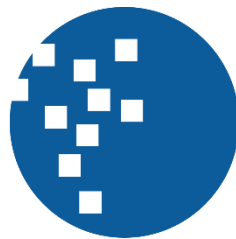


**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN ANIMASI  
DALAM APLIKASI “FESTIPALS”**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Rani Nathania Ranada**

**0000057287**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN ANIMASI**

**DALAM APLIKASI “FESTIPALS”**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Rani Nathania Ranada**

**00000057287**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rani Nathania Ranada

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057287

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN ANIMASI  
DALAM APLIKASI “FESTIPALS”**

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



(Rani Nathania Ranada)

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 STRATEGI BISNIS DAN  
DESAIN ANIMASI DALAM APLIKASI “FESTIPALS”**

Oleh

Nama : Rani Nathania Ranada  
NIM : 00000057287  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

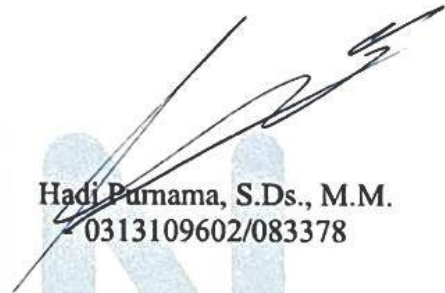
Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

  
Desy Sandrayani Hartanadijaya, S.Sn., M.Pd.  
0311127202/L00168

  
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Rani Nathania Ranada  
NIM : 00000057287  
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 STRATEGI BISNIS DAN DESAIN ANIMASI DALAM APLIKASI “FESTIPALS”**

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,



(Rani Nathania Ranada)

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

## KATA PENGANTAR

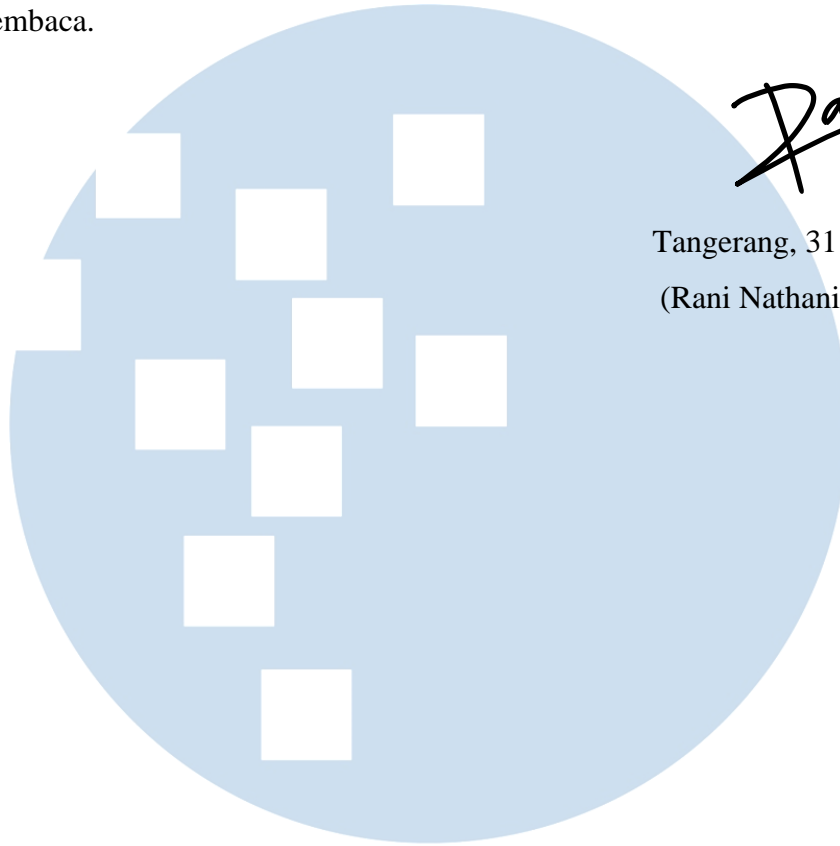
Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat rahmatNya karena laporan Cluster MBKM yang berjudul Perancangan Bisnis dan Desain Animasi dalam Aplikasi “Festipals” ini dapat selesai tepat waktu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berperan dalam mewujudkan laporan Cluster MBKM ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, 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. Desy Sandrayani Hartanadijaya, S.Sn., M.Pd., sebagai Pembimbing Internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Andrew Henderson, S.M., sebagai 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.
8. Teman-teman satu kelompok dan seluruh pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang diberikan sehingga laporan Cluster MBKM ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis berharap laporan perancangan ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan para pembaca. Penulis juga memohon maaf kepada seluruh pembaca atas segala ketidaksempurnaan dalam ejaan, penulisan, serta informasi-informasi yang ada dalam laporan. Dengan demikian, penulis tidak menutup

kesempatan dan bersedia untuk menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.



*Rani*

Tangerang, 31 Mei 2024

(Rani Nathania Ranada)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN ANIMASI

## DALAM APLIKASI “FESTIPALS”

(Rani Nathania Ranada)

### ABSTRAK

Pasca pandemi Covid-19, konser menjadi salah satu tren *healing* yang paling diminati di Indonesia. Tidak hanya pada konser internasional, minat masyarakat terhadap acara musik lokal juga terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Saat ingin menghadiri acara musik, para penikmat musik mempertimbangkan faktor pendamping untuk memperoleh pengalaman konser yang lebih berkualitas. Nyatanya, menemukan teman konser yang cocok dengan ketertarikan yang sama tidaklah mudah. Hingga saat ini, masyarakat masih kesulitan untuk menemukan pendamping dalam menghadiri konser karena belum ada platform yang mampu menjadi penghubung. Oleh karena itu, penulis merancang strategi bisnis dan desain aplikasi Festipals, sebuah aplikasi jejaring sosial yang bertujuan mempertemukan teman konser untuk meningkatkan kualitas pengalaman konser secara maksimal. Penulis menggunakan metode perancangan Design Thinking oleh Hasso Platter dengan metode pengumpulan data kualitatif berupa kuesioner. Hasil perancangan berupa desain tampilan dan prototipe aplikasi, animasi, dan video, yang kemudian diuji coba melalui FGD *user test*. Ditemukan adanya potensi bisnis dan desain, serta pangsa pasar dalam sektor pariwisata, yakni acara musik.

**Kata kunci:** musik, terhubung, pengalaman

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **BUSINESS STRATEGY DESIGN AND ANIMATION DESIGN**

## **ON “FESTIPALS” APPLICATION**

(Rani Nathania Ranada)

### **ABSTRACT (English)**

*In Indonesia, attending concerts has emerged as a highly favored therapeutic trend following the Covid-19 pandemic. The public's interest in local music events is growing yearly, in addition to worldwide concerts. Music fans consider auxiliary aspects in order to have a better concert experience when they choose to attend an event. It can be somewhat challenging to find concert partners that are suitable and have similar interests. People continue to have difficulty finding friends with whom to attend concerts as there isn't currently a forum or site that can connect them. Thus, the author developed a business plan and an application for Festipals, a social networking platform that links concertgoers, in an effort to improve the concert experience. The author employs Hasso Platter's Design Thinking design method in conjunction with a questionnaire-based approach for gathering qualitative data. The design results are in the form of interface design and prototype, animations and videos, which are then tested through FGD user tests. It was found that there was business and design potential, as well as market share in the tourism sector, namely music events.*

**Keywords:** *music, connect, experience*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....   | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....   | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK<br>KEPENTINGAN AKADEMIS .....   | iv   |
| KATA PENGANTAR .....   | v    |
| ABSTRAK .....  | vii  |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....  | viii |
| DAFTAR ISI .....   | ix   |
| DAFTAR TABEL .....   | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | 1    |
| <b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....                       | 1    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....                      | 2    |
| <b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....                      | 3    |
| <b>1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain</b> .....                                    | 3    |
| <b>1.3.2 Pertunjukkan Musik di Indonesia</b> .....                               | 3    |
| <b>1.3.3 Sasaran Target</b> .....  | 3    |
| <b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....                    | 4    |
| <b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....                 | 4    |
| <b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster<br/>    Kewirausahaan</b> ..... | 5    |
| <b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS</b> .....                                       | 9    |
| <b>2.1 Validasi Ide Bisnis</b> .....   | 9    |
| <b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis</b> .....                                  | 9    |
| <b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis</b> .....   | 11   |
| <b>2.2 Business Model Canvas</b> .....   | 14   |
| <b>2.3 Deskripsi Perusahaan</b> .....  | 17   |
| <b>2.4 Struktur Perusahaan</b> .....   | 19   |
| <b>2.5 Alur Kerja Perusahaan</b> .....   | 20   |
| <b>2.6 Analisis Kelayakan Usaha</b> .....  | 20   |
| <b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION</b> .....                               | 23   |
| <b>3.1 Market Research Validation</b> .....                                      | 23   |

|               |  |    |
|---------------|--|----|
| 3.1.1         | <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> .....                          | 23 |
| 3.1.2         | <i>Market Persona</i> .....  | 27 |
| 3.2           | Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis .....                                   | 30 |
| 3.2.1         | Metode Pengumpulan Data Kuantitatif .....                                  | 30 |
| 3.3           | Analisis Produk Merek dan Kompetitor .....                                 | 31 |
| 3.4           | Studi Eksisting dan Studi Referensi .....                                  | 35 |
| 3.4.1         | Studi Eksisting .....  | 35 |
| 3.4.2         | Studi Referensi .....  | 37 |
| 3.5           | Penetapan Harga Produk/Jasa .....  | 40 |
| 3.6           | Metode Perancangan Produk/Jasa .....                                       | 43 |
| <b>BAB IV</b> | <b>PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA</b> .....                             | 46 |
| 4.1           | <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa ..... | 46 |
| 4.2           | Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....                      | 48 |
| 4.2.1         | Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa .....                       | 48 |
| 4.2.2         | <i>Mind Map</i> .....  | 48 |
| 4.2.3         | Moodboard .....  | 49 |
| 4.2.4         | Perancangan Desain .....   | 51 |
| 4.2.5         | <i>Draft</i> Desain .....  | 66 |
| 4.2.6         | Revisi .....   | 72 |
| 4.2.7         | Finalisasi .....   | 74 |
| 4.3           | Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa .....                 | 74 |
| 4.3.1         | <i>User Interface</i> Aplikasi .....                                       | 75 |
| 4.3.2         | Animasi .....  | 82 |
| 4.3.3         | Aset dan <i>Video Branding</i> .....                                       | 87 |
| 4.4           | Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa .....                       | 89 |
| 4.4.1         | Two Seasons Apparel (Jersei) .....   | 90 |
| 4.4.2         | This is PEMO (Kaos kaki) .....   | 91 |
| 4.4.3         | Xpress Print (Digital <i>prints</i> ) .....                                | 92 |
| 4.4.4         | OH! Print ( <i>Keychain</i> ) .....  | 93 |
| 4.4.5         | One Cipulir Printing ( <i>Lanyard, ID card</i> ) .....                     | 94 |
| 4.4.6         | La Bagus Printing (Stiker) .....   | 95 |
| 4.5           | Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk /Jasa .....                          | 95 |

|   |      |
|---|------|
| 4.5.1 Tampilan Visual ( <i>UI Design</i> ).....     | 96   |
| 4.5.2 Navigasi dan Fitur ( <i>UX Design</i> ) ..... | 98   |
| 4.5.3 General .....                                 | 100  |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....               | 101  |
| 5.1 Simpulan .....                                  | 101  |
| 5.2 Saran .....                                     | 102  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                         | xiii |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                               | xvii |



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....                          | 5  |
| Tabel 2.6 Harga Pokok Produksi dan Penjualan.....                           | 21 |
| Tabel 3.1 Segmentasi Pasar .....  | 23 |
| Tabel 3.2 <i>Targeting</i> .....  | 25 |
| Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor .....                               | 32 |
| Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT Radiate.....                                  | 36 |
| Tabel 3.5 Tabel Penetapan Harga .....                                       | 40 |
| Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa ..... | 46 |
| Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....            | 47 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Festipals .....        | 15 |
| Gambar 2.2 Logo Nucon Studio .....                             | 18 |
| Gambar 2.3 Logo Festipals .....                                | 18 |
| Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Nucon Studio .....              | 19 |
| Gambar 2.5 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan..... | 20 |
| Gambar 3.1 <i>User Persona</i> Primer.....                     | 28 |
| Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Sekunder.....                   | 29 |
| Gambar 3.3 Survei Fenomena Menonton Konser.....                | 30 |
| Gambar 3.4 <i>Brand Positioning Map</i> .....                  | 32 |
| Gambar 3.5 Fitur Preferensi Bumble .....                       | 37 |
| Gambar 3.6 Contoh <i>Microcopy</i> Bumble .....                | 38 |
| Gambar 3.7 Tampilan UI Beatmatch .....                         | 39 |
| Gambar 3.8 Gambar Ilustrasi Discord .....                      | 39 |
| Gambar 3.9 Metode Perancangan oleh Hasso Plattner .....        | 44 |

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |        |
|---|--------|
| LAMPIRAN A MBKM–01 <i>Cover Letter</i> MBKM Kewirausahaan.....  | xvii   |
| LAMPIRAN B MBKM–02 MBKM <i>Entrepreneurship Card</i> .....  | xviii  |
| LAMPIRAN C MBKM–03 <i>Daily Task</i> .....  | xix    |
| LAMPIRAN D MBKM–04 <i>Verification Form of Entrepreneurial Report</i> MBKM<br><i>Entrepreneurship</i> ..... | xxxiv  |
| LAMPIRAN E <i>Letter of Acceptance</i> .....  | xxxv   |
| LAMPIRAN F <i>Letter of Completion</i> .....  | xxxvi  |
| LAMPIRAN G Form Bimbingan <i>Entrepreneurial Report</i> .....   | xxxvii |
| LAMPIRAN H Hasil Turnitin .....   | xxxix  |
| LAMPIRAN I Hasil Survei: Fenomena Menonton Konser di Indonesia .....  | xlii   |
| LAMPIRAN J FGD Prototipe Aplikasi Festipals .....   | xlviii |
| LAMPIRAN K Perancangan Karya <i>High Fidelity</i> Aplikasi.....   | liv    |
| LAMPIRAN L Perancangan Karya Animasi .....  | lvii   |
| LAMPIRAN M Perancangan Karya Aset Foto dan <i>Video Branding</i> .....                                      | lx     |
| LAMPIRAN N Dokumentasi Pelaksanaan MBKM .....   | lxii   |
| LAMPIRAN O Dokumentasi <i>Exhibition</i> .....  | lxiii  |

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA