

**PERANCANGAN ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK
MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP
USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Jacqueline Juliana Sjarief

0000054808

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

**PERANCANGAN ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK
MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP
USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jacqueline Juliana Sjarief
0000054808

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jacqueline Juliana Sjarief

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054808

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM Kewirausahaan dengan judul:

**PERANCANGAN ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK
MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN DI
JABODETABEK**

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, 31 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, reading 'Jacqueline', is written over a light blue background.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Jacqueline Juliana Sjarief)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK
MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN DI
JABODETABEK**

Oleh

Nama : Jacqueline Juliana Sjarief
NIM : 00000054808
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain.

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 15.00 s.d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Airbah Tulus Makmud, ST., M.BA., M.Fin.
8984550022/L00135

Penguji

Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jacqueline Juliana Sjarief
NIM : 00000054808
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM Kewirausahaan

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 ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK

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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Jacqueline Juliana Sjarief)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah selama proses penyusunan laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan dengan judul “Perancangan Aset Desain Visual Younite untuk Membangun Relasi Penggemar K-Pop Usia 15-25 Tahun di Jabodetabek.” sehingga dapat selesai dengan baik. Dengan proposal ini dibahas proses perancangan aset desain visual Younite untuk membangun relasi penggemar K-Pop usia 15-25 tahun di Jabodetabek. Adapun tujuan dan maksud dari pembuatan proposal ini yakni untuk memenuhi persyaratan MBKM *Cluster* Kewirausahaan di fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis mendapatkan banyak bantuan serta bimbingan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.Sc., 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. Airbah Tulus Makmud, ST., M.BA., M.Fin., sebagai Pembimbing internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
5. Michelle Greysianti Mutak S.I.Kom., sebagai Pembimbing eksternal/ pembimbing lapangan pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
6. Hoky Nanda S.M., sebagai Pembimbing eksternal/ pembimbing lapangan kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.

7. Rizky Novita Lestari S.I.Kom., sebagai *Dedicated Mentor* yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan ini.
8. Teman-teman sekelompok penulis yang telah memberi bantuan dalam perancangan aplikasi dan laporan MBKM sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini,
9. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
10. Teman-teman di luar kelompok MBKM yang telah memberi bantuan dan dukungan selama pelaksanaan MBKM ini.

Penulis berharap bahwa dengan laporan ini dapat membawa banyak manfaat terhadap semua yang membaca dan berguna untuk mahasiswa MBKM *Cluster* Kewirausahaan berikutnya yang memiliki topik yang serupa dengan proposal ini.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Jacqueline Juliana Sjarief)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN ASET DESAIN VISUAL YOUNITE UNTUK
MEMBANGUN RELASI PENGGEMAR K-POP
USIA 15-25 TAHUN DI JABODETABEK**

Jacqueline Juliana Sjarief

ABSTRAK

Younite bertumbuh dari minat penulis sebagai penggemar K-Pop yang melihat minimnya media untuk para sesama penggemar berinteraksi. Hingga sekarang hampir tidak ada aplikasi atau media digital yang dapat menggabungkan berbagai penggemar K-Pop untuk beraktivitas bersama seperti menonton konser atau menghadiri *event* K-Pop. Selain itu terdapat sisi dari penulis yang menyadari bahwa pengikut *Korean Wave* khususnya yang menghasilkan *fanarts* atau *fanmerch* sering kali mengalami kesusahan dalam menyalurkan produk hasil karya mereka kepada target *market* yang sesuai. Maka dari itu, penulis dan kelompok menghasilkan Younite dengan harapan Younite dapat menjadi aplikasi yang dapat memenuhi segala kebutuhan seorang penggemar K-Pop. Younite menyediakan berbagai fitur khususnya lima fitur utama yakni *find concert buddy*, *online shop*, *chatroom*, *news*, dan *membership* yang dibuat dan ditawarkan kepada penggemar K-Pop dengan harapan dapat memenuhi kebutuhannya. Selama berlangsungnya MBKM, penulis mengalami beberapa kendala yang mencakup kurang efektif dalam *me-manage* waktu serta pembagian pengerjaan tugas yang masih kurang baik. Sebagai solusi, penulis membuat *timetable* dalam membantu pengaturan waktu serta skala prioritas atas apa yang perlu dikerjakan sesuai *deadline* yang diberikan. Dalam MBKM *Cluster* Kewirausahaan ini, penulis banyak mempelajari hal-hal baru yang penting untuk masa depan. Salah satunya adalah pengalaman untuk mengerjakan tugas serupa dengan dunia kerja, pengalaman untuk membangun bisnis, cara untuk berbicara atau presentasi dengan profesional, cara menghargai waktu orang serta belajar untuk lebih bertanggung jawab pada tingkat dunia profesional atau kerja.

Kata kunci: K-Pop, Komunitas K-Pop, Aplikasi *Mobile*, Kebutuhan

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

**DESIGNING VISUAL ASSETS FOR THE YOUNITE
APPLICATION TO BUILD RELATIONSHIPS WITH K-POP
FANS AGED 15-25 IN JABODETABEK**

Jacqueline Juliana Sjarief

ABSTRACT (English)

Younite grew from the author's interest as a K-Pop fan who saw the lack of media for fellow fans to interact. Until now, there are almost no applications or digital media that can bring together various K-Pop fans for activities together, such as watching concerts or attending K-Pop events. Apart from that, there is a side of the author who realizes that followers of the Korean Wave, especially those who produce fanart or fanmerch, often experience difficulties in distributing their products to the appropriate target market. Therefore, the writer and group produced Younite with the hope that Younite can become an application that can fulfill all the needs of a K-Pop fan. Younite provides various features, especially five main features, namely find concert buddy, online shop, chat room, news, and membership which were created and offered to K-Pop fans in the hope of meeting their needs. During the implementation of MBKM, the author experienced several obstacles which included being less effective in managing time and the division of work on tasks which was still not good. As a solution, the author created a timetable to help manage time and prioritize what needs to be done according to the given deadline. In this MBKM Entrepreneurship Cluster, the author learns many new things that are important for the future. One of them is experience in carrying out tasks similar to the world of work, experience in building a business, how to speak or present professionally, how to respect people's time and learning to be more responsible at the professional or work world level.

Keywords: *K-Pop K-Pop Community, Mobile Application, Needs*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan | 5 |
| 1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan | 6 |
| 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan..... | 7 |
| BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS..... | 9 |
| 2.1 Validasi Ide Bisnis | 9 |
| 2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis | 9 |
| 2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis | 10 |
| 2.2 Business Model Canvas..... | 11 |
| 2.3 Deskripsi Perusahaan..... | 16 |
| 2.4 Struktur Perusahaan..... | 17 |
| 2.5 Alur Kerja Perusahaan..... | 19 |
| 2.6 Analisis Kelayakan Usaha | 21 |
| BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION | 25 |
| 3.1 Market Research Validation | 25 |
| 3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning..... | 25 |
| 3.1.2 Market Persona..... | 28 |

| | | |
|--|---|------|
| 3.2 | Market Research Validation | 29 |
| 3.2.1 | Metode Pengumpulan Data Kuantitatif | 29 |
| 3.3 | Analisa Produk Merek dan Kompetitor | 30 |
| 3.4 | Studi Eksisting dan Studi Referensi | 33 |
| 3.4.1 | Studi Eksisting | 33 |
| 3.4.2 | Studi Referensi | 35 |
| 3.5 | Penetapan Harga Produk/Jasa | 39 |
| 3.6 | Metode Perancangan Produk/Jasa | 40 |
| BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI YOUNITE | | 43 |
| 4.1 | Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite | 43 |
| 4.2 | Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Younite | 46 |
| 4.3 | Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Younite | 53 |
| 4.3.1 | <i>Business Ideation</i> | 54 |
| 4.3.2 | Brand Identity & Visual Identity | 54 |
| 4.4 | Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Aplikasi Younite | 58 |
| 4.5 | Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Aplikasi Younite | 59 |
| 4.6 | Kendala yang Ditemukan | 61 |
| 4.7 | Solusi atas Kendala yang Ditemukan | 62 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | | 63 |
| 5.1 | Simpulan | 63 |
| 5.2 | Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiii |
| LAMPIRAN | | xv |

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

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur dalam MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan. | 7 |
| Tabel 2.1 Tabel Biaya Awal Younite..... | 21 |
| Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i> | 25 |
| Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Kompetitor | 31 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT | 34 |
| Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi Prototype Produk/Jasa..... | 43 |
| Tabel 4.2 Tahapan Perancangan Prototype Aplikasi Younite | 44 |
| Tabel 4.3 Tabel Analisa Vendor | 58 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Ide Judul App | 10 |
| Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i> | 15 |
| Gambar 2.3 Logo Younite..... | 16 |
| Gambar 2.4 Logo <i>Icon</i> Younite | 17 |
| Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Younite..... | 18 |
| Gambar 2.6 Alur Koordinasi tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan | 19 |
| Gambar 3.1 Target Market Younite | 29 |
| Gambar 3.2 <i>Brand Positioning Map</i> | 31 |
| Gambar 4.1 Moodboard Younite | 48 |
| Gambar 4.2 Logo Final Younite | 49 |
| Gambar 4.3 Logo <i>Icon</i> Younite | 50 |
| Gambar 4.4 Sketsa Alternatif Supergraphic..... | 55 |
| Gambar 4.5 <i>Final Supergraphic</i> | 56 |
| Gambar 4.6 Byunie, <i>Mascot</i> Younite..... | 57 |
| Gambar 4.7 Desain <i>Booth</i> Younite | 57 |

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM *Cluster* Kewirausahaan - MBKM 01

Lampiran B Kartu MBKM *Cluster* Kewirausahaan - MBKM 02

Lampiran C Daily Task MBKM *Cluster* Kewirausahaan - MBKM 03

Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM *Cluster* Kewirausahaan - MBKM 04

Lampiran E Surat Penerimaan MBKM *Cluster* Kewirausahaan - LoA

Lampiran F Surat Selesai MBKM *Cluster* Kewirausahaan - LoC

Lampiran G Hasil Karya MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Lampiran F Hasil Turnitin Laporan *Cluster* MBKM



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA