

**PERANCANGAN VIDEO *PRODUCT PROFILE SPICY*
CHICKEN POPCORN BENFARM**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Aurellia Nura Gupita

00000088598

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN VIDEO *PRODUCT PROFILE SPICY*
CHICKEN POPCORN BENFARM**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Aurellia Nura Gupita

00000088598

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aurellia Nura Gupita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000088598

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN VIDEO *PRODUCT PROFILE SPICY* *CHICKEN POPCORN* BENFARM

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Januari 2026


(Aurellia Nura Gupita)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aurellia Nura Gupita
NIM : 00000088598
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : Perancangan Video *Product Profile Spicy Chicken Popcorn* Benfarm

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir:

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 14 Januari 2026



(Aurellia Nura Gupita)

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Product profile dengan judul

PERANCANGAN *VIDEO PRODUCT PROFILE SPICY CHICKEN POPCORN* BENFARM

Oleh

Nama : Aurellia Nura Gupita
NIM : 00000088598
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Sabtu, 10 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109302

Penguji

Dian Nuranindya, S.E., M.Si.
NIDN 0314128502

Pembimbing



Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si.
NIDN 0318118203

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 034078404

HALAMAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aurellia Nura Gupita
NIM : 00000088598
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Video *Product Profile Spicy Chicken Popcorn* Benfarm

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- ☒ 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, 14 Januari 2026

(Aurellia Nura Gupita)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya, tugas akhir penulis yang berjudul "*Perancangan Video Product Profile Spicy Chicken Popcorn Benfarm*" dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Strategi Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., 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, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Agus Kustiwa, S.Sos, M.Si., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak/Ibu Dosen selaku Ketua Sidang & Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada sahabat sekaligus saudara, Cindy dan Angie, penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala doa, dukungan, dan ketulusan yang senantiasa mengiringi proses penyelesaian tugas akhir ini, selalu menguatkan penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan setiap tahapan dengan penuh keteguhan.
8. Kepada Pundung Puntung, selaku teman dan sahabat dekat, penulis mengucapkan terima kasih atas kesetiaan, perhatian, dan dukungan yang tak pernah terputus.

9. Kepada seseorang yang istimewa, yang hadir sebagai teman, sahabat, dan partner dalam perjalanan ini, penulis menyampaikan terima kasih atas dukungan, pengertian, dan kebersamaan yang diberikan. Memberikan dukungan, ketenangan, keyakinan, serta menjadi penguat batin penulis dalam menuntaskan tugas akhir ini.
10. Kepada seluruh teman-teman yang sempat terlibat dalam proyek ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas partisipasi, bantuan, dan kerja sama yang diberikan dengan penuh ketulusan. Di tengah berbagai keterbatasan situasi yang ada, kalian tetap hadir, berkontribusi tanpa paksaan, dan memberikan dukungan terbaik hingga membantu penulis menuntaskan karya ini.
11. Kepada karya-karya musik *Elevation Worship* dan Nadin Amizah, penulis mengucapkan terima kasih karena telah setia menemani setiap proses pengerjaan. Alunan nada dan lirik yang sarat makna menjadi peneduh hati, menjaga ketenangan pikiran, serta membantu penulis melewati setiap fase dengan perasaan yang lebih utuh dan damai.
12. Kepada rekan-rekan kerja di kantor, penulis menyampaikan apresiasi yang setulus-tulusnya atas dukungan, kepedulian, dan bantuan yang diberikan, terutama di saat penulis berada dalam kondisi yang penuh tekanan. Kehadiran dan perhatian kalian menjadi penguat moral yang berarti, serta membantu penulis bangkit dan melanjutkan proses ini hingga selesai.

Harapan penulis, semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sarana refleksi dan penyadaran diri penulis bahwa setiap hal yang bernilai tidak dapat diperoleh dengan mudah, melainkan melalui proses panjang yang menuntut kesabaran, ketekunan, serta berbagai pengorbanan. Penulis juga berharap agar karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 14 Januari 2026



Aurellia Nura Gupita

PERANCANGAN VIDEO *PRODUCT PROFILE SPICY* *CHICKEN POPCORN* BENFARM

Aurellia Nura Gupita

ABSTRAK

Perkembangan Industri *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG) saat ini mengalami pertumbuhan pesat seiring dengan gaya hidup masyarakat yang semakin dinamis dan modern, sehingga mendorong peningkatan kebutuhan masyarakat yang serba cepat, praktis dan mudah diakses. Perubahan perilaku konsumen menuntut ketersediaan informasi yang jelas dan mudah dipahami untuk membantu konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian. Media sosial menjadi salah satu media informasi yang memiliki peran penting dalam sarana penyampaian *product knowledge* bagi konsumen. Penelitian ini dilakukan pada Benfarm yang terlihat memiliki potensi dalam penyampaian *product knowledge*, namun kurang dikelola secara efektif dan informatif. Penelitian ini bertujuan untuk membantu Benfarm memaksimalkan penyampaian informasi *product knowledge* melalui *Product profile* yang dikemas lebih informatif dan efektif. Peneliti melakukan perancangan *Product profile* untuk membantu penyampaian pesan produk secara spesifik mengenai manfaat dan keunggulannya. Melalui strategi perancangan ini, peneliti berharap *Product profile* dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan *product knowledge* masyarakat luas kepada produk Benfarm. Tidak hanya meningkatkan pemahaman konsumen, tetapi juga mendukung efektivitas komunikasi produk.

Kata kunci: Benfarm Komunikasi Kreatif, Profil Produk, Pemasaran Digital, Video

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A VIDEO PRODUCT PROFILE FOR BENFARM'S SPICY CHICKEN POPCORN

Aurellia Nura Gupita

ABSTRACT

The Fast Moving Consumer Goods (FMCG) industry is currently experiencing rapid growth in line with the increasingly dynamic and modern lifestyles of consumers, driving an increase in demand for fast, practical, and easily accessible products. Changes in consumer behavior require the availability of clear and easy-to-understand information to assist consumers in their purchasing decisions. Social media has become an important medium for conveying product knowledge to consumers. This research was conducted on Benfarm, which appears to have potential in conveying product knowledge but is not managed effectively and informatively. This research aims to help Benfarm maximize the delivery of product knowledge information through Product profiles that are packaged in a more informative and effective manner. The researcher designed Product profiles to help convey specific product messages regarding the benefits and advantages of the products. Through this design strategy, the researcher hopes that Product profiles can become an effective means of increasing the general public's product knowledge about Benfarm products. Not only does this increase consumer understanding, but it also supports the effectiveness of product communication.

Keywords: Benfarm, Creative Communication, Digital Marketing, Profile Product, Video

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	9
1.3 Kegunaan Karya	10
1.3.1 Kegunaan Akademis	10
1.3.2 Kegunaan Praktis	10
1.3.3 Kegunaan Sosial	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Referensi Karya	12
2.2 Landasan Konsep	20
2.2.1. Konsep Komunikasi Pemasaran	20
2.2.2. Konsep AIDA	22
2.2.3. Konsep Produksi	23
2.2.4 Konsep Visual	29
2.2.5 Konsep Videografi	33
BAB III RENCANA DAN REFERENSI KARYA	39

3.1 Tahapan Pembuatan	39
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	39
3.1.2 Metode Perancangan Karya	40
3.2. Rencana Anggaran	66
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI	67
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	69
4.1 Strategi Perancangan	69
4.2 Implementasi Karya	69
4.2.1. Pra Produksi	69
4.2.2. Produksi	71
4.2.3. Pasca Produksi	89
4.2.4. Hasil Brosur	90
4.2.5. Hasil <i>Flyer</i>	93
4.2.6. Hasil Video <i>Product profile</i>	95
4.2.7. Implementasi Anggaran	97
4.3 Evaluasi	98
BAB V KESIMPULAN SARAN	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
5.2.1 Saran Akademis	101
5.2.2 Saran Praktis	102
LAMPIRAN	108

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Storyline Video 1	47
Tabel 3.2. Storyline Video 2	48
Tabel 3.3. Storyline Video 3	50
Tabel 3.4. Storyline Video 4	51
Tabel 3.5. Tabel Jobdesc Team.....	61
Tabel 3.6. Tabel Perencanaan Anggaran.....	66
Tabel 4.1. Tabel Shoot Video 1	76
Tabel 4.2. Tabel Shoot Video 2	80
Tabel 4.3. Tabel Shoot Video 3	84
Tabel 4.4. Tabel Shoot Video 4	87
Tabel 4.5. Tabel Implementasi Anggaran.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Digital Growth.....	2
Gambar 1. 2. Tabel Data Perusahaan	4
Gambar 1.3. Produk Benfarm	4
Gambar 1.4. Presentasi Penggunaan Social Media.....	5
Gambar 1.5. Keberadaan Penggunaan Media Indonesia	6
Gambar 2. 1 AIDA Pyramida.....	22
Gambar 2. 2 Stages of Filmmaking (Pre-Production, Production, Post-Production)	23
Gambar 2. 3 Mood Tone Production.....	30
Gambar 2. 4 Font Visual	32
Gambar 2. 5 Visual Master Shot.....	34
Gambar 2. 6 Visual Wide Shot	35
Gambar 2. 7 Visual Close Up	36
Gambar 2. 8 . Eye Level Shot Visual.....	37
Gambar 3. 1 Timeline Produksi	41
Gambar 3. 2 Referensi Visual Media Cetak.....	42
Gambar 3. 3 Referensi Flyer Produk.....	42
Gambar 3. 4 Referensi Visual Video	44
Gambar 3.5. Referensi Visual Video 2	44
Gambar 3.6. Creative brief.....	46
Gambar 3.7. Storyboard video 1	53
Gambar 3. 8 Storyboard Video 2	54
Gambar 3. 9 Storyboard Video 3 Sumber: Hasil Produksi AI (2025)	55
Gambar 3. 10 Storyboard Video 4	56
Gambar 3. 11 Daftar Talent	58
Gambar 3. 12 Lokasi Studio Shooting	60
Gambar 4.1. Alat Persiapan Pra Produksi.....	71
Gambar 4. 2 Proses Layouting	72
Gambar 4. 3 Proses Shooting	73
Gambar 4. 4 Shoot Product (Close Up)	74
Gambar 4. 5 Shot Makanan dalam Posisi Dekat.....	75
Gambar 4.6. Gambar Brosur	91
Gambar 4.7. Mock Up Brosur di Mading	92
Gambar 4.8. Visual Flyer	94
Gambar 4.9. Tahap Coloring.....	96
Gambar 4.10. Tahap Editing	97
Gambar 4.11. Responden evaluasi	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	108
Lampiran B. Formulir Bimbingan.....	111
Lampiran C. Surat Izin Penggunaan Brand.....	112
Lampiran D. Formulir Dosen Ahli.....	113
Lampiran E. Fomulir Penggunaan AI	114
Lampiran F. Storyboard Project.....	115
Lampiran G. Hasil Karya	117
Lampiran H. Proses pengerjaan <i>Product profile</i>	119
Lampiran I. CV DosenAhli	121
Lampiran J. Bukti Bimbingan dengan Dosen Ahli	122

