

**PERANCANGAN ASET DAN *COPYWRITING* UNTUK  
KEPERLUAN MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA  
MILIK DESA CURUG SANGERENG**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PROYEK DESA**

**Angel Leonhard**

**00000063081**

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

**PERANCANGAN ASET DAN *COPYWRITING* UNTUK  
KEPERLUAN MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA  
MILIK DESA CURUG SANGERENG**



**LAPORAN MBKM PROYEK DESA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Angel Leonhard**

**0000063081**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angel Leonhard

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063081

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN ASET DAN *COPYWRITING* UNTUK KEPERLUAN MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA MILIK DESA CURUG SANGERENG**

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, 12 Juni 2024



Angel Leonhard

U M M N  
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 Proyek Desa dengan judul  
**PERANCANGAN ASET DAN *COPYWRITING* UNTUK KEPERLUAN  
MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA MILIK DESA CURUG  
SANGERENG**

Oleh

Nama : Angel Leonhard  
NIM : 00000063081  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.  
0312096805 / 023959

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501 / 081436

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 : Angel Leonhard  
NIM : 00000063081  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM Proyek Desa

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 DAN *COPYWRITING* UNTUK KEPERLUAN MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA MILIK DESA CURUG SANGERENG**

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, 18 Juni 2024

Yang menyatakan,



Angel Leonhard

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 dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan laporan cluster MBKM Proyek Desa yang berjudul “Perancangan Aset dan *Copywriting* untuk Keperluan Media Sosial Produk UMKM Selera Milik Desa Curug Sangereng”. Penulis tertarik untuk melakukan kegiatan MBKM Proyek Desa dikarenakan adanya rasa keinginan untuk berkecimpung membantu kemajuan dan pembangunan sebuah desa, terutama pada bidang UMKM nya.

Penulis memilih Desa Curug Sangereng sebagai destinasi proyek. Desa Curug Sangereng terletak di wilayah perkotaan yang strategis dan dikelilingi oleh berbagai fasilitas yang dapat menunjang kemajuan teknologi di desa tersebut. Namun, penulis mengamati bahwa salah satu UMKM di desa yang bernama Selera, masih belum memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan media informasi. Media informasi yang dimaksud yaitu pengelolaan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi sekaligus mempromosikan produk. Dengan demikian, penulis akan membantu dalam merancang aset beserta *copywriting* untuk digunakan dalam keperluan media sosial milik UMKM Selera. Laporan ini dibuat untuk menyampaikan proses perancangan aset dan juga *copywriting* yang penulis buat, dimulai dari riset hingga implementasi hasil karya.

Selanjutnya, hasil laporan ini tidak akan bisa diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Qaimah, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
7. Teman-teman anggota tim yang sudah saling menyemangati, membantu, hingga berjuang bersama selama pengerjaan Cluster MBKM ini.

Penulis berharap bahwa laporan cluster MBKM ini bisa menjadi inspirasi bagi sesama mahasiswa, dijadikan sebagai motivasi dalam berkarya, dan bermanfaat dalam memberikan edukasi bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih belum bisa dikatakan sempurna dan tidak lepas dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis ingin meminta maaf dan akan terbuka dalam menerima kritik ataupun saran dari pembaca terkait penulisan laporan kedepannya.

Tangerang, 14 Juni 2024

UMMN



Angel Leonhard

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN ASET DAN *COPYWRITING* UNTUK  
KEPERLUAN MEDIA SOSIAL PRODUK UMKM SELERA  
MILIK DESA CURUG SANGERENG**

(Angel Leonhard)

**ABSTRAK**

Desa Curug Sangereng merupakan sebuah desa yang berada di Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten. Desa ini terletak di wilayah perkotaan yang strategis, dipenuhi berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang perkembangan teknologi. Akan tetapi, Desa Curug Sangereng menghadapi permasalahan dalam pemanfaatan teknologi tersebut, terutama dalam menggerakkan berbagai pelaku UMKM di desa. UMKM berpotensi menjadi sumber pemasukan ekonomi di desa. Namun, UMKM di desa ini mengalami kesulitan dalam mempromosikan produknya, salah satunya yaitu produk minuman Selera. UMKM Selera tidak mampu memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media sosial untuk promosi produk. Sementara itu, media sosial membuka peluang besar agar produk UMKM bisa dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, agar media sosial bisa dijalankan dengan baik, penulis merancang aset dan *copywriting* yang akan digunakan dalam media sosial milik UMKM Selera. Dalam perancangan, penulis menggunakan teori perancangan *Five Phase Model of The Design Process* oleh Robin Landa dan pendekatan strategi Model AIDA. Aset desain meliputi ilustrasi, tipografi, warna, dan elemen desain lainnya dapat membangun identitas visual, didukung dengan adanya penggunaan *copywriting* atau seni penulisan yang tepat untuk penyampaian informasi secara tertulis. Dengan demikian, diharapkan bahwa aset dan *copywriting* media sosial yang penulis buat dapat dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan kesadaran *brand* dan mempromosikan produk minuman Selera.

**Kata kunci:** Aset, *Copywriting*, Desa Curug Sangereng, Media Sosial, UMKM



# **DESIGNING ASSET AND COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA**

## **NEEDS OF SELERA MSME PRODUCTS BY CURUG**

### **SANGERENG VILLAGE**

(Angel Leonhard)

#### **ABSTRACT (English)**

*Curug Sangereng Village is a village located in Kelapa Dua Subdistrict, Tangerang Regency, Banten. This village is situated in a strategic urban area, surrounded by facilities that is capable of supporting technological development. However, Curug Sangereng Village faces challenges when utilizing technology, especially in running various MSME. MSMEs have the potential to become a source of income for the village. MSMEs in this village have difficulty in promoting their products, one of which is the Selera beverage product. Selera MSME is unable to make use of technology such as social media for their promotion. Meanwhile, social media opens up great opportunities for MSME products to be known widely to the public. Therefore, to effectively run the social media, the writer plans to design assets and copywriting for Selera MSME's social media platforms. In the design process, the writer uses Five Phase Model of The Design Process by Robin Landa and adopts AIDA Model for strategy approach. Design assets including illustrations, typography, color, and other design elements can create a visual identity, supported by the use of appropriate copywriting for delivery of information. In the end, it is expected that every social media assets and copywriting created by the writer can be effectively utilized to enhance brand awareness and promote Selera beverage.*

**Keywords:** *Asset, Copywriting, Curug Sangereng Village, MSME, Social Media*

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 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 .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Desa.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Desa.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Proyek Desa.....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek     Desa .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Profil dan Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.1 Profil Desa .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Potensi Wilayah Masyarakat Sasaran.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB III PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3 Tahapan Pelaksanaan Program.....</b>	<b>15</b>
<b>3.4 <i>Timeline</i> dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.1 <i>Timeline</i> Program MBKM Proyek Desa.....</b>	<b>17</b>
<b>3.2.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM.....</b>	<b>18</b>
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN KARYA PROYEK DESA.....</b>	<b>22</b>
<b>4.1 Hasil Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa .....</b>	<b>22</b>

4.1.1 Perancangan Desain Label Botol dan Label untuk <i>Cooler Box Selera</i> .....	22
4.1.2 Perancangan <i>Bundle Packaging Selera</i> .....	36
4.1.3 Pembuatan Aset dan <i>Copywriting</i> untuk Keperluan Media Sosial Produk Selera.....	55
4.2 Kendala yang Ditemukan .....	71
4.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	71
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xviii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa.....	4
Tabel 2.1 Profil Desa Curug Sangereng.....	11
Tabel 2.2 Potensi Wilayah dan Masyarakat Desa Curug Sangereng .....	11
Tabel 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa.....	13
Tabel 3.2 <i>Timeline</i> MBKM Proyek Desa.....	17
Tabel 3.3 Tahapan Kegiatan Proyek Desa .....	18



# UMMN

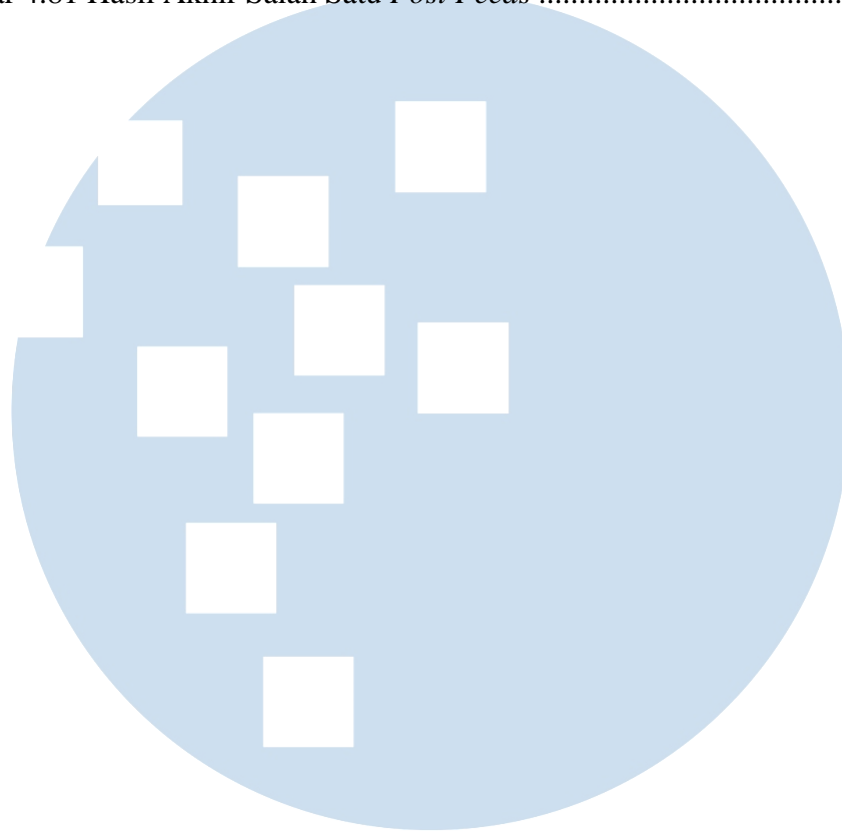
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah Satu Toko Sembako di Desa Curug Sangereng.....	9
Gambar 2.2 Kegiatan Bercocok Tanam oleh PKK .....	10
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim Cluster MBKM Proyek Desa .....	14
Gambar 3.2 Alur Koordinasi Tim Cluster MBKM Proyek Desa.....	15
Gambar 3.3 <i>Roadmap</i> Kegiatan Cluster MBKM Proyek Desa.....	16
Gambar 4.1 Botol dan Label Sesal.....	23
Gambar 4.2 <i>Mind mapping</i> Perancangan Label .....	24
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Label Botol .....	25
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Label <i>Cooler Box</i> .....	25
Gambar 4.5 Sketsa Komprehensif Label Botol.....	26
Gambar 4.6 Tiga Sketsa Desain <i>Cooler Box</i> .....	27
Gambar 4.7 Perancangan Supergrafis Tahap 1 .....	28
Gambar 4.8 Perancangan Supergrafis Tahap 2 .....	28
Gambar 4.9 Supergrafis Label .....	29
Gambar 4.10 Penambahan <i>Outline</i> Pada Judul dan Volume .....	29
Gambar 4.11 Tahap Perancangan Label 1 .....	30
Gambar 4.12 Pembuatan Tabel Komposisi Pada Label.....	30
Gambar 4.13 Hasil Perancangan Label.....	31
Gambar 4.14 <i>Guide</i> Pemotongan Label <i>Cooler Box</i> .....	31
Gambar 4.15 Penambahan Efek <i>Drop Shadow</i> Pada Logo.....	32
Gambar 4.16 Setelah Penempatan <i>Shapes</i> dan Teks.....	32
Gambar 4.17 Penambahan Elemen Ilustrasi .....	33
Gambar 4.18 Penambahan Efek Cahaya Pada Botol .....	33
Gambar 4.19 Hasil Perancangan Label <i>Cooler Box</i> .....	34
Gambar 4.20 Label Botol Setelah Revisi.....	34
Gambar 4.21 Hasil Final Desain Label Botol .....	35
Gambar 4.22 <i>Mockup</i> Desain Label Botol.....	35
Gambar 4.23 Hasil Final Desain Label <i>Cooler Box</i> .....	36
Gambar 4.24 <i>Mockup</i> Desain Label <i>Cooler Box</i> .....	36
Gambar 4.25 Contoh <i>Carrier</i> Minuman .....	37
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> <i>Carrier</i> Minuman .....	38
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> Kardus .....	39
Gambar 4.28 Sketsa Model <i>Carrier</i> 4 Botol.....	40
Gambar 4.29 Pembuatan <i>Prototype</i> Sederhana <i>Carrier</i> 4 Botol.....	41
Gambar 4.30 Sketsa Model <i>Carrier</i> 2 Botol.....	41
Gambar 4.31 Sketsa Model Kardus .....	42
Gambar 4.32 Sketsa Desain <i>Carrier</i> 4 Botol .....	42
Gambar 4.33 Sketsa Desain <i>Carrier</i> 2 Botol .....	43
Gambar 4.34 Sketsa Desain Kardus.....	43
Gambar 4.35 Pembuatan <i>Base</i> <i>Carrier</i> 4 Botol .....	44
Gambar 4.36 Penambahan Warna dan <i>Rounded Corners</i> .....	44

Gambar 4.37 Penambahan Elemen Ilustrasi Pada <i>Carrier</i> .....	45
Gambar 4.38 Penambahan Gradasi Pada Elemen Ilustrasi .....	45
Gambar 4.39 Hasil Perancangan <i>Carrier</i> 4 Botol.....	46
Gambar 4.40 Pembuatan <i>Base Carrier</i> 2 Botol .....	46
Gambar 4.41 Penambahan Warna dan <i>Rounded Corners</i> .....	47
Gambar 4.42 Penambahan Logo dan Gradasi Pada Ilustrasi .....	47
Gambar 4.43 Hasil Perancangan <i>Carrier</i> 2 Botol.....	48
Gambar 4.44 Penambahan Logo Pada Sudut Kardus .....	48
Gambar 4.45 Perancangan <i>Icon</i> Untuk Kardus.....	49
Gambar 4.46 Penataan <i>Icon</i> dan Teks Tambahan.....	49
Gambar 4.47 Hasil Perancangan Sisi Atas.....	49
Gambar 4.48 Penambahan Logo dan Slogan .....	50
Gambar 4.49 Hasil Perancangan Sisi Depan Belakang .....	50
Gambar 4.50 Penambahan Elemen Pada Sisi Samping .....	51
Gambar 4.51 Membuat Ilustrasi Botol.....	51
Gambar 4.52 Hasil Perancangan Sisi Samping.....	51
Gambar 4.53 <i>Carrier</i> 4 Botol Sebelum dan Sesudah Revisi .....	52
Gambar 4.54 Hasil Final Perancangan <i>Carrier</i> 4 Botol.....	52
Gambar 4.55 <i>Prototype Carrier</i> 4 Botol.....	53
Gambar 4.56 Hasil Final Perancangan <i>Carrier</i> 2 Botol.....	53
Gambar 4.57 <i>Mockup Carrier</i> 2 Botol.....	54
Gambar 4.58 Hasil Final Perancangan Kardus 24 Botol .....	54
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> Kardus 24 Botol .....	55
Gambar 4.60 Tahapan Metode AIDA.....	56
Gambar 4.61 <i>Moodboard</i> Media Sosial .....	57
Gambar 4.62 Pengaturan <i>Grid</i> .....	58
Gambar 4.63 Sketsa Perancangan <i>Layout</i> Media Sosial.....	59
Gambar 4.64 Aset Fotografi.....	60
Gambar 4.65 Proses <i>Cropping</i> Foto.....	61
Gambar 4.66 Penambahan <i>Layer Mask</i> .....	62
Gambar 4.67 Kumpulan Foto yang Sudah Di <i>Edit</i> .....	62
Gambar 4.68 Pengaturan Warna <i>Object</i> .....	63
Gambar 4.69 Pengaturan Cahaya <i>Object</i> .....	64
Gambar 4.70 Aset Kondensasi Air.....	65
Gambar 4.71 Menghapus <i>Background</i> .....	65
Gambar 4.72 Konfigurasi Warna Butiran Air.....	65
Gambar 4.73 Tampilan Butiran Setelah <i>Edit</i> .....	66
Gambar 4.74 Butiran Air Ditambahkan ke Botol .....	66
Gambar 4.75 Pembuatan Tabung 3D.....	67
Gambar 4.76 Penambahan Bayangan untuk Penempatan Botol.....	67
Gambar 4.77 Pembuatan Aset Daun .....	68
Gambar 4.78 Kumpulan Aset <i>Vector</i> .....	68
Gambar 4.79 Hasil Salah Satu <i>Post Feeds</i> .....	69

Gambar 4.80 *Post Feeds* Setelah Revisi ..... 70  
Gambar 4.81 Hasil Akhir Salah Satu *Post Feeds* ..... 70



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : <i>Cover Letter</i> MBKM Proyek Desa (MBKM-01) .....	xviii
Lampiran B : MBKM Proyek Desa <i>Card</i> (MBKM-02) .....	xix
Lampiran C : Supervisor <i>Daily Task</i> (MBKM-03) .....	xx
Lampiran D : Lembar Verifikasi Laporan (MBKM-04).....	xlvi
Lampiran E : <i>Letter of Acceptance</i> Cluster MBKM .....	xlix
Lampiran F : <i>Letter of Completion</i> Cluster MBKM .....	l
Lampiran G : 9 <i>Post Feeds</i> Media Sosial.....	li
Lampiran H : Pengajuan Sertifikasi Halal .....	lii
Lampiran I : Dokumentasi Kegiatan .....	liii
Lampiran J : Transkrip Wawancara .....	lvi
Lampiran K : Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM .....	lxi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA