

**PERANCANGAN ASET VISUAL UNTUK APLIKASI DAN
MEDIA PROMOSI ‘BALAS KASIH’**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Karin Annabella Mira Putri

00000067431

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ASET VISUAL UNTUK APLIKASI DAN
MEDIA PROMOSI ‘BALAS KASIH’**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Karin Annabella Mira Putri

00000067431

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Karin Annabella Mira Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN ASET VISUAL UNTUK APLIKASI DAN MEDIA PROMOSI 'BALAS KASIH'

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Karin Annabella Mira Putri)

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 ASET VISUAL UNTUK APLIKASI DAN MEDIA
PROMOSI 'BALAS KASIH'**

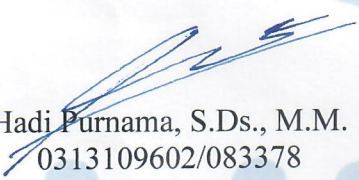
Oleh

Nama Lengkap : Karin Annabella Mira Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

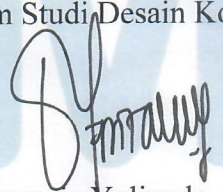
Pembimbing


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

Penguji


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Karin Annabella Mira Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~ S1/S2
Judul karya ilmiah : **PERANCANGAN ASET VISUAL
UNTUK APLIKASI DAN MEDIA
PROMOSI 'BALAS KASIH'**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☐ 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, 4 Juni 2025



(Karin Annabella Mira Putri)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan laporan MBKM Cluster Kewirausahaan berjudul "Perancangan Aset Visual untuk Aplikasi dan Media Sosial 'Balas Kasih'" dengan lancar dan tepat waktu. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Proposal tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya peran pihak-pihak yang mendukung penulis.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cinthya Tania, selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga dan pasangan saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Rekan tim Balas Kasih yang telah berjuang bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan MBKM Cluster Kewirausahaan ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak lain yang berkepentingan.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Karin Annabella Mira Putri)

PERANCANGAN ASET VISUAL UNTUK APLIKASI DAN MEDIA SOSIAL ‘BALAS KASIH’

(Karin Annabella Mira Putri)

ABSTRAK

Di Indonesia, jumlah penduduk lanjut usia (lansia) terus meningkat secara signifikan, dengan proyeksi mencapai 20% dari total populasi pada tahun 2045. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya jumlah *family caregiver*, yaitu anggota keluarga yang merawat lansia tanpa pelatihan medis formal. Tantangan yang mereka hadapi mencakup beban fisik, mental, serta kesulitan dalam mengakses informasi yang jelas mengenai perawatan lansia. Sementara itu, masih minimnya aplikasi digital dan media sosial yang tersedia bagi caregiver, terutama yang mengoptimalkan aset visual, sehingga menyulitkan pemahaman informasi dan mengurangi keterlibatan pengguna. Melihat permasalahan tersebut, Penulis merancang aplikasi Balas Kasih, sebuah platform digital yang bertujuan untuk memberikan dukungan bagi *family caregiver* melalui panduan perawatan, dukungan emosional, serta solusi berbasis teknologi. Salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi ini adalah aset visual, terutama ilustrasi, yang berperan dalam meningkatkan pemahaman pengguna dan memperjelas informasi perawatan. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Brown (2008), dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara dengan *family caregiver* untuk memahami kebutuhan dan tantangan mereka. Dengan pendekatan ini, aplikasi Balas Kasih diharapkan mampu memberikan solusi yang lebih inklusif dan efektif bagi caregiver dalam menjalankan tugasnya, sekaligus meningkatkan keterlibatan pengguna melalui perancangan aset visual yang strategis.

Kata kunci: Balas kasih, lansia, *family caregiver*, aplikasi, aset 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

DESIGNING VISUAL ASSETS FOR ‘BALAS KASIH’

APPLICATION AND SOCIAL MEDIA

(Karin Annabella Mira Putri)

ABSTRACT (English)

In Indonesia, the number of elderly individuals continues to increase significantly, with projections reaching 20% of the total population by 2045. This condition has led to a rise in the number of family caregivers, who are family members providing care for the elderly without formal medical training. The challenges they face include physical and mental burdens, as well as difficulties in accessing clear information about elderly care. Meanwhile, the availability of digital applications and social media platforms designed for caregivers remains limited, particularly those that optimize visual assets, making it harder to understand information and reducing user engagement. To address this issue, the author has designed Balas Kasih, a digital platform aimed at supporting family caregivers through care guidelines, emotional support, and technology-based solutions. One of the key aspects of this application’s development is visual assets, particularly illustrations, which play a crucial role in enhancing user comprehension and clarifying care-related information. The design process follows the Design Thinking approach by Brown (2008), with qualitative data collection through interviews with family caregivers to understand their needs and challenges. With this approach, the Balas Kasih application is expected to provide a more inclusive and effective solution for caregivers in carrying out their responsibilities while also increasing user engagement through strategically designed visual assets.

Keywords: *Balas kasih, elderly, family caregiver, application, visual assets*

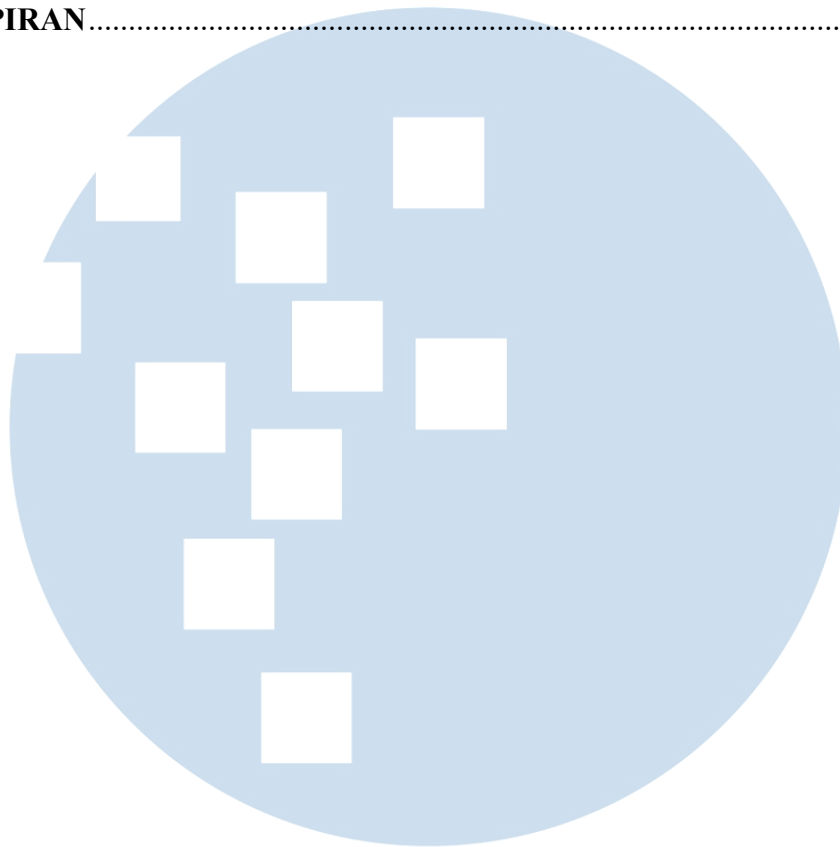
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	 iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	 iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	 v
KATA PENGANTAR.....	 vi
ABSTRAK	 vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	 viii
DAFTAR ISI.....	 ix
DAFTAR TABEL	 xii
DAFTAR GAMBAR.....	 xiii
DAFTAR LAMPIRAN	 xv
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.....	 4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	 5
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	 6
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	 12
2.2 Business Model Canvas	 16
2.3 Deskripsi Perusahaan	 21
2.4 Struktur Perusahaan	 24
2.5 Alur Kerja Perusahaan	 26
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	 27
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	 30
3.1 Market Research Validation	 30
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	 30
3.1.2 Market Persona.....	 33

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	36
3.2.1 Metode Wawancara.....	37
3.2.2 Topik Pembahasan Wawancara.....	37
3.2.3 Jawaban Wawancara	38
3.2.4 Kesimpulan Wawancara.....	52
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	54
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	56
3.4.1 Studi Eksisting	56
3.4.2 Studi Referensi.....	59
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	62
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa	64
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	67
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	67
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	73
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa.....	73
4.2.2 <i>Mindmapping Brainstorming</i>	74
4.2.3 <i>Moodboard</i>	75
4.2.4 Perancangan Desain	77
4.2.5 Draft Desain	78
4.2.6 Revisi.....	80
4.2.7 Finalisasi.....	83
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	83
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Aset Ilustrasi Media Sosial	85
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Aset Ilustrasi Media Sosial	101
4.3.3 Proyek 3: Perancangan Aset Ilustrasi dalam Aplikasi .	108
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa	114
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	122
4.6 Kendala yang Ditemukan	124
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	129

DAFTAR PUSTAKA.....	xxiv
LAMPIRAN.....	xxvii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Harga Pokok Produksi dan Penjualan.....	27
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targetting</i> , dan <i>Positioning</i>	31
Tabel 3.2 Tabel Analisa SWOT Lovecare	57
Tabel 3.3 Tabel Fitur dan Harga Berlangganan	63
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi Prototype Produk/Jasa	68
Tabel 4.2 Tabel Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Riset <i>Market Size</i> Balas Kasih	10
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i> Balas Kasih	17
Gambar 2.3 Logo Balas Kasih	22
Gambar 2.4 Logogram Balas Kasih	23
Gambar 2.5 Struktur Perusahaan Balas Kasih	24
Gambar 2.6 Alur Koordinasi Tim Balas Kasih	27
Gambar 2.7 Perhitungan ARPU Balas Kasih	29
Gambar 2.8 Perhitungan BEP Balas Kasih	29
Gambar 3.1 Target Market Persona Primer Balas Kasih	34
Gambar 3.2 Target Market Persona Sekunder Balas	35
Gambar 3.3 <i>Brand Positioning Map</i> Balas Kasih	54
Gambar 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor	55
Gambar 3.5 Ilustrasi Aplikasi <i>Headspace</i>	60
Gambar 3.6 Ilustrasi Aplikasi <i>Kinder World</i>	61
Gambar 3.7 Metode Perancangan Design Thinking Menurut Tim Brown	65
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> Balas Kasih	75
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Balas Kasih	76
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> Brand Balas Kasih	77
Gambar 4.4 <i>Typeface</i> Balas Kasih	77
Gambar 4.5 <i>Look and Feel</i> Balas Kasih	78
Gambar 4.6 <i>Supergraphic</i> Balas Kasih	78
Gambar 4.7 Implementasi Desain Balas Kasih	79
Gambar 4.8 Draft Aset Ilustrasi Media Sosial	80
Gambar 4.9 Draft Aset Ilustrasi <i>Boarding Page</i> Aplikasi	81
Gambar 4.10 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Warna	82
Gambar 4.11 Perbandingan Ukuran <i>Brush Size</i> 1 dan 3	83
Gambar 4.12 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi <i>Brush</i>	83
Gambar 4.13 Finalisasi Aset Ilustrasi	84
Gambar 4.14 Referensi Aset Ilustrasi	86
Gambar 4.15 <i>Breakdown</i> Ide Visualisasi Konten	86
Gambar 4.16 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Awal-Mula Menjalani Peran <i>Caregiving</i> ’	87
Gambar 4.17 ‘Aset Ilustrasi Awal-Mula Menjalani Peran <i>Caregiving</i> ’	88
Gambar 4.18 Proses Ilustrasi ‘Awal-Mula Menjalani Peran <i>Caregiving</i> ’	89
Gambar 4.19 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Memahami Peran Family <i>Caregiver</i> ’	90
Gambar 4.20 Aset Ilustrasi ‘Memahami Peran <i>Caregiver</i> ’	90
Gambar 4.21 Proses Ilustrasi ‘Memahami Peran Family <i>Caregiver</i> ’	91
Gambar 4.22 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Pentingnya <i>Self-Care</i> dalam <i>Caregiving</i> ’	91
Gambar 4.23 Aset Ilustrasi ‘Pentingnya <i>Self-Care</i> dalam <i>Caregiving</i> ’	92
Gambar 4.24 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Nomor Telepon Darurat’	92
Gambar 4.25 Aset Ilustrasi ‘Nomor Telepon Darurat’	93
Gambar 4.26 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Pentingnya Delegasi Sebagian Tugas’	94

Gambar 4.27 Aset Ilustrasi ‘Pentingnya Delegasi Sebagian Tugas’	94
Gambar 4.28 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Isi Kotak P3k di Rumah’	95
Gambar 4.29 Aset Ilustrasi ‘Isi Kotak P3k di Rumah’	95
Gambar 4.30 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Catatan Hati dari Mereka yang Juga Merawat’	96
Gambar 4.31 Aset Ilustrasi ‘Catatan Hati dari Mereka yang Juga Merawat’	97
Gambar 4.32 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Pendekatan Orang Tua Menolak Minum Obat’	99
Gambar 4.33 Aset Ilustrasi ‘Pendekatan Orang Tua Menolak Minum Obat’	100
Gambar 4.34 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Satu Pesan untuk Diri Saat Mulai Perjalanan’	101
Gambar 4.35 Aset Ilustrasi ‘Satu Pesan untuk Diri Saat Mulai Perjalanan’	101
Gambar 4.36 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Menjalani <i>Caregiving</i> Bersama Balas Kasih’	102
Gambar 4.37 Aset ilustrasi ‘Menjalani <i>caregiving</i> bersama Balas Kasih’	103
Gambar 4.38 Proses Ilustrasi Tombol SOS	104
Gambar 4.39 <i>Brief</i> Ilustrasi Tombol SOS	105
Gambar 4.40 Aset Ilustrasi Tombol SOS	106
Gambar 4.41 <i>Brief</i> Ilustrasi ‘Menjadi <i>Caregiver</i> Lebih Teratur & Terencana’ ..	107
Gambar 4.42 Aset ilustrasi ‘Menjadi <i>Caregiver</i> Lebih Teratur & Terencana’ ...	108
Gambar 4.43 Aset Ilustrasi Boarding Page	110
Gambar 4.44 Proses Ilustrasi <i>Boarding Page</i>	111
Gambar 4.45 <i>Brief</i> Ilustrasi <i>Login & Sign-Up Page</i>	111
Gambar 4.46 Ilustrasi <i>Login & Sign-Up Page</i>	112
Gambar 4.47 <i>Brief</i> Ilustrasi <i>Notification Icon</i>	113
Gambar 4.48 Aset Ilustrasi <i>Notification Icon</i>	113
Gambar 4.49 Proses Ilustrasi <i>Premium Tier Icon</i>	113
Gambar 4.50 Ilustrasi <i>Premium Tier Icon</i>	114
Gambar 4.51 Ilustrasi <i>Under Development Icon</i>	114
Gambar 4.52 Toko Tshirt Bar	116
Gambar 4.53 Kaos dan Lanyard Balas Kasih	117
Gambar 4.54 Vendor OH! Print	117
Gambar 4.55 Vendor Snapy	118
Gambar 4.56 Vendor Pigma	119
Gambar 4.57 Vendor Exabytes	120
Gambar 4.58 Dokumentasi <i>Pelaksanaan Alpha Testing</i>	124
Gambar 4.59 Hasil <i>Alpha Test Prototype</i> Balas Kasih	125

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 LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xxvii
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xxviii
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task	xxix
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan.....	xlvi
Lampiran 5. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xlvi
Lampiran 6. Surat Selesai Cluster MBKM Karya Ilustrasi.....	xlix
Lampiran 7. Karya Ilustrasi.....	1
Lampiran 8. Hasil <i>Form Alpha Test</i>	lvii
Lampiran 9. <i>Dokumentasi Alpha Test</i>	lxi
Lampiran 10. Hasil <i>Feedback Form Demo Day</i>	lxii
Lampiran 11. <i>Dokumentasi Demo Day</i>	lxix
Lampiran 12. Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Pertama.....	lxxii
Lampiran 13. Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Kedua	lxxxii
Lampiran 14. Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Ketiga	xciv
Lampiran 14. Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Keempat	xcix
Lampiran 14. Transkrip Hasil Wawancara Narasumber Kelima	cx
Lampiran 14. Hasil Turnitin Laporan Akhir MBKM Kewirausahaan.....	cxviii

