

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL APLIKASI CROFELL  
SEBAGAI ART DIRECTOR**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

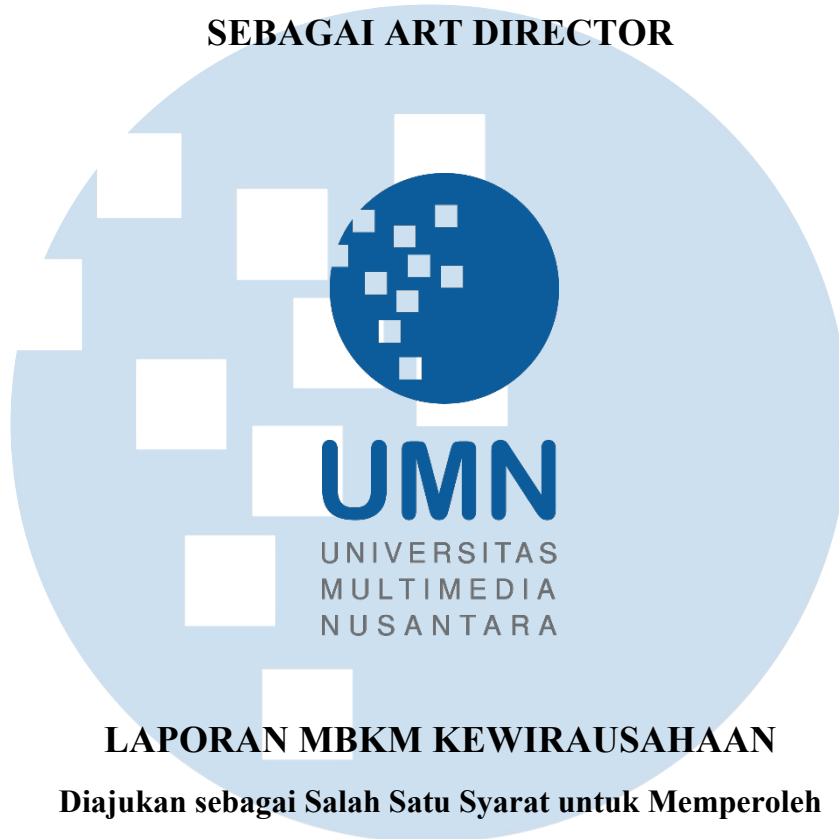
**Nathania Putri Qhen  
00000068110**

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

**TANGERANG  
2025**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL APLIKASI CROFELL  
SEBAGAI ART DIRECTOR**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Nathania Putri Qhen  
00000068110**

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

**TANGERANG  
2025**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL APLIKASI CROFELL SEBAGAI ART DIRECTOR**

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, 7 Juni 2025



(Nathania Putri Qhen)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

### **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL APLIKASI CROFELL SEBAGAI ART DIRECTOR**

Oleh

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025  
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Vania Hefira, S.Ds., M.M.  
0317099801/ 100021

Penguji



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL  
APLIKASI CROFELL SEBAGAI  
ART DIRECTOR**

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, 7 Juni 2025



(Nathania Putri Qhen)

\* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya sehingga dapat terselesainya proyek dan laporan MBKM ini. Penulis menulis laporan yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Aplikasi Crofel sebagai Art Director” sebagai syarat kelulusan MBKM Cluster Kewirausahaan. Penulis juga 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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM ini.
5. Hoky Nanda, S.M., selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
7. Teman-teman kelompok saya yang sudah bekerja sama, membantu, dan mendukung dalam penyelesaian laporan MBKM ini.

Semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca serta dapat menjadi inspirasi dan referensi dimasa mendatang.

Tangerang, 7 Juni 2025



(Nathania Putri Qhen)

# PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL APLIKASI CROFELL SEBAGAI ART DIRECTOR

(Nathania Putri Qhen)

## ABSTRAK

*Crochet* merupakan salah satu seni kriya dengan aktivitas merenda menggunakan benang dan kail atau jarum. *Crochet* mulai menjadi seni benang yang populer di kalangan generasi muda akibat trend estetika pada musim semi dan panas di tahun 2023-2024. Namun, saat ini belum adanya media wadah yang mampu menjadi wadah bagi para pecinta *crochet* untuk berkarya dan bersosialisasi, khususnya di Indonesia. Oleh karena itu, perancangan Aplikasi “Crofell” (*Crochet Fellow*) dibuat sebagai teman dan tempat bagi para pecinta *crochet* untuk berkarya dan bersosialisasi dengan bebas, hangat, dan penuh dukungan sambil berbagi momen manis. Menggunakan Teori *Design Process* pada identitas visual dan Teori *Design Thinking* didalamnya, Aplikasi “Crofell” dirancang untuk menjadi rumah digital bagi para *crocheters*, dengan menargetkan target berusia 17-25 tahun (Remaja Akhir) di wilayah Jabodetabek menggunakan metode pengumpulan data *mix-methods* melalui studi literatur dan kuesioner. Aplikasi memiliki 5 fitur utama (3D, AR, Row & Stitch Counter, Media Sosial, dan Konten Tutorial) dalam membantu dan mendukung para targetnya untuk berkarya dalam *crochet*. Aplikasi “Crofell” (*Crochet Fellow*) bertujuan untuk membantu dan mendukung para *crocheters* agar dapat berkarya dan saling terhubung dalam satu aplikasi.

**Kata kunci:** *Crochet*, Remaja, Aplikasi



# ***VISUAL IDENTITY DESIGN OF CROFELL APPLICATION***

## ***AS AN ART DIRECTOR***

(Nathania Putri Qhen)

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

*Crochet is one of the craft arts activities using yarn and a hook or needle to crocheting. Crochet is starting to become a popular yarn art among the younger generation due to the aesthetic trend in the spring and summer of 2023-2024. However, currently there is no media that can be a place for knitting lovers to work and socialize, especially in Indonesia. Therefore, the designer of the "Crofell" (Crochet Fellow) Application was created as a friend and home for knitting lovers to work and socialize freely, warmly, and with full support while sharing sweet moments. Using The Design Process theory for Visual Identity and Design Thinking theory in it, the "Crofell" Application is designed to be a digital home for knitters, targeting a target aged 17-25 years (Late Teenagers) in the Jabodetabek area using a mix-methods data collection method through literature studies and questionnaires. The application has 5 main features (3D, AR, Row & Stitch Counter, Social Media, and Tutorial Content) in helping and supporting its targets to work in crochet. The "Crofell" (Crochet Fellow) application aims to help and support crocheters to create and connect with each other in one application.*

**Keywords:** Crochet, Teenager, Application



## DAFTAR ISI

|                                                                  |             |
|------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                       | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                                   | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>          | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                       | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                             | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                            | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                           | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                         | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                        | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                     | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                    | <b>1</b>    |
| 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.....            | 3           |
| 1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....        | 3           |
| 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan..... | 4           |
| <b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>                        | <b>7</b>    |
| 2.1 Validasi Ide Bisnis .....                                    | 7           |
| 2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....                         | 7           |
| 2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....                                 | 8           |
| 2.2 Business Model Canvas.....                                   | 11          |
| 2.3 Deskripsi Perusahaan .....                                   | 14          |
| 2.4 Struktur Perusahaan .....                                    | 16          |
| 2.5 Alur Kerja Perusahaan.....                                   | 17          |
| 2.6 Analisis Kelayakan Usaha .....                               | 18          |
| <b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>               | <b>18</b>   |
| 3.1 Market Research Validation .....                             | 22          |
| 3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning.....                 | 22          |
| 3.1.2 Market Persona .....                                       | 24          |

|                                                                |              |
|----------------------------------------------------------------|--------------|
| 3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis .....                    | 27           |
| 3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif .....                 | 27           |
| 3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif.....                        | 28           |
| 3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....                  | 30           |
| 3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi .....                  | 33           |
| 3.4.1 Studi Kompetitor.....                                    | 34           |
| 3.4.2 Studi Referensi .....                                    | 34           |
| 3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa .....                          | 38           |
| 3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....                        | 38           |
| <b>BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA .....</b>          | <b>46</b>    |
| 4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ... | 46           |
| 4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....              | 49           |
| 4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa ..... | 58           |
| 4.3.1 Proyek 1: Perancangan Logo “Crofell” .....               | 59           |
| 4.3.2 Proyek 2: Perancangan Mascot “Crofell” (Crochy) .....    | 62           |
| 4.3.2 Proyek 3: Perancangan 3D Model <i>Crochet</i> .....      | 68           |
| 4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa .....              | 78           |
| 4.5 Hasil Uji coba Prototype Produk/Jasa .....                 | 79           |
| 4.6 Kendala yang Ditemukan .....                               | 81           |
| 4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....                   | 82           |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                          | <b>83</b>    |
| 5.1 Simpulan .....                                             | 83           |
| 5.2 Saran.....                                                 | 84           |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                    | <b>xv</b>    |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                           | <b>xviii</b> |

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

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Table 1.1 Waktu & Prosedur Pelaksanaan MBKM .....                              | 4  |
| Table 2.1 Tabel BEP Bisnis “Crofell” .....                                     | 20 |
| Table 2.2 Tabel Perhitungan Harga <i>Subscription</i> Aplikasi “Crofell” ..... | 21 |
| Table 3.1 Tabel Kuesioner .....                                                | 22 |
| Table 3.2 Tabel <i>Targetting</i> Aplikasi “Crofell” .....                     | 23 |
| Table 3.3 Tabel Kuesioner Aplikasi “Crofell” .....                             | 28 |
| Table 3.4 Tabel Analisa SWOT Aplikasi “Ribblr” .....                           | 34 |
| Table 3.5 Tabel Harga <i>Subscription</i> Aplikasi “Crofell” .....             | 34 |
| Table 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi Aplikasi “Crofell” .....              | 46 |
| Table 4.2 Tahapan Perancangan Prototype Aplikasi “Crofell” .....               | 47 |
| Table 4.3 Tabel <i>3 Dimensional</i> Mascot “Crofell” .....                    | 63 |
| Table 4.4 Tabel Biaya Vendor .....                                             | 79 |
| Table 4.5 Tabel Kuesioner terkait Isi/Konten .....                             | 79 |
| Table 4.6 Tabel Kuesioner terkait Alur Navigasi .....                          | 80 |
| Table 4.7 Tabel Kuesioner terkait Fitur 3D .....                               | 80 |



## DAFTAR GAMBAR

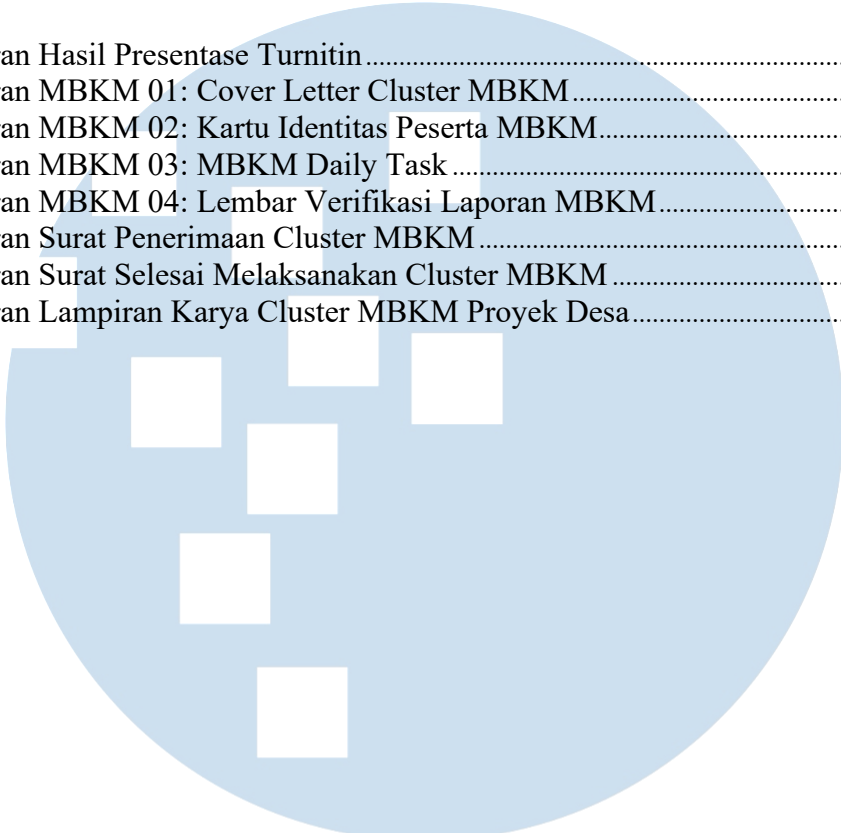
|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh 3D Model Crochet .....                                      | 9  |
| Gambar 2.2 Contoh Figur AR.....                                               | 9  |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Fitur Stict &amp; Row Counter</i> .....                  | 10 |
| Gambar 2.4 Contoh Fitur Media Sosial .....                                    | 10 |
| Gambar 2.5 Contoh Fitur Konten Tutorial.....                                  | 11 |
| Gambar 2.6 <i>Business Model Canvas</i> Brand ”Crofell” .....                 | 14 |
| Gambar 2.7 Gambar Logo “Crofell”.....                                         | 15 |
| Gambar 2.8 Struktur Perusahaan “Crofell”.....                                 | 17 |
| Gambar 2.9 Alur Koordinasi Tim “Crofell” MBKM Cluster Kewirausahaan .....     | 18 |
| Gambar 3.1 Target Market Persona 1 Aplikasi “Crofell” .....                   | 25 |
| Gambar 3.2 Target Market Persona 2 Aplikasi “Crofell” .....                   | 26 |
| Gambar 3.3 Aplikasi “Crochet Row Counter & Patterns” .....                    | 30 |
| Gambar 3.4 Metode Perancangan Logo .....                                      | 40 |
| Gambar 3.5 Metode Perancangan Design Thinking .....                           | 43 |
| Gambar 4.1 Gambar Pitchdeck Aplikasi “Crofell” .....                          | 50 |
| Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> Aplikasi “Crofell” .....                            | 51 |
| Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Aplikasi “Crofell” .....                          | 52 |
| Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Aplikasi “Crofell” .....                          | 54 |
| Gambar 4.5 <i>Information Architecture</i> Aplikasi “Crofell” .....           | 55 |
| Gambar 4.6 <i>Low-Fidelity</i> Aplikasi “Crofell” .....                       | 56 |
| Gambar 4.7 <i>Med-Fidelity</i> Aplikasi “Crofell” .....                       | 57 |
| Gambar 4.8 Penambahan <i>On-Boarding Page</i> Aplikasi “Crofell” .....        | 57 |
| Gambar 4.9 Tampilan <i>High Fidelity On-Boarding</i> Aplikasi “Crofell” ..... | 58 |
| Gambar 4.10 Aset Logo “Crofell” .....                                         | 59 |
| Gambar 4.11 Logo “Crofell” .....                                              | 60 |
| Gambar 4.12 Referensi Pembuatan Logo “Crofell” .....                          | 61 |
| Gambar 4.13 Sketsa dan alternatif Logo “Crofell” .....                        | 61 |
| Gambar 4.14 Asistensi alternatif warna Logo “Crofell” .....                   | 62 |
| Gambar 4.15 Referensi untuk mascot “Crofell” .....                            | 63 |
| Gambar 4.16 Sketsa dan alternatif Mascot “Crofell” .....                      | 65 |
| Gambar 4.17 <i>Character sheet</i> Crochy .....                               | 65 |
| Gambar 4.18 <i>Expression sheet</i> Crochy .....                              | 66 |
| Gambar 4.19 Implementasi mascot pada konten sosmed .....                      | 67 |
| Gambar 4.20 <i>Merchandise</i> Mascot Crochy .....                            | 68 |
| Gambar 4.21 Referensi 3D Model Produk <i>Crochet</i> .....                    | 69 |
| Gambar 4.22 Ilustrasi 2D produk <i>crochet</i> aplikasi .....                 | 70 |
| Gambar 4.23 <i>Modelling</i> 3D model <i>crochet</i> .....                    | 70 |
| Gambar 4.24 Pemberian warna pada 3D model.....                                | 71 |
| Gambar 4.25 Referensi <i>texture</i> 3D <i>crochet</i> .....                  | 71 |
| Gambar 4.26 Pembuatan <i>texture</i> <i>crochet</i> pada 3D model.....        | 72 |
| Gambar 4.27 Penambahan <i>texture</i> <i>crochet</i> pada 3D model .....      | 72 |
| Gambar 4.28 Penambahan <i>Lightning</i> pada 3D model <i>crochet</i> .....    | 73 |
| Gambar 4.29 G-drive <i>File-file</i> aset visual “Crofell” .....              | 73 |
| Gambar 4.30 3D Model <i>Tapestry Crochet</i> .....                            | 74 |

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.31 3D Model <i>Card Holder</i> Tomat.....      | 75 |
| Gambar 4.32 3D <i>Pouch</i> Cempaka.....                | 75 |
| Gambar 4.33 3D Model <i>Keychain</i> Kue Lengkep.....   | 76 |
| Gambar 4.34 3D <i>Plushie</i> Kue Selendang Mayang..... | 76 |
| Gambar 4.35 3D Model Boneka Domba.....                  | 77 |
| Gambar 4.36 3D Model <i>Keychain</i> Kue Lapis.....     | 78 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |         |
|--------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran Hasil Presentase Turnitin .....               | xxv     |
| Lampiran MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM .....      | xix     |
| Lampiran MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM .....   | xx      |
| Lampiran MBKM 03: MBKM Daily Task .....                | xxii    |
| Lampiran MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM ..... | xxxviii |
| Lampiran Surat Penerimaan Cluster MBKM .....           | xxxix   |
| Lampiran Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM ..... | xl      |
| Lampiran Lampiran Karya Cluster MBKM Proyek Desa ..... | xli     |



# UMN

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