

**PENERAPAN KONSEP VISUAL BRANDING PADA
PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SAHABAT
TERNAK GIRIKERTO SEBAGAI MEDIA IDENTITAS
PERUSAHAAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Informatika



disusun oleh

ANAS ALIFAIZAL

22.11.4691

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PENERAPAN KONSEP VISUAL BRANDING PADA
PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SAHABAT
TERNAK GIRIKERTO SEBAGAI MEDIA IDENTITAS
PERUSAHAAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Informatika



disusun oleh

ANAS ALIFAIZAL

22.11.4691

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN KONSEP VISUAL BRANDING PADA PERANCANGAN
VIDEO COMPANY PROFILE SAHABAT TERNAK GIRIKERTO
SEBAGAI MEDIA IDENTITAS PERUSAHAAN**

yang disusun dan diajukan oleh

ANAS ALIFAIZAL

22.11.4691

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN KONSEP VISUAL BRANDING PADA PERANCANGAN
VIDEO COMPANY PROFILE SAHABAT TERNAK GIRIKERTO
SEBAGAI MEDIA IDENTITAS PERUSAHAAN

yang disusun dan diajukan oleh
ANAS ALIFAIZAL

22.11.4691

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2026

Susunan Dewan Penguji

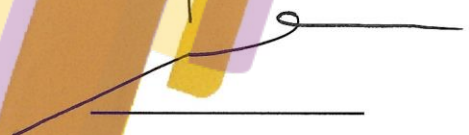
Nama Penguji

Tanda Tangan

Norhikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302245

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anas Alifaizal
NIM : 22.11.4691

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Konsep Visual Branding Pada Perancangan Video Company Profile Sahabat Ternak Girikerto Sebagai Identitas Perusahaan

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,


Anas Alifaizal

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang berarti dalam hidup saya selama proses pengerjaan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini bukanlah penelitian yang sempurna. Tetapi ini adalah sebuah kebanggaan buat diri saya sendiri. Saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah menemani dan terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

1. Terimakasih kepada Allah SWT. atas segala nikmat, hidayah dan karunia Nya, sehingga penulis diberikan kekuatan dalam kehidupan saya. Saya berterimakasih karena bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua saya yang senantiasa mendukung setiap langkah yang saya ambil. Terimakasih karena sudah memberi dukungan, nasihat, dorongan, dan motivasi yang membuat saya bisa melakukan semuanya. Juga menjadi semangat dan alasan saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada kakak saya, kakak ipar saya, dan keponakan saya yang sudah menjadi penyemangat, pengingat, dan selalu memberikan dorongan untuk saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada adikku, semoga karya ini menjadi motivasi dan pengingat bahwa mimpi dapat diraih dengan usaha dan ketulusan
5. Kepada Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., saya ucapkan terima kasih sedalam dalamnya selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik.
6. Kepada owner PT. Sahabat Ternak saya ucapkan terima kasih karena sudah memperbolehkan saya melakukan penelitian di tempatnya

7. Kepada teman-teman cilacap yang sudah menemani saya selama di kota yogyakarta ini, terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses ini.
8. Kepada teman-teman kuliah saya yaitu kelas IF-03 yang sudah membantu saya dari awal masuk perkuliahan hingga sampai pada tahap akhir penyusunan skripsi ini. Saya bersyukur dipertemukan dengan teman-teman yang kompak seperti kalian.
9. Kepada teman-teman kos merpati putra perdana, terimakasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan selama proses ngerjain ini.
10. Kepada seseorang yang pernah kebersamai penulis, meski namanya tak lagi dapat dituliskan. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, pelajaran yang tertinggal dalam setiap proses. Ternyata perginya anda mengajarkan penulis arti kedewasaan, kesabaran, dan keikhlasan dalam menjalani hidup. Segala yang terjadi menjadi bagian dari proses, yang perlahan membentuk penulis menjadi pribadi yang kuat. Karena luka pasti membawa kita untuk berubah, maka berubahlah ke arah yang lebih baik.
11. Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih karena sudah mau berjuang dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Sudah mampu melewati setiap halangan dan rintangan dengan kuat. Terimakasih karena tidak menyerah dalam menghadapi segala hal.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Konsep Visual Branding Pada Perancangan Video Company Profile Sahabat Ternak Girikerto Sebagai Identitas Perusahaan” sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

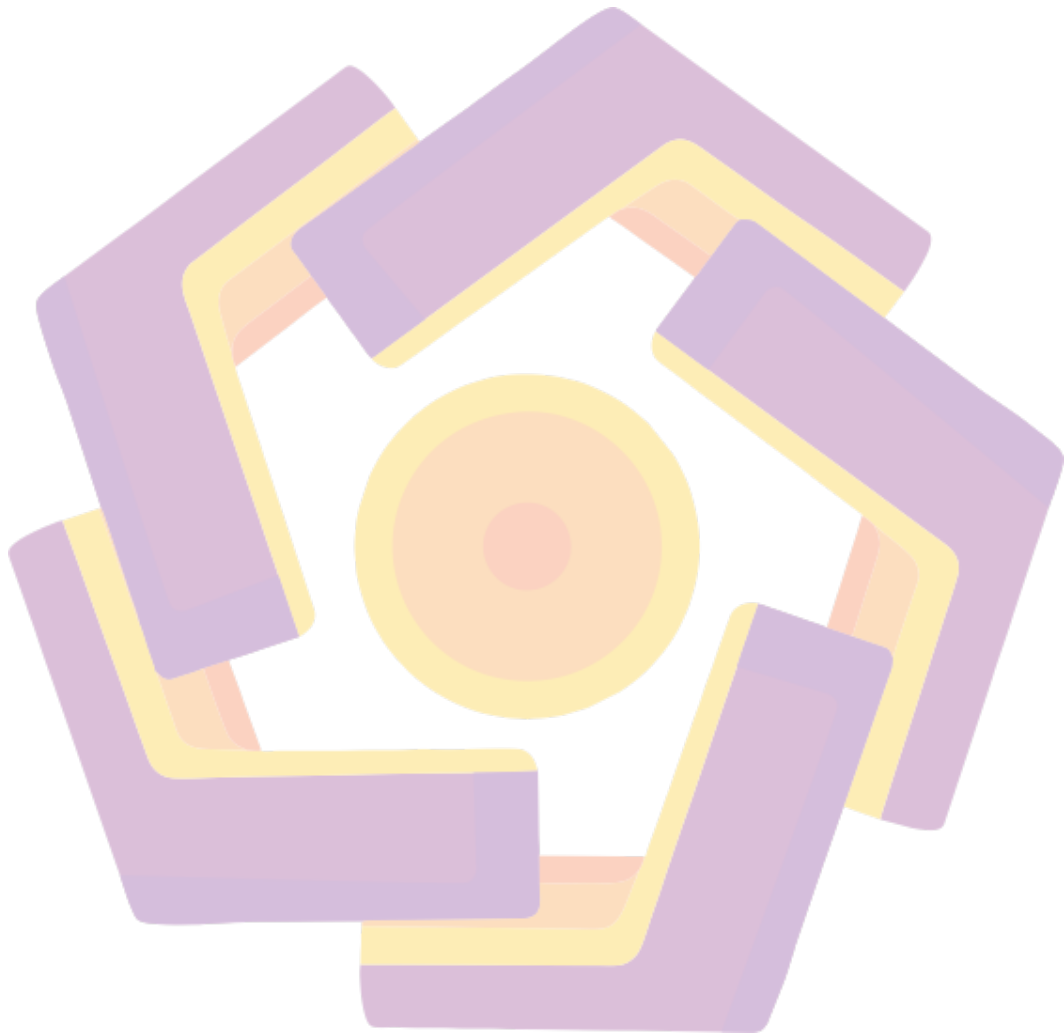
1. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan selama penulisan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., sebagai dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
4. Orang tua dan kakak penulis, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti. mendorong penulis untuk terus melangkah maju dalam setiap langkah yang diambil.
5. Bapak Amanta selaku owner PT. Sahabat Ternak, terimakasih karena sudah memberikan kesempatan dan bekerja sama dalam penelitian ini.
6. Serta kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan

manfaat dan kontribusi, baik bagi penulis maupun bagi pihak lain yang berkepentingan..

Yogyakarta, 28 Januari 2026

Anas Alifaizal



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		5
2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	12
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Objek Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Alat dan Bahan.....	29
3.4	Pra-Produksi.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Produksi	37
4.2	Pasca Produksi	38
4.3	Pengolahan Data	44
BAB V PENUTUP		59
35.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	60
REFERENSI		62
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Evaluasi <i>Skala Likert</i>	20
Tabel 2. 3 Presentase Nilai Skala Likert	21
Tabel 3. 1 Nilai Cronbach Alpha	28
Tabel 3. 2 <i>Software</i> yang Digunakan	29
Tabel 3. 3 <i>Hardware</i> yang Digunakan	30
Tabel 3. 4 <i>Kebutuhan Brainware</i>	30
Tabel 3. 5 <i>Story Line</i>	31
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Kuisoner	46
Tabel 4. 2 Bobot Nilai <i>Skala Likert</i>	47
Tabel 4. 3 Persentase Nilai <i>Skala Likert</i>	48
Tabel 4. 4 Daftar Variabel yang digunakan ke penelitian selanjutnya	55
Tabel 4. 5 Nilai Cronbach Alpha	56
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Aspek Informasi	56
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Aspek Tampilan	57
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Aspek Audio	58
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Aspek Teks	58

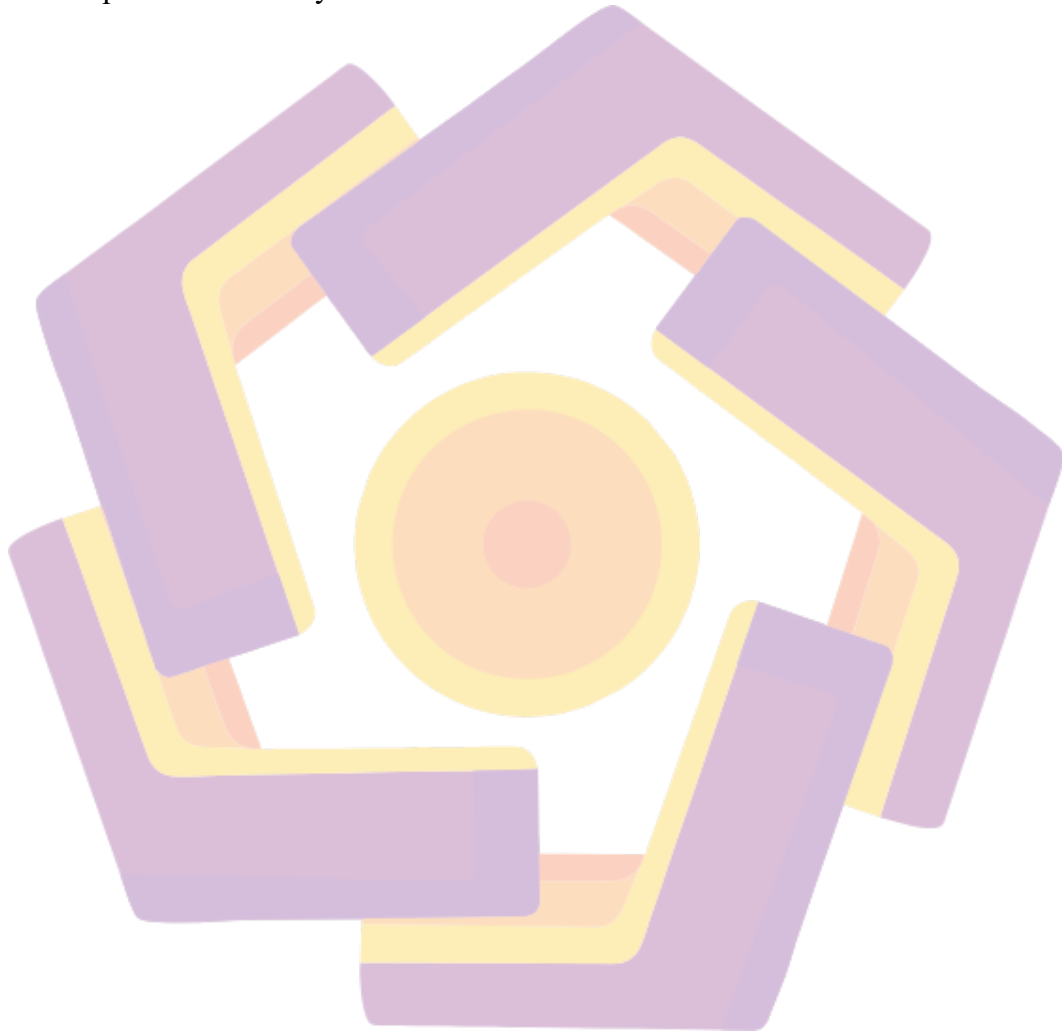
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Multimedia (Teks, gambar, audio, video, animasi) (www.mediahanjar.com).....	13
Gambar 2. 2 Contoh Live Shoot (www.labyrinth.in)	15
Gambar 2. 3 Ilustrasi Teknik <i>Panning</i> . (SMK Negeri 3 Bojonegoro, 2021).....	16
Gambar 2. 4 Ilustrasi Teknik <i>Tilting</i> . (SMK Negeri 3 Bojonegoro, 2021).....	17
Gambar 2. 5 Ilustrasi Teknik <i>Zooming</i> . (SMK Negeri 3 Bojonegoro, 2021)	18
Gambar 2. 6 Ilustrasi Teknik <i>Dolly/Tracking</i> . (SMK Negeri 3 Bojonegoro, 2021)	18
Gambar 2. 7 Ilustrasi Teknik <i>Crab</i> . (SMK Negeri 3 Bojonegoro, 2021)	19
Gambar 2. 8 Contoh <i>Motion Graphic</i> (www.dezpad.com).....	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	25
Gambar 3. 2 instagram PT. Sahabat Ternak	26
Gambar 3. 3 <i>Story Board</i>	33
Gambar 4. 1 Perangkat pendukung proses <i>shooting</i> video yang digunakan untuk menghasilkan gambar yang stabil dan optimal.....	37
Gambar 4. 2 Memperlihatkan adegan aktivitas keseharian pekerja dalam proses <i>shooting</i> video.....	38
Gambar 4. 3 Menunjukkan tampilan proses pembuatan <i>voice over</i> video dengan memanfaatkan Google Ai Studio.....	39
Gambar 4. 4 Memperlihatkan tampilan proses editing video pada tahap pascaproduksi.....	40
Gambar 4. 5 Memperlihatkan tahapan <i>color grading</i> pada video menggunakan Adobe Premiere Pro	40

Gambar 4. 6 Menunjukkan proses pembuatan <i>subtitle</i> dengan menyelaraskan timing <i>voice over</i>	41
Gambar 4. 7 Menunjukkan proses pembuatan animasi logo sebagai elemen pembuka dan identitas visual video.	42
Gambar 4. 8 Memperlihatkan proses pembuatan animasi angka 150 dalam video	42
Gambar 4. 9 Memperlihatkan animasi camera tracking yang digunakan dalam video.....	43
Gambar 4. 10 Menunjukkan proses rendering untuk menghasilkan video sesuai dengan format yang ditentukan.....	44
Gambar 4. 11 Hasil Responden Karakteristik Jenis Kelamin.....	45
Gambar 4. 12 Hasil Responden Karakteristik Pekerjaan.....	45
Gambar 4. 13 Tingkat Signifikasi <i>Uji Validitas</i>	54
Gambar 4. 14 Pengujian <i>Validitas</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi kuesioner.....	65
Lampiran 2 Form kuesioner.....	66
Lampiran 3 Foto Penyerahan Penelitian.....	68



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

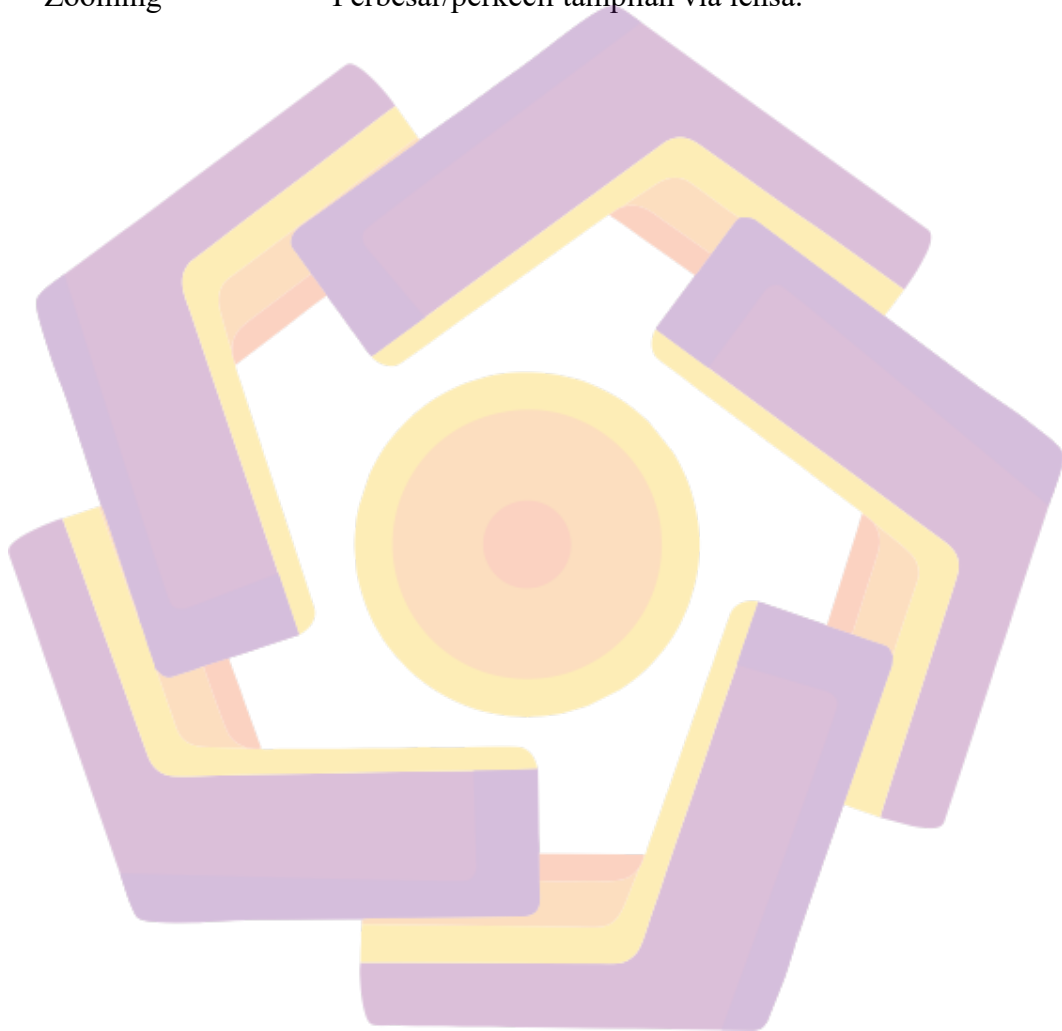
%	Persentase
n	Jumlah Responden
RTX	Ray Tracing Texel eXtreme
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah



DAFTAR ISTILAH

Brainware	Pengguna perangkat lunak dan keras.
Brand Awareness	Tingkat pengenalan konsumen terhadap suatu merek.
Camera Movement	Pergerakan kamera dalam pengambilan gambar.
Color Grading	Penyesuaian warna untuk tampilan visual tertentu.
Company Profile	Video pengenalan perusahaan.
Crab	Gerakan kamera ke kiri atau kanan.
Dolly/Tracking	Gerakan kamera maju atau mundur.
Export	Menyimpan hasil editing ke format video.
Footage	Rekaman mentah sebelum diedit.
Frame Rate	Jumlah frame per detik dalam video.
Frame Resolution	Ukuran atau tingkat ketajaman gambar dalam video.
Hardware	Perangkat fisik komputer atau alat produksi.
IBM SPSS Statistics	Perangkat lunak statistik untuk mengolah data penelitian
Import	proses memasukkan file atau data kedalam software
Jobdesc	Tugas dan tanggung jawab dalam produksi.
Layer	lapisan untuk mengatur, menyusun elemen secara terpisah.
Live Shoot	Pengambilan gambar langsung di lokasi.
Motion Graphic	Animasi elemen grafis.
Opening	Bagian awal video.
Panning	Gerakan kamera kiri atau kanan.
Platform	Media tempat video ditayangkan.
Shooting	Proses pengambilan gambar atau perekaman video.
Skala Likert	Pengukuran untuk menilai tingkat persetujuan responden
Software	Program untuk editing dan produksi.
Story Board	Sketsa alur visual video.
Story Line	Alur cerita utama.
Subtitle	Teks terjemahan di video.

Tilting	Gerakan kamera ke atas/bawah.
Uji Reliabilitas	Untuk mengukur kemampuan instrumen variabel.
Uji Validitas	Untuk mengukur ketepatan instrumen variabel.
Visual Branding	Strategi membangun identitas merek melalui elemen visual.
Voice Over	Suara narator di luar layar.
Zooming	Perbesar/perkecil tampilan via lensa.



INTISARI

Perkembangan media digital menuntut perusahaan untuk menyampaikan informasi dan membangun identitas merek secara efektif, menarik, dan mudah dipahami, salah satunya melalui video *company profile* yang menerapkan konsep *visual branding*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan PT. Sahabat Ternak Girikerto dalam memperkenalkan identitas perusahaan, proses peternakan, serta pengolahan susu kambing secara profesional guna meningkatkan kepercayaan dan *brand awareness* masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan konsep visual branding pada video *company profile* PT. Sahabat Ternak serta mengevaluasi kelayakan video tersebut sebagai media identitas perusahaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode perancangan media, yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi video dengan mengombinasikan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner kepada masyarakat umum menggunakan skala Likert, kemudian dianalisis dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *company profile* yang dihasilkan memperoleh penilaian sangat baik dari responden pada aspek pemahaman informasi, kualitas visual, kualitas audio, serta kelayakan sebagai media identitas perusahaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep visual branding pada video *company profile* efektif dalam memperkuat citra dan identitas PT. Sahabat Ternak, serta berpotensi menjadi media promosi strategis yang relevan di era digital.

Kata kunci: *visual branding, video company profile, live shoot, motion graphic, identitas perusahaan.*

ABSTRACT

The development of digital media requires companies to convey information and build brand identity effectively, attractively, and clearly, one of which is through a company profile video that applies the concept of visual branding. This research is motivated by the need of PT. Sahabat Ternak Girikerto to introduce its corporate identity, livestock activities, and goat milk processing professionally in order to increase public trust and brand awareness. The purpose of this study is to design and implement visual branding in the company profile video of PT. Sahabat Ternak and to evaluate its feasibility as a corporate identity medium. This study employs a quantitative approach using a media design method, which includes the stages of pre-production, production, and post-production by combining live shoot and motion graphic techniques. Data were collected through observation, interviews, and the distribution of questionnaires to the general public using a Likert scale, and then analyzed using IBM SPSS software through validity and reliability testing. The results show that the produced company profile video received very good evaluations from respondents, particularly in terms of information clarity, visual quality, audio quality, and suitability as a corporate identity medium. Therefore, it can be concluded that the application of visual branding in the company profile video is effective in strengthening the corporate image and identity of PT. Sahabat Ternak and has the potential to serve as a strategic promotional medium in the digital era.

Keyword: Visual branding, company profile video, live shoot, motion graphic, corporate identity.