

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE UNTUK
MENINGKATKAN BRAND AWARENESS VIBESROOM
STUDIO DI PURWOKERTO**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Diploma III**



Disusun Oleh :

KARUNIA PUTRI SEPTA UTAMI

NIM : 2390442081

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Video *Company Profile* Untuk Meningkatkan *Brand Awareness* Vibesroom Studio di Purwokerto
Penulis : Karunia Putri Septa Utami
NIM : 2390442081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 6 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



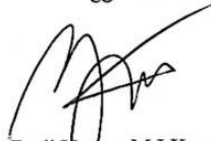
Angga Priyatna, S.DKV., M.Sn.
NIP.198110720201012002

Anggota 1



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Anggota 2



Budi Utomo M.I.Kom
NIDN.0024017504

Mengetahui,



Ketua Jurusan Desain
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

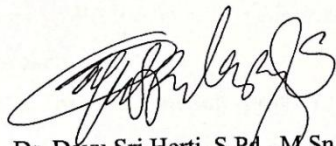
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

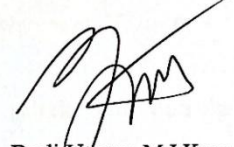
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Company Profile untuk meningkatkan brand awareness Vibesroom Studio di Purwokerto
Penulis : Karunia Putri Septa Utami
NIM : 2390442081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..Jakarta.., ..10 Juni 2026..

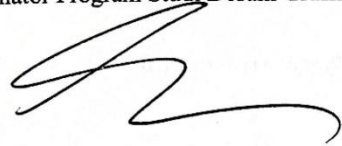
Pembimbing 1


Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP.197602012002122001

Pembimbing 2


Budi Utomo M.I.Kom
NIDN.0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Angga Priyatna, S.DKV., M.Sn.
NIP.198110720201012002

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karunia Putri Septa Utami
NIM : 2390442081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Video Company Profile untuk meningkatkan brand awareness Vibesroom Studio di Purwokerto

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

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2026

Yang menyatakan,



Karunia Putri Septa Utami

2390442081

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Karunia Putri Septa Utami
NIM : 2390442081
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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:

Perancangan Video Company Profile untuk meningkatkan brand awareness vibesroom studio di purwokerto beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak 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.

Jakarta, 11 Juli 2026

Yang menandatangani



Karunia Putri Septa Utami

2390442081



Scanned with CamScanner

ABSTRACT

The design of this final project was motivated by the issue that the communication of information and brand identity for Vibesroom Studio in Purwokerto has not been optimal, resulting in low brand awareness among the target audience. The objective of this design is to produce a company profile video capable of effectively conveying the brand's identity, uniqueness, and values. The methods used include observation, interviews, literature review, as well as pre-production, production, and post-production stages. The result of this design is a company profile video that is expected to increase brand awareness and strengthen Vibesroom Studio's image in the minds of the audience as a creative studio that holds an official business license.

Keywords: company profile video, brand awareness, visual communication design, Vibesroom Studio.

ABSTRAK

Perancangan karya tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang diangkat adalah belum optimalnya penyampaian informasi dan identitas brand Vibesroom Studio di Purwokerto sehingga *brand awareness* di kalangan target audiens masih rendah. Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan video *company profile* yang mampu menyampaikan identitas, keunikan, dan nilai brand secara efektif dan menyeluruh. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, serta tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil dari perancangan ini berupa video *company profile* yang diharapkan dapat meningkatkan *brand awareness* dan memperkuat citra Vibesroom Studio di benak audiens sebagai studio kreatif yang telah memiliki izin usaha resmi.

Kata Kunci: video *company profile*, *brand awareness*, desain komunikasi visual, Vibesroom Studio.

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 III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Pada tugas akhir ini, penulis membuat karya berupa video company profile sebagai media *brand awareness*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Video *Company profile* untuk meningkatkan *brand awareness* Vibesroom Studio di Purwokerto”.

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. Dwi Riyono ST.M.Ak. Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si M.Acc. Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn, Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I.
4. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain
5. Angga Priyatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Budi Utomo, M.I.Kom, Dosen Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
8. Vibesroom Studio, selaku instansi yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan sebagai objek dalam tugas akhir.

9. Kepada Alm.ayah, Ibu dan keluarga tercinta, atas doa, kerja keras, dan bantuan materi yang diberikan untuk Penulis. Dukungan dan perjuangannya selalu menjadi kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

10. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan selama penyusunan proposal ini.

11. Serta Teman-teman yang telah *support* dan memberikan motivasi selama proses Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 6 Maret 2026

Penulis,



Karunia Putri Septa Utami

2390442081

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
1. Manfaat teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
3. Manfaat Akademik.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. TEORI UMUM.....	6
1. Desain Grafis	6
2. Komunikasi Visual.....	9
B. TEORI KHUSUS	11
1. <i>Company profile</i>	11
2. <i>Brand awareness</i>	12
3. <i>Storytelling</i>	13
4. Sinematografi.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
1. Objek Penulisan/Klien	15
2. Objek Karya.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	17
1. Observasi.....	17

2. Wawancara.....	18
3. Studi Pustaka.....	18
C. Ruang Lingkup.....	19
1. Peran Penulis.....	19
2. Kategori Karya.....	19
3. Ide Kreatif	19
D. Langkah Kerja.....	24
1. Praproduksi	24
2. Produksi	25
3. Pasca Produksi	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Perancangan Video <i>Company profile</i>	27
B. Praproduksi dan Persiapan.....	27
1. Observasi.....	27
2. Ide dan Konsep	28
3. Referensi Karya Video.....	29
4. Naskah <i>Storytelling</i>	30
5. Storyboard.....	32
6. Konsep Visual.....	35
C. Produksi	37
1. Pembuatan Scene Opening dan Closing	37
2. Pembuatan Transisi Antar Scene	38
3. Penyusunan Isi Video	38
4. Perekaman dan Penambahan Voice Over	39
5. Finishing dan Penggabungan Media	40
6. Penambahan Musik dan Efek Suara.....	41
D. Pasca Produksi	42
E. Karya Pendukung.....	42
BAB V PENUTUP	52
A. Simpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Vibesroom.....	15
Gambar 3.2 Vibesroom Studio	15
Gambar 3.3 Wawancara MO Vibesroom.....	18
Gambar 3.4 Referensi Penulis.....	21
Gambar 3.5 Sketsa	22
Gambar 3.6 Digitalisasi Sketsa	22
Gambar 3.7 Color Palette	23
Gambar 3.8 Tipografi.....	23
Gambar 3.9 Tipografi.....	25
Gambar 4.1 Ide konsep	29
Gambar 4.2 Referensi Video.....	30
Gambar 4.3 Naskah <i>Storytelling</i>	31
Gambar 4.4 Naskah <i>Storytelling</i>	32
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i>	33
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i>	33
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i>	34
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i>	34
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i>	35
Gambar 4.10 Color Palette	36
Gambar 4.11 Tipografi.....	36
Gambar 4.12 Editing open and closing video	37
Gambar 4.13 Transisi untuk scene	38
Gambar 4.14 Editing Isi Video	39
Gambar 4.15 Perekaman dan penambahan <i>voice over</i> sementara	40
Gambar 4.16 Penggabungan Media	41
Gambar 4.17 Penambahan music dan efek suara.....	42
Gambar 4.18 Mockup kaos	43
Gambar 4.19 Keychain.....	44
Gambar 4.20 Maskot atau Karakter Brand	44
Gambar 4.21 Totebag.....	45
Gambar 4.22 Stiker	46
Gambar 4.23 Poster Christmas.....	47
Gambar 4.24 Poster Special Ramadhan	48
Gambar 4.25 <i>X-banner</i>	49
Gambar 4.26 <i>Greeting Card</i>	50
Gambar 4.27 Pin peniti	51
Gambar 4.28 <i>Mug Custom</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	21
------------------------------	----