilizer untuk mendukung kualitas visual. Didalam video menampilkan spot foto, *furniture* dan menu makann dan minuman yang ada di Cafe Arcade.. Juga ini bertujuan meningkatkan kesadaran merek serta memberikan informasi mengenai lokasi dari Cafe Arcade.

**Kata Kunci: Video Promosi, Brand awareness**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang desain Board Game, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul **Pembuatan Video Promosi upaya meningkatkan Brand Awareness di Cafe Arcade**. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Program Studi Desain Grafis
8. Dr. Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan terkait bagian materi dalam menyelesaikan tugas akhir

9. Sofi Andriyanti,S.Pd.,M.Sn ,selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan pengarahan terkait bagian teknik penulisan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
11. Cafe Arcade yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
12. Orang Tua Tersayang yang mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.
13. Teman-teman seperjuangan yang selalu menemani penulis dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 11 Juli 2025

Penulis,



M. Reyhan Aswatanazwar  
NIM. 2290473062

## DAFTAR ISI

|                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL .....</b>                                              | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>                                | <b>ii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>                        | <b>iii</b> |
| <b>PERNYATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br/>PLAGIARISME.....</b> | <b>iv</b>  |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>                            | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                     | <b>vi</b>  |
| <b>PRAKATA .....</b>                                                     | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                   | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                 | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                             | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                           | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang .....                                                  | 1          |
| B. Identifikasi Masalah .....                                            | 3          |
| C. Batasan Masalah .....                                                 | 3          |
| D. Rumusan Masalah .....                                                 | 4          |
| E. Tujuan Penulisan.....                                                 | 4          |
| F. Manfaat Penulisan .....                                               | 4          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                      | <b>6</b>   |
| A. Promosi.....                                                          | 6          |
| B. <i>Marketing</i> .....                                                | 7          |
| C. <i>Brand Awareness</i> .....                                          | 7          |
| D. Pembuatan .....                                                       | 8          |
| E. <i>Software</i> .....                                                 | 10         |
| F. Video.....                                                            | 11         |
| G. Pembuatan Video.....                                                  | 12         |
| <b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>                                  | <b>14</b>  |
| A. Data/Objek Penulisan .....                                            | 14         |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....                                          | 16         |
| C. Langkah Kerja .....                                                   | 18         |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>                                           | <b>19</b>  |
| A. Hasil.....                                                            | 19         |
| B. Produksi.....                                                         | 30         |
| C. Pasca-Produksi .....                                                  | 31         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                               | <b>34</b>  |
| A. Kesimpulan.....                                                       | 34         |
| B. Saran .....                                                           | 34         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                              | <b>35</b>  |
| <b>LAMPIRAN</b>                                                          |            |

## DAFTAR TABEL

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Tabel 1. Sript Breakdown..... | 22 |
| Tabel 2. Jadwal Kegiatan..... | 23 |
| Tabel 3. Storyboard .....     | 24 |
| Tabel 4. Tim Produksi .....   | 26 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Logo Cafe Arcade.....                       | 15 |
| Gambar 2. Struktur Organisasi.....                    | 15 |
| Gambar 3. Langkah Kerja. ....                         | 19 |
| Gambar 4. Visualisasi view lokasi Cafe Arcade.....    | 19 |
| Gambar 5. Visualisasi Spot Outdoor Cafe Arcade .....  | 19 |
| Gambar 6. Visualisasi Spot Indoor Cafe Arcade .....   | 20 |
| Gambar 7. Visualisasi Moment Bermain Cafe Arcade..... | 20 |
| Gambar 8. Visualisasi Pembuatan Menu Minuman .....    | 20 |
| Gambar 9. Kamera SONY alpha 6000 .....                | 26 |
| Gambar 10. Laptop.....                                | 27 |
| Gambar 11. Tripod Kamera.....                         | 28 |
| Gambar 12. Drone DJI Mini 4K.....                     | 29 |
| Gambar 13. Stabilizer Kamera .....                    | 29 |
| Gambar 14. Adobe Premiere Pro.....                    | 30 |
| Gambar 15. Pengambilan Video Photobooth .....         | 30 |
| Gambar 16. Pengambilan Video Situasi Indoor .....     | 31 |
| Gambar 17. Pemilihan Footage .....                    | 32 |
| Gambar 18. Pemilihan Backsound .....                  | 32 |
| Gambar 19. Proses Color Grading .....                 | 33 |
| Gambar 20. Export Video.....                          | 33 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Biodata Mahasiswa .....                    | 36 |
| Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....        | 37 |
| Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian .....     | 40 |
| Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian .....             | 35 |
| Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian.....              | 40 |
| Lampiran 6. Transkrip Wawancara .....                  | 41 |
| Lampiran 7. Bukti Pekerjaan.....                       | 42 |
| Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Tugas Akhir..... | 43 |