

PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

STEFANNY CHANDRA
00000070434

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

STEFANNY CHANDRA
00000070434

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stefanny Chandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070434
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1

Menyatakan bahwa skripsi berbasis karya dengan judul:

PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Desember 2025



Stefanny Chandra

HALAMAN PENGESAHAN
Skripsi Berbasis Karya dengan judul
PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE

Oleh

Nama : Stefanny Chandra
NIM : 00000070434
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 04 Desember 2025
Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



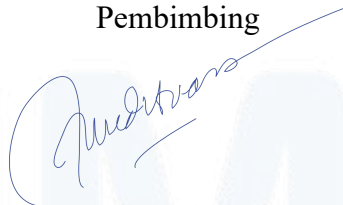
Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom.
NIDN 0331077503

Penguji



Arindra Khrisna Karamoy, S.E., M.Si., M.I.Kom.
NIDN 9455751652130103

Pembimbing



Dr. Arsa Widitiarsa Utoyo, S.T., M.Sn.
NIDN 0313068201

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.12.13
09:31:47 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanny Chandra
NIM : 00000070434
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *COMPANY PROFILE*
BYTEDANCE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 10 Desember 2025



Stefanny Chandra

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yesus Yang Maha Kuasa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul:

“PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi berbasis karya ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Arsa Widitiarsa Utoyo, S.T., M.Sn. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Arindra Khrisna Karamoy, S.E., M.Si., M.I.Kom. dan Bapak Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom. selaku Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan ketika sidang skripsi.
6. Papi, Mami, Meme dan teman-teman yang telah membantu doa dan memberikan semangat.
7. Perusahaan tempat penulis membuat tugas akhir, ByteDance, atas kesempatan dan pengalaman yang didapat.

Tangerang, 10 Desember 2025



Stefanny Chandra

PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BYTEDANCE

(Stefanny Chandra)

ABSTRAK

Salah satu kegiatan penting yang wajib dilakukan oleh perusahaan atau merek adalah melakukan *marketing communication*. Komunikasi ini dilakukan untuk memberikan informasi, meningkatkan *brand awareness*, membangun hubungan dan kerjasama dengan pemangku kepentingan serta memperkuat citra perusahaan atau merek. ByteDance sebagai perusahaan global di bidang teknologi yang menaungi berbagai platform digital memerlukan media komunikasi yang mampu secara jelas menggambarkan perusahaan dengan baik dan menarik. Salah satu media komunikasi yang dapat mencapai tujuan tersebut adalah *company profile*. Perancangan *company profile* ByteDance melalui beberapa proses, dari pengumpulan data, perencanaan dan pemilihan konten, penulisan konten, visualisasi desain dan evaluasi. Tahap pertama adalah mengumpulkan informasi perusahaan, seperti awal mulai perusahaan berdiri, visi dan misi, nilai, pencapaian dan lain-lain. Setelah itu dilakukan tahap visualisasi, yaitu memilih elemen warna, gambar, font dan tata letak. Lalu, setelah *company profile* selesai dirancang, dilakukan evaluasi kepada 40 responden yang merupakan target audiens ByteDance dan sebelumnya menjadi bagian dari survei pengumpulan data di awal. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata responden menyatakan bahwa *company profile* ByteDance merepresentasikan perusahaan dengan baik. Informasi perusahaan juga tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami serta menarik secara visual. Dari data evaluasi tersebut, bisa dikatakan *company profile* ByteDance berhasil menjadi salah satu alat media komunikasi pemasaran yang efektif untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan *brand awareness*.

Kata kunci: *Company Profile, Brand Awareness, Design*

PERANCANGAN COMPANY PROFILE BYTEDANCE

(Stefanny Chandra)

ABSTRACT

Marketing communication is an important activity for any company or brand. It helps deliver information, increase brand awareness, build relationships with stakeholders and improve the company's image. ByteDance, a global technology company with various digital apps and platforms, needs a communication tools that can clearly and effectively represent the company. One of those tools is a company profile, which serves as a representation of the company, increase brand awareness, and shares important information with stakeholders, including employees, external partners and potential collaborators. There were several steps of process in creating ByteDance's company profile: data collection, content planning, writing, designing and evaluating. The first step was gathering information about the company, such as its history, vision, mission, values, culture and achievements. Next the design stage focused on choosing colors, graphics, images, fonts and layout that represent ByteDance as a modern, innovative and dynamic company. After the company profile was completed, an evaluation was done with 40 respondents from ByteDance's target audience, who also took part in the first data collection process. The evaluation aimed to check how well the content and design worked. The result showed that most respondents felt the company profile accurately represented ByteDance's identity and image, with clear and easy to understand information and attractive visuals. Based on these results, ByteDance's company profile is an effective communication tool for sharing information and increasing brand awareness.

Keywords: *Company Profile, Brand Awareness, Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Tujuan Karya	7
1.3. Kegunaan Karya	7
1.3.1. Kegunaan Akademis	7
1.3.2. Kegunaan Praktis.....	7
1.3.3. Kegunaan Sosial	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Referensi Karya.....	8
2.2. Landasan Konsep.....	15
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	27
3.1. Tahapan Pembuatan.....	27
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	27
3.1.2. Metode Perancangan Karya	32
3.2. Rencana Anggaran	40
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI	40
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	42
4.1. Strategi Perancangan.....	42
4.2. Implementasi Karya.....	43
4.2.1. Konten <i>Company Profile</i>	43
4.2.2. Visualisasi	55
4.2.3. Pencetakan.....	58

4.3. Evaluasi	58
BAB V KESIMPULAN SARAN.....	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran.....	64
5.2.1. Saran Akademis	64
5.2.2. Saran Praktis.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya	12
Tabel 3.1 Persona Responden Survei	28
Tabel 3.2 Lini Masa Perancangan <i>Company Profile</i> ByteDance	32
Tabel 3.3 Rencana Anggaran	40
Tabel 4.1 Anggaran Akhir Pembuatan <i>Company Profile</i> ByteDance	58

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo ByteDance	5
Gambar 1.2 Logo Beberapa Produk ByteDance	5
Gambar 2.1 Metode 5 <i>Phases of Design Graphic Process</i>	8
Gambar 2.2 Tabel Uji Validasi Ahli Media	9
Gambar 2.3 Metode RUP <i>Rational Unified Process</i>	10
Gambar 2.4 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	11
Gambar 2.5 <i>Brand Awareness Pyramid</i>	16
Gambar 2.6 <i>Single-Column Grid</i>	21
Gambar 2.7 <i>Two-Column Grid</i>	23
Gambar 2.8 <i>Multi-Column Grid</i>	23
Gambar 2.9 <i>Modular Grid</i>	24
Gambar 2.10 Contoh <i>Corporate Structure</i> ByteDance	25
Gambar 2.11 Contoh <i>Brand Guideline</i>	26
Gambar 3.1 Pertanyaan Survei Mengenai Identitas Pengguna	28
Gambar 3.2 Pertanyaan Survei Mengenai ByteDance	31
Gambar 3.3 Proses Pengarahan <i>Graphic Designer</i>	35
Gambar 3.4 <i>Draft Isi Company Profile</i>	36
Gambar 3.5 Struktur Isi <i>Company Profile</i> ByteDance	38
Gambar 4.1 Dokumen Konten <i>Company Profile</i> ByteDance	42
Gambar 4.2 Bagian <i>Font Cover Company Profile</i> ByteDance	43
Gambar 4.3 Bagian <i>Table of Content Company Profile</i> ByteDance	44
Gambar 4.4 Bagian <i>Words From Founder Company Profile</i> ByteDance	44
Gambar 4.5 Bagian <i>Words From Co-Founder Company Profile</i> ByteDance	44
Gambar 4.6 Bagian <i>The Company, Company Profile</i> ByteDance	45
Gambar 4.7 Bagian <i>The Company, Company Profile</i> ByteDance	45
Gambar 4.8 Bagian <i>The Approach, Company Profile</i> ByteDance	46
Gambar 4.9 Bagian <i>The Approach, Company Profile</i> ByteDance	46
Gambar 4.10 Bagian <i>Company Milestones 1 & 2 Company Profile</i> ByteDance	47
Gambar 4.11 Bagian <i>People Behind ByteDance Company Profile</i> ByteDance	47
Gambar 4.12 Bagian <i>People Behind ByteDance Company Profile</i> ByteDance	47
Gambar 4.13 Bagian <i>Work At ByteDance</i>	49
Gambar 4.14 Bagian <i>Work At ByteDance</i>	49
Gambar 4.15 Bagian <i>Work At ByteDance</i>	50
Gambar 4.16 Bagian <i>Life At ByteDance</i>	50
Gambar 4.17 Bagian <i>Life At ByteDance</i>	50
Gambar 4.18 Bagian <i>Life At ByteDance</i>	51
Gambar 4.19 Bagian <i>Life At ByteDance</i>	51
Gambar 4.20 Bagian <i>ByteDancer Company Profile</i>	51
Gambar 4.21 Bagian <i>ByteDancer Company Profile</i>	52
Gambar 4.22 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance <i>Company Profile</i>	52
Gambar 4.23 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance <i>Company Profile</i>	53
Gambar 4.24 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance <i>Company Profile</i>	53
Gambar 4.25 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance <i>Company Profile</i>	53
Gambar 4.26 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance <i>Company Profile</i>	54

Gambar 4.27 Bagian <i>Our Products</i> ByteDance Company Profile	54
Gambar 4.28 Bagian <i>Achievements</i> ByteDance Company Profile	54
Gambar 4.29 Bagian <i>Be Parts of Our Journey dan Partnership & Collaboration</i> ByteDance Company Profile.....	55
Gambar 4.30 Bagian <i>Back Cover</i> ByteDance Company Profile	55
Gambar 4.31 Warna-warna ByteDance Company Profile	56
Gambar 4.32 <i>Modular Grid</i> ByteDance Company Profile	57
Gambar 4.33 Pertanyaan Evaluasi Bagian Pertama	59
Gambar 4.34 Pertanyaan Evaluasi Bagian Isi Konten	60
Gambar 4.35 Pertanyaan Evaluasi Bagian Isi Konten (2)	61
Gambar 4.36 Pertanyaan Evaluasi Bagian Visualisasi	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	69
Lampiran B Konsultasi <i>Form</i>	73
Lampiran C MBKM – Form Verifikasi	75
Lampiran D Surat Pernyataan Izin Penggunaan Merek	76
Lampiran E Surat Pernyataan Data Perusahaan Bersifat Confidential	77
Lampiran F Surat Pernyataan Menjaga Kerahasiaan Data	78
Lampiran G Hasil Pengumpulan Data (Survei & Evaluasi)	79
Lampiran H Hasil <i>Company Profile</i> ByteDance	80

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA