



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

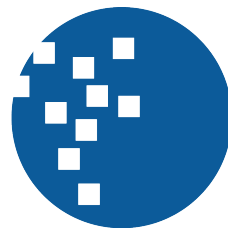
### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM  
PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* UMN  
UNTUK KALANGAN REMAJA**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Nadia R. Anggara  
NIM : 09120210279  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia R. Anggara

NIM : 09120210279

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM PEMBUATAN *COMPANY*  
*PROFILE* UMN UNTUK KALANGAN REMAJA**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Mei 2016

Nadia R.A.



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANAN *CREATIVE DIRECTOR* DALAM PEMBUATAN *COMPANY*

#### *PROFILE* UMN UNTUK KALANGAN REMAJA

Oleh

Nama : Nadia R. Anggara

NIM : 0912021279

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Annita, S.Pd., M.F.A.

Penguji

Ketua Sidang

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas diberikannya kesempatan untuk menulis dan menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tanpa berkat dan rahmatnya tidaklah mungkin Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

UMN adalah tempat dimana saya menuntut ilmu perguruan tinggi selepas masa SMA. Dapat membuat video *company profile* untuk UMN merupakan pengalaman menarik mengingat saya secara langsung menjalani kehidupan di UMN. Baik dan buruknya telah saya jalani dan saya senang mendapat kesempatan untuk menjadi *creative director* dalam perancangan dan pembuatan video ini. Dari pengalaman ini saya belajar banyak hal terutama dalam bekerja berkelompok yang seringkali menjadi ujian bagi setiap individu.

Namun tidak lepas dari itu semua saya berterimakasih banyak pada grup saya yang telah bekerja sama dengan baik hingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tidak lupa penulis juga ucapkan terimakasih kepada

1. Yusup Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
3. Makbul Mubarak S.IP., M.A.
4. Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.
5. Annita, S.Pd., M.F.A.

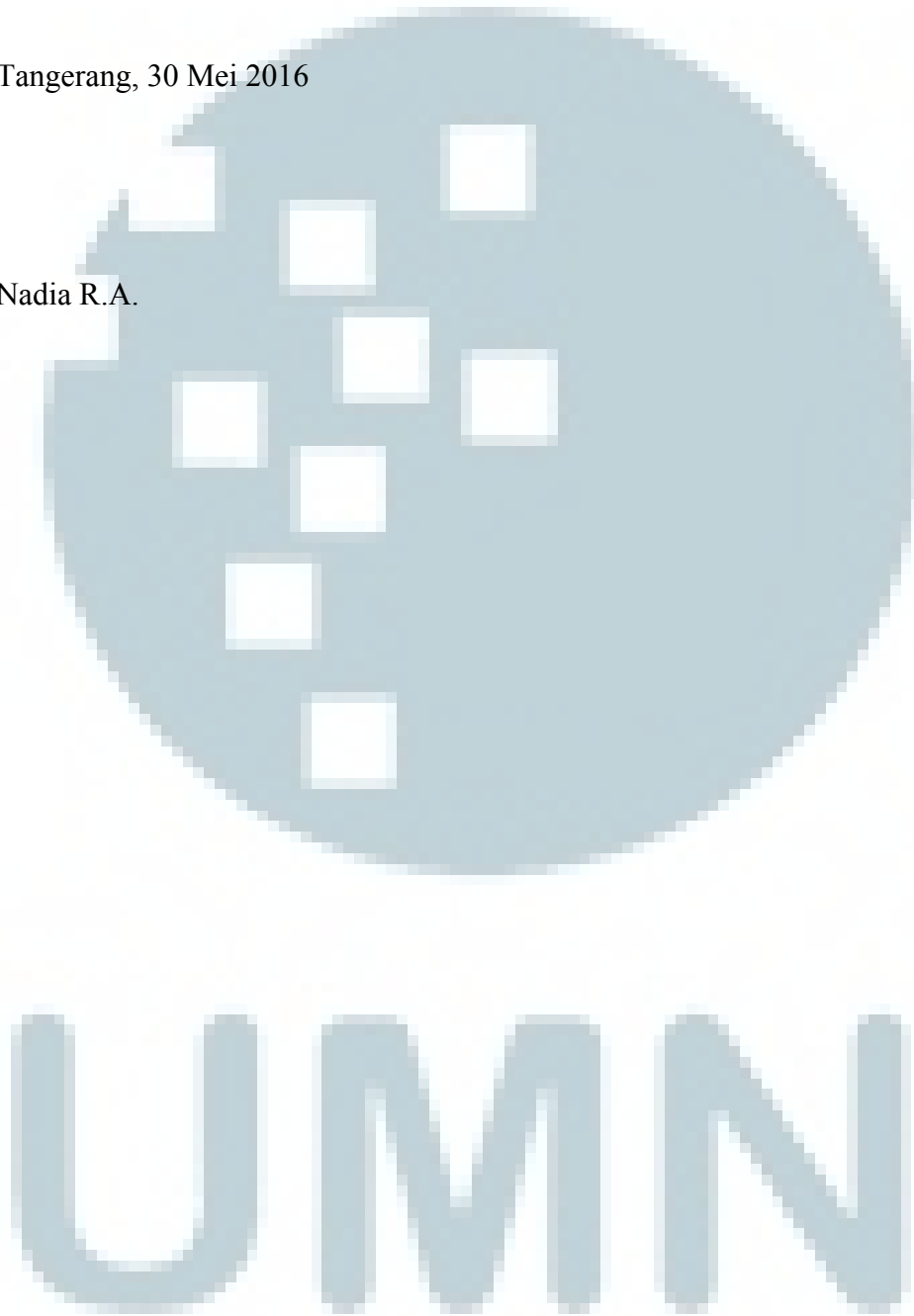
Dan segenap keluarga yang senantiasa mendukung dan mendorong saya untuk menyelesaikan studi. Juga teman-teman terdekat Sintikhe Eoudia S.Ds., Kirana Dewi S.Sn., Veronica Laudryan S.Sn., Ayu Vivian Ismiati, Arini Retno Mustikaningtyas, Amadea Astika, Bintang Maestro dan yang tidak dapat

disebutkan satu per satu. Penulis ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.

Tanpa kalian Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik.

Tangerang, 30 Mei 2016

Nadia R.A.



## ABSTRAKSI

*Company profile* atau sering disebut dengan *corporate video* adalah salah satu bentuk *advertisement* dalam bentuk video. Penyutradaraan merupakan salah satu peranan penting dalam membuat *company profile* yang menarik. Melihat dari hal ini, penulis ingin membagikan pengalaman dari menyutradarai *company profile* sebagai seorang sutradara/*creative director*.

Pada laporan ini, penulis ingin membagikan bagaimana penyutradaraan *company profile* untuk Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki target market anak usia 16-19 tahun.

Kata kunci : *company profile*, *creative director*, anak remaja



UMN



## ***ABSTRACT***

*Company profile or what's likely to be called corporate video is a kind of advertisement in the shape of video. Directing held an important role in making an interesting company profile. Seeing from this fact, the writer of this report would like to share the experience on directing this company profile as a creative director.*

*This report would like to state on directing a company profile for Universitas Multimedia Nusantara with target market teenager around 16-19 of ages.*

*Keywords: company profile, creative director, teenager*



U M N

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Company Profile .....	4
2.1.1. Promosi Institusi.....	4
2.2. Bagian Kreatif .....	5
2.2.1. Creative Director.....	6
2.3. Psikologi Remaja .....	7
2.4. <i>Mood Board</i> .....	10

2.5. <i>Storyboard</i> .....	12
2.6. <i>Hi-Tech</i> .....	13
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....	<b>14</b>
3.1. Gambaran Umum.....	14
3.2. <i>Client Brief</i> .....	14
3.2.1. Sinopsis.....	15
3.2.2. Posisi Penulis.....	15
3.3. Tahapan Kerja.....	16
1. Pra Produksi.....	16
2. Produksi.....	17
3. Pasca Produksi.....	18
3.4. Acuan.....	19
<b>BAB IV ANALISIS</b> .....	<b>21</b>
4.1. Konsep.....	21
4.1.2. Mood Board.....	24
4.1.3. <i>Storyboard</i> .....	27
4.2. Implementasi.....	31
4.2.1. Informasi Produk.....	31
4.3.2. Narasi dan Penggunaan Aktor.....	33
4.3.3. Grafis.....	34
4.3. Revisi Klien.....	35
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>37</b>

5.1. Kesimpulan .....	37
5.2. Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XIV</b>



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3 1 TRON LEGACY.....	19
GAMBAR 3 2 IRON MAN.....	20
GAMBAR 4 1 REFERENSI TRON LEGACY.....	21
GAMBAR 4 2 REFERENSI IRON MAN.....	23
GAMBAR 4 3 REFERENSI NARASI COMPANY PROFILE KPK.....	24
GAMBAR 4 4 REFERENSI GRAFIS.....	25
GAMBAR 4 5 REFERENSI GRAFIS.....	26
GAMBAR 4 6 REFERENSI GRAFIS.....	27
GAMBAR 4 7 STORYBOARD 1.....	32
GAMBAR 4 8 STORYBOARD 2.....	33
GAMBAR 4 9 STORYBOARD 3.....	33
GAMBAR 4 10 STORYBOARD 4.....	34
GAMBAR 4 11 STORYBOARD 5.....	35

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>CLIENT BRIEF</i> .....	XVI
LAMPIRAN B: <i>CLIENT BRIEF</i> .....	XXVII
LAMPIRAN C: <i>CLIENT BRIEF</i> .....	XVIII
LAMPIRAN D: <i>STORYBOARD</i> .....	XIX
LAMPIRAN E: <i>STORYBOARD</i> .....	XX
LAMPIRAN F: <i>STORYBOARD</i> .....	XXI
LAMPIRAN G: <i>SCRIPT AUDIO VIDEO</i> .....	XXII
LAMPIRAN H: <i>SCRIPT AUDIO VIDEO</i> .....	XXIII
LAMPIRAN I: <i>SCRIPT AUDIO VIDEO</i> .....	XXIV
LAMPIRAN J: KARTU BIMBINGAN .....	XXV
LAMPIRAN K: KARTU BIMBINGAN .....	XXVI

UMMN