

**PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI
UNTUK *BRAND BOX OF YOU***



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Celica

00000068076

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

**PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI
UNTUK *BRAND BOX OF YOU***



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Celica

00000068076

**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 : Celica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068076
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI UNTUK *BRAND BOX OF YOU*

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, 9 Juni 2025



(Celica)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI
UNTUK *BRAND* BOX OF YOU**

Oleh

Nama Lengkap : Celica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068076
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

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji

Edy Tiradama, M.Ds.
0324128506/ 071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Celica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068076
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI
UNTUK BRAND BOX OF YOU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ 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, 9 Juni 2025



(Celica)

* 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 kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan pengembangan bisnis Box of You ini dapat disusun dengan baik sebagai bagian dari program MBKM Kewirausahaan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta memberikan wawasan baru terkait pengembangan kampanye promosi untuk usaha kreatif berbasis pengalaman pelanggan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang berkontribusi membantu berjalannya penulisan laporan:

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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulisan laporan mbkm ini terselesaikan.
5. Hoky Nanda, selaku Pembimbing eksternal yang telah membimbing berjalannya ide bisnis sehingga bisnis berjalan dengan lancar.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan selesainya penulisan laporan ini, harapannya dapat menjadi sumber informasi mengenai strategi kampanye promosi yang efektif dalam pengembangan bisnis Box of You.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Celica)

PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI UNTUK *BRAND BOX OF YOU*

(Celica)

ABSTRAK

Tren pemberian hadiah berkembang pesat di kalangan Gen Z, yang lebih menyukai hadiah unik dan bermakna. Namun, belum ada *brand gifting* yang memanfaatkan pendekatan berbasis *personality quiz* dalam pemilihan hadiah. Laporan ini bertujuan untuk sebagai dokumentasi perancangan kampanye promosi "Box of You", bisnis yang menghadirkan pengalaman unik dalam memilih hadiah melalui fitur personalisasi. Penelitian ini mengacu pada teori Advertising by Design (Landa, 2010) dengan lima fase utama: orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memahami preferensi target pasar dan merancang strategi pemasaran efektif. Hasil *survey* menunjukkan bahwa strategi kampanye berbasis personalisasi dapat meningkatkan *awareness* dan *engagement* konsumen terhadap Box of You. Melalui media sosial dan materi visual interaktif, kampanye ini menciptakan pengalaman lebih mendalam bagi pelanggan. Selain itu, kolaborasi dengan UMKM memperkuat nilai *brand* dan menarik perhatian konsumen yang mendukung produk dalam negeri.

Kata kunci: Kampanye, *Marketing*, Hadiah

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROMOTIONAL CAMPAIGN DESIGN FOR BRAND BOX OF YOU

(Celica)

ABSTRACT (English)

The trend of gift-giving is rapidly growing among Gen Z, who prefer unique and meaningful gifts. However, no gifting brand has yet utilized a personality quiz-based approach in gift selection. This report serves as documentation for the promotional campaign design of "Box of You," a business that offers a unique experience in choosing gifts through personalization features. This study refers to the Advertising by Design theory (Landa, 2010), which consists of five main phases: orientation, analysis, concept, design, and implementation. The research employs both qualitative and quantitative approaches to understand target market preferences and develop effective marketing strategies. Survey results indicate that a personalization-based campaign strategy can enhance consumer awareness and engagement with Box of You. Through social media and interactive visual materials, this campaign creates a more immersive experience for customers. Additionally, collaborations with UMKM strengthen the brand's value and attract consumers who support local products.

Keywords: Campaign, Marketing, Gift box

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT (English).....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
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	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
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	10
2.2 Business Model Canvas	11
2.3 Deskripsi Perusahaan	12
2.4 Struktur Perusahaan	13
2.5 Alur Kerja Perusahaan	15
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	16
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	19
3.1 Market Research Validation	19
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....	19
3.1.2 Market Persona.....	21

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	23
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	23
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	27
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	29
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	32
3.4.1 Studi Eksisting	32
3.4.2 Studi Referensi	40
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	45
3.5.1 Survei Pasar	45
3.5.2 <i>Benchmarking</i>	46
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	46
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA.....	48
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	48
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	51
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	61
4.3.2 Proyek 2: Perancangan <i>Brand Mascot</i>	66
4.3.3 Proyek 3: Konten <i>Feeds</i> Media Sosial Instagram	72
4.3.4 Proyek 4: Konten Video tiktok/reels.....	83
4.3.5 Proyek 5: Kartu <i>Personality</i> untuk <i>Media Collateral</i>	87
4.3.5 Proyek 6: Motivasi Permen untuk <i>Media Collateral</i>	93
4.3.7 Proyek 7: Perancangan GSM mengenai <i>Mascot</i>	95
4.4 Penentuan <i>Vendor Prototype</i> Produk /Jasa.....	97
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	98
4.5.1 <i>Alpha Test</i>	99
4.6 Kendala yang Ditemukan	101
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	cviii
LAMPIRAN.....	cix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perhitungan Biaya Tetap Box Of You	17
Tabel 2.2 Tabel Perhitungan Biaya Tidak Tetap Box Of You.....	17
Tabel 2.3 Hasil Perhitungan <i>Break Even Point (BEP)</i>	18
Tabel 3.1 Tabel Segementasi, <i>Targetting</i> , dan <i>Posioting</i>	19
Tabel 3.2 Profil Narasumber FGD	23
Tabel 3.3 Tabel Hasil Kuisisioner	27
Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor	30
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT Box&tale	33
Tabel 3. 6 Tabel Analisa SWOT Gift Inside.....	36
Tabel 3.7 Tabel Analisa SWOT Studiokado.....	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Box of You	48
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	49
Tabel 4.3 Fondasi <i>Brand</i> Box of You	55
Tabel 4.4 Hasil <i>Alpha Test</i>	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bisnis Cadreist.....	8
Gambar 2.2 Tren Membagikan Hasil <i>Personality Quiz</i>	9
Gambar 2.3 Tren POV Dari Sebuah <i>Personality</i>	9
Gambar 2.4 Tampilan <i>Website Box&Tale</i>	10
Gambar 2.5 <i>Business Model Canvas Box Of You</i>	11
Gambar 2.6 Logo Box of You.....	12
Gambar 2.7 <i>Mascot Box of You</i>	13
Gambar 2.8 Struktur Perusahaan Box of You.....	14
Gambar 2.9 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan	15
Gambar 3.1 Contoh Foto <i>Targetting</i> dari Box of You.....	20
Gambar 3.2 Target <i>Market Persona</i> Primer Box of You.....	21
Gambar 3.3 Target <i>Market Persona</i> Sekunder Box of You	22
Gambar 3.4 Foto Pelaksanaan FGD.....	24
Gambar 3.5 <i>Brand Matrix</i>	30
Gambar 3.6 <i>Homepage Website Box&tale</i>	32
Gambar 3.7 Tampilan Media Sosial Gift Inside	35
Gambar 3.8 Tampilan <i>Homepage</i> Studiokado	38
Gambar 3.9 Acara <i>Night At IKEA</i>	41
Gambar 3.10 Foto <i>Sleepover</i> di IKEA Indonesia.....	41
Gambar 3.11 Tampilan <i>Homepage</i> Tentang kita	43
Gambar 3.12 Media Sosial Instagram Tentang Kita.....	44
Gambar 3.13 Hasil Kuisisioner Mengenai <i>Budget</i>	45
Gambar 3.14 Hasil Kuisisioner Mengenai <i>Budget</i> untuk 3-5 Barang	46
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Box of You.....	53
Gambar 4.2 <i>Brainstorming</i> Big Idea.....	54
Gambar 4.3 <i>Tone of Voice</i> Box of You.....	56
Gambar 4.4 <i>Stylescape</i> Box of You.....	56
Gambar 4.5 <i>Moodboard Mascot</i> Box of You	57
Gambar 4.6 <i>Low-Fidelity Website</i> Box of You.....	58
Gambar 4.7 Sketsa perancangan <i>Gift Box</i>	58
Gambar 4.8 Tampilan <i>Homepage</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Produk.....	60
Gambar 4.10 Mockup <i>Homepage Website</i> Box of You.....	61
Gambar 4.11 Foto Produk <i>Gift Box</i> Box of You.....	61
Gambar 4.12 Media Strategi	62
Gambar 4.13 <i>User journey</i> Box of You	63
Gambar 4.14 Media Sosial dan Linktree Box of You.....	66
Gambar 4.15 Referensi <i>Mascot</i> Box of You.....	67
Gambar 4.16 <i>Workspace</i> Desain Maskot.....	68
Gambar 4.17 Sketsa <i>Mascot</i> Gunting.....	69

Gambar 4.18 Sketsa <i>Mascot</i> Pita	69
Gambar 4.19 Sketsa <i>Mascot</i> Box	70
Gambar 4.20 Sketsa <i>Mascot</i> Lem	70
Gambar 4.21 Sketsa Terpilih <i>Mascot</i>	71
Gambar 4.22 <i>Workspace</i> Finalisasi Maskot.....	71
Gambar 4.23 Finalisasi <i>mascot</i>	72
Gambar 4.24 Referensi untuk <i>Feeds</i> Instagram.....	73
Gambar 4.25 <i>Workspace</i> Desain <i>Feeds</i> Perilisan	74
Gambar 4.26 <i>Feeds</i> Instagram	74
Gambar 4.27 Tampilan Project <i>Workspace</i>	76
Gambar 4.28 Hasil Akhir <i>Feeds</i> Perilisan Produk	77
Gambar 4.29 Hasil Akhir <i>Carousel</i>	77
Gambar 4.30 Hasil Akhir Desain <i>Feeds</i>	79
Gambar 4.31 Hasil <i>Carousel</i> Perilisan Produk (2)	79
Gambar 4.32 Referensi Konten Video	85
Gambar 4.33 Tampilan Proses <i>Editing</i> Konten.....	86
Gambar 4.34 Foto Tiktok Box of You	87
Gambar 4.35 Brainstorming Kartu <i>Collectibles</i>	88
Gambar 4.36 Referensi Kartu Pokemon	88
Gambar 4.37 Analisa Layout Kartu	89
Gambar 4.38 <i>Workspace</i> Desain Kartu.....	90
Gambar 4.39 Final Desain Kartu	90
Gambar 4.40 Foto Hasil Jadi Kartu <i>Collectibles</i>	92
Gambar 4.41 Referensi Kartu Permen	93
Gambar 4.42 <i>Workspace</i> Kartu Permen.....	94
Gambar 4.43 Finalisasi Desain Kartu Permen	94
Gambar 4.44 Hasil Jadi Kartu Permen.....	95
Gambar 4.45 Contoh GSM <i>Brand mascot</i>	95
Gambar 4.46 <i>Workspace</i> GSM <i>Brand Mascot</i>	96
Gambar 4.47 <i>Slide</i> GSM <i>Brand Mascot</i> Jolly.....	96
Gambar 4.48 <i>Do&Don't</i> Untuk <i>Brand mascot</i>	97
Gambar 4.49 <i>Sheets</i> Konten Awal	102
Gambar 4.50 <i>Sheets</i> Konten Terbaru	104

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. Hasil Presentase Turnitin.....	cix
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	cxii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	cxiii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task	cxiv
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	cxxviii
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	cxxix
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	cxxx
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan	i
Lampiran 9. Lampiran Kuesioner <i>Market Research</i>	v
Lampiran 10. Lampiran Kuesioner Feedback.....	xii

