

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA
INFORMASI *SELF-JOURNAL 254 DAYS* BAGI REMAJA
YANG MEMILIKI KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Jessica Angelin

00000053570

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA
INFORMASI *SELF-JOURNAL 254 DAYS* BAGI REMAJA
YANG MEMILIKI KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jessica Angelin

0000053570

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica Angelin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053570

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA INFORMASI
SELF-JOURNAL 254 DAYS BAGI REMAJA YANG MEMILIKI
KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Jessica Angelin)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA INFORMASI
SELF-JOURNAL 254 DAYS BAGI REMAJA YANG MEMILIKI
KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN**

Oleh

Nama : Jessica Angelin

NIM : 00000053570

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024

Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.,
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessica Angelin
NIM : 00000053570
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA INFORMASI *SELF-JOURNAL 254 DAYS* BAGI REMAJA YANG MEMILIKI KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Jessica Angelin)

U N I V E R S I T A
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan program Merdeka—Kampus Merdeka (MBKM) *cluster* Kewirausahaan dengan baik dan tepat waktu dengan judul “PERANCANGAN DESAIN BUKU DAN MEDIA INFORMASI *SELF-JOURNALING 254 DAYS: MY FEELINGS* BAGI REMAJA YANG MEMILIKI KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN“ sebagai salah satu prasyarat kelulusan program MBKM Kewirausahaan pada semester enam di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Alasan Penulis memilih ide bisnis tersebut karena penulis berkesempatan untuk mengikuti program MBKM Kewirausahaan yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin mengembangkan dan merealisasikan ide dan konsep bisnis yang telah dipersiapkan sebelum mengikuti program MBKM Kewirausahaan dan ingin membantu lingkungan sekitar dengan ide dan konsep bisnis yang telah penulis kembangkan jika berhasil terwujudkan

Ide bisnis terkait jurnal dikembangkan karena isu latar belakang terkait remaja yang memendam perasaan mereka dan sulit untuk mengutarakan perasaan mereka, dapat menyebabkan penyakit mental yang lebih serius, hingga bunuh diri. Sehingga penulis memiliki pendekatan yang sesuai dengan remaja, agar dapat mencurahkan perasaannya dalam produk ide bisnis buku jurnal ini.

Tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan selesai, oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan *Cluster* MBKM ini.
5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Skystar Venture yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan *Cluster* MBKM ini.
6. Arvy Budianto, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan *Cluster* MBKM ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan *Cluster* MBKM ini.

Penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini dengan sebaik-baiknya berkat kemurahan hati dan bantuan dari semua pihak yang telah disebutkan di atas. Meskipun masih memiliki banyak ruang untuk perbaikan, penulis telah melakukan yang terbaik dalam laporan MBKM ini. Semoga melalui karya ilmiah ini, dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya baik secara praktis maupun manfaat akademis.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Jessica Angelin)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN BUKU DAN MEDIA
INFORMASI *SELF-JOURNAL 254 DAYS* BAGI REMAJA
YANG MEMILIKI KEBIASAAN MEMENDAM PERASAAN**

(Jessica Angelin)

ABSTRAK

Memendam perasaan memiliki dampak yang buruk bagi generasi muda sebagai penerus bangsa, oleh sebab itu ide bisnis ini yang bergerak dalam bidang lingkungan sosial mengenai kesehatan mental remaja yang sering memendam perasaan hadir untuk membantu permasalahan yang sering kali dianggap sepele oleh masyarakat di Indonesia. Sebab, memendam emosi atau perasaan mampu menimbulkan berbagai dampak dan energi negatif yang beragam dan tidak baik untuk pertumbuhan atau perkembangan karakter seseorang. Membawa ide bisnis berupa produk buku jurnal, dengan produk sekundernya yaitu sebuah *website* sebagai media interaktif yang ditujukan untuk remaja yang memiliki kesulitan dalam mengungkapkan perasaannya. Menulis dan mengekspresikan perasaan melalui media konvensional seperti pensil, pulpen, kertas, hingga buku dapat melatih kemampuan motorik manusia, sehingga kegiatan *journaling* dengan bentuk konvensional seperti buku lebih efektif dibandingkan bentuk digital. Perancangan produk memiliki tujuan utama untuk membantu kesulitan remaja pada saat ini dan berharap produk buku jurnal ini dapat menjadi solusi dan pilihan remaja sebagai wadah untuk mengekspresikan emosi dan perasaannya. Terdapat banyak hal positif yang penulis dapatkan melalui program MBKM Kewirausahaan ini, seperti kemampuan bekerja sama, kemampuan untuk keluar dari zona nyaman, kesempatan untuk mempelajari bisnis serta korelasinya dengan pembuatan sebuah produk secara nyata, Keberhasilan dari perancangan buku jurnal ini berdasarkan hasil kerja keras dan kerjasama tim yang baik, dengan mengedepankan visi misi perusahaan yang sudah ditentukan sejak awal.

Kata kunci: Kesehatan, mental, remaja, buku, jurnal, perasaasaan.

**DESIGNING 254 DAYS SELF-JOURNAL BOOK AND
INFORMATION MEDIA CONTENT DESIGN FOR TEENAGE
WHO HAVE THE HABIT OF BOTTELED-UP EMOTION**

(Jessica Angelin)

ABSTRACT (English)

Bottled up emotions has a bad impact on the younger generation as the nation's next generation, therefore this business idea which operates in the social environment regarding the mental health of teenagers who often harbor feelings is here to help with problems that are often considered trivial by people in Indonesia. Because, harboring emotions or feelings can cause various negative impacts and energy and is not good for the growth or development of a person's character. Bringing a business idea in the form of a journal book product, with a secondary product, namely a website as interactive media aimed at teenagers in Jabodetabek who have difficulty expressing their feelings. Writing and expressing feelings through conventional media such as pencils, pens, paper and books can train human motor skills, so that journaling activities using conventional forms such as books are more effective than digital forms. The main aim of product design is to help the difficulties of today's teenagers and we hope that this journal book product can be a solution and choice for teenagers as a place to express their emotions and feelings. There are many positive things that the author got through this MBKM Entrepreneurship program, such as the ability to work together, the ability to get out of your comfort zone, the opportunity to learn about business and its correlation with making a real product, The success of product design is the result of hard work, dedication and good teamwork by prioritizing the company's vision and mission. which has been determined from the start.

Keywords: *Health, mental, teenagers, book, journal, emotions.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis.....	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	8
2.2 Business Model Canvas	13
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.4 Struktur Perusahaan.....	17
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	22
3.1 Market Research Validation	22
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	22
3.1.2 Market Persona.....	24

3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis.....	25
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	25
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	26
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	28
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	29
3.4.1	Studi Eksisting	29
3.4.2	Studi Referensi.....	30
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	32
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	33
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA.....	35
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .	35
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	37
4.2.1	Orientasi Masalah.....	37
4.2.2	Analisis dan Strategi.....	37
4.2.3	Konsep	37
4.2.2	Implementasi.....	45
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	46
4.3.1	Proyek 1: Melakukan riset terhadap target pasar	46
4.3.2	Proyek 2: Menentukan tema visual dan sketsa konten buku, logo, hingga <i>low-fidelity website</i>	48
4.3.2	Proyek 3: Melakukan digitalisasi desain terhadap perancangan buku dan desain	50
4.3.4	Proyek 4: Melakukan rangkaian strategi promosi.....	51
4.3.5	Proyek 5: Melakukan <i>exhibitopn</i> dan <i>beta testing</i>	54
4.4	Penentuan <i>Vendor Prototype</i> Produk /Jasa	56
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	57
4.6	Kendala yang Ditemukan	59
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	60
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i>	22
Tabel 3. 2 Tabel Perbandingan Kompetitor	29
Tabel 3. 3 Tabel Analisa <i>SWOT</i>	29
Tabel 4. 1 Tabel Timeline Produksi Prototipe Produk/Jasa.....	36
Tabel 4. 2 Tahapan Perancangan Prototipe Produk/Jasa	37



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konten <i>Gratitude Journal</i>	8
Gambar 2. 2 Konten <i>Diary Journal</i>	8
Gambar 2. 3 Konten Jurnal <i>Reflective</i>	9
Gambar 2. 4 Produk Buku Jurnal <i>254 Days:My Feelings</i>	10
Gambar 2. 5 Logo dari <i>254 Days:My Feelings</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Low-fidelity Website</i>	11
Gambar 2. 7 <i>High-fidelity Website</i>	11
Gambar 2. 8 <i>Business Model Canvas 254 Days: My Feelings</i>	15
Gambar 2. 9 Logo PT. Dua Lima Empat	16
Gambar 2. 10 Struktur tim PT. Dua Lima Empat	17
Gambar 2. 11 Bagan Struktur PT. Dua Lima Empat	17
Gambar 2. 12 Alur tim MBKM Kewirausahaan.....	18
Gambar 2. 13 Alur Kerja tim MBKM Kewirausahaan.....	19
Gambar 3.5 Kuesioner pertanyaan mengenai cara meluapkan perasaan	23
Gambar 3.6 <i>Brand Positionin Map</i>	24
Gambar 3.7 buku “Rusak Saja Buku Ini” Karya Sony Adams	27
Gambar 3.8 buku “ <i>Wreck This Journal</i> ” karya Keri Smith	27
Gambar 3.9 <i>website The Unsent Project</i>	28
Gambar 3.10 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	29
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> isu memendam perasaan	34
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> mengenai produk	34
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> perancangan produk <i>254 Days: My Feelings</i>	35
Gambar 4.4 Helvetica sebagai <i>body typeface</i>	35
Gambar 4.5 Anaktoria sebagai <i>typeface</i> judul	36
Gambar 4.6 Desain konten halaman depan	36
Gambar 4.7 Desain konten halaman awal	37
Gambar 4.8 Desain isi konten buku	37
Gambar 4.9 Desain sampul depan dan belakang buku	38
Gambar 4.10 Desain final konten buku	38
Gambar 4.11 Desain final konten buku	39
Gambar 4.12 Penyetakan buku	39
Gambar 4.13 <i>Booth Exhibition</i>	40
Gambar 4.14 Sketsa konten isi buku	42
Gambar 4.15 <i>Low-fidelity website</i>	43
Gambar 4.16 Sampul depan dan belakang buku	44
Gambar 4.17 Desain konten final	44
Gambar 4.18 <i>Website</i>	45

Gambar 4.19 <i>Photostrip design</i>	46
Gambar 4.20 <i>KOL & PR Box</i>	46
Gambar 4.21 <i>Flyer</i>	47
Gambar 4.22 <i>Packaging & Merchandise</i>	47
Gambar 4.23 <i>Campaign 7x7 cm</i>	47
Gambar 4.24 <i>Instagram 254 Days: My Feelings</i>	48
Gambar 4.25 <i>Exhibition yang dilaksanakan di Kampus UMN</i>	49
Gambar 4.26 <i>Exhibition yang dilaksanakan di Kampus UMN</i>	49
Gambar 4.27 Menang sebagai tim favorit.....	50
Gambar 4.28 <i>Website Vendor Percetakan Only Print</i>	51
Gambar 4.29 Lokasi Toko <i>Only Print</i>	51
Gambar 4.30 Hasil <i>test-print</i> buku jurnal <i>254 Days: My Feelings</i>	52
Gambar 4.31 Testing buku jurnal <i>254 Days: My Feelings</i>	52
Gambar 4.32 <i>Mini survey</i> secara <i>offline</i>	53
Gambar 4.33 Hasil responden kuesioner pada <i>exhibition day</i>	54
Gambar 4.34 Hasil responden kuesioner pada <i>exhibition day</i>	55
Gambar 4.35 Hasil responden kuesioner <i>pada exhibition day</i>	55

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM Kewirausahaan (MBKM 01)	xv
Lampiran B Kartu MBKM Kewirausahaan	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> Kewirausahaan (MBKM 03)	xv
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM Kewirausahaan (MBKM 04)	xxvii
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i>	xv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Sasil <i>Turnitin</i>	xv
Lampiran G Lampiran Kuesioner Riset	xxx
Lampiran H Wawancara Ahli	xvi
Lampiran I Lampiran Semua Hasil Karya Tugas yang Telah Dilakukan Selama MBKM Kewirausahaan	xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA