

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

MBKM Proyek Desa ini membantu UMKM yang berada di Kelurahan Medang yang dikoordinasi langsung oleh organisasi mereka yaitu Pokdarwis Medang. Kelurahan Medang sendiri terletak pada Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Sedangkan untuk MBKM Proyek Desa yang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswi UMN ini, dilaksanakan sejak akhir bulan Januari dan kurang lebih akan berjalan sekitar 6 bulan. Dimana tim kami, yaitu kelompok 4 memilih untuk membantu 3 UMKM, yaitu Kopi Basement, Chick N Pepper, dan Fayaz Craft. Tim kami terdiri dari 4 anggota yang masing-masing anggota memiliki tugas yang berbeda yaitu Creative Director dan Illustrator, *Packaging Designer*, Branding serta Media Promotion.

Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

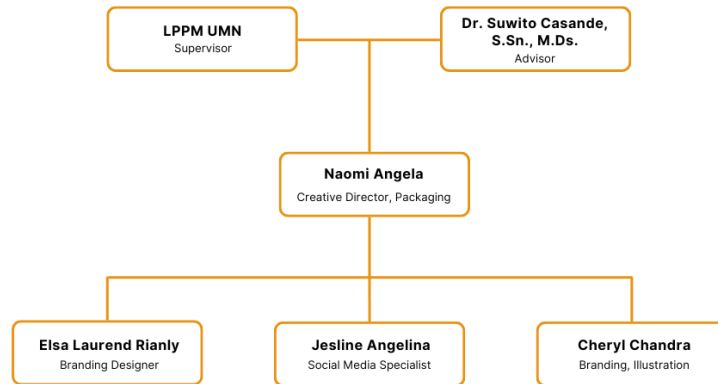
Nama Desa	:	Medang
Lokasi Desa	:	Pagedangan
Area/Wilayah Desa	:	Tangerang
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	29 Januari 2024 s/d 21 Juni 2024
Durasi Program (Bulan)	:	6 Bulan

Sumber: Angela (2024)

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Dalam melaksanakan proyek MBKM tersebut, kelompok kami terdiri dari 4 orang anggota yang dibawah oleh pihak eksternal UMN (*LPPM UMN/supervisor*) dan pihak internal UMN (*dosen pembimbing/advisor*) bekerjasama untuk membantu usaha UMKM yang kami pilih dari segi masalah desainnya. Skema kedudukan dalam kedudukan didalam tim program MBKM Cluster Proyek Desa juga dijelaskan dalam bentuk bagan agar lebih mudah dalam menjabarkannya.

3.2 PETA PERAN



Sumber: Angela (2024)

Masing-masing kedudukan memiliki pembagian tugas atau *jobdesc* sebagai berikut:

1. LPPM UMN (*Supervisor*)

Bertanggung jawab Proyek MBKM Desa sekaligus penghubung antara UMN dengan Kelurahan Medang dan juga mengenai persetujuan daily task *supervisor* 640 jam.

2. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds. (*Advisor*)

Bertanggung jawab dalam memberi feedback serta revisi atas laporan Proyek MBKM Desa dan desain yang akan dikerjakan oleh tim. Selain itu, tim juga akan berkonsultasi selama minimal 8 kali selama proyek berlangsung.

3. Naomi Angela (*Packaging Designer, Creative Director*)

Naomi bertanggung jawab sebagai creative director memimpin jalannya tim terutama dalam mengarahkan proses brainstorming, creative session, memantau serta mengawasi jalannya produksi desain dan pelaksanaan proyek kreatif. Selain itu sebagai *packaging designer*, Naomi bertanggung jawab untuk membantu UMKM dalam

menciptakan dan mengembangkan produk dalam bentuk *packaging* atau kemasan baru yang merupakan hasil dari ide dan creative action. Selain itu, *packaging designer* juga harus memastikan apakah rancangan desain yang sudah disesuaikan dari ketahanan untuk kualitas produk, bentuk *packaging* dan cara penggunaan *packaging* atau kemasan dari brand UMKM yang bersangkutan.

4. Elsa Laurend Rianly (*Branding*)

Sebagai penanggung jawab Branding, Elsa memiliki tugas yaitu menciptakan citra dan kesan positif dari usaha UMKM sehingga usaha dan produk dari UMKM tersebut dapat melekat dibenak konsumen, merancang strategi branding untuk UMKM, membuat branding UMKM seperti logo, *supergraphic*, *color palette* serta maskot jika diperlukan yang sesuai dengan tujuan dan harapan dari tiap-tiap UMKM yang bersangkutan.

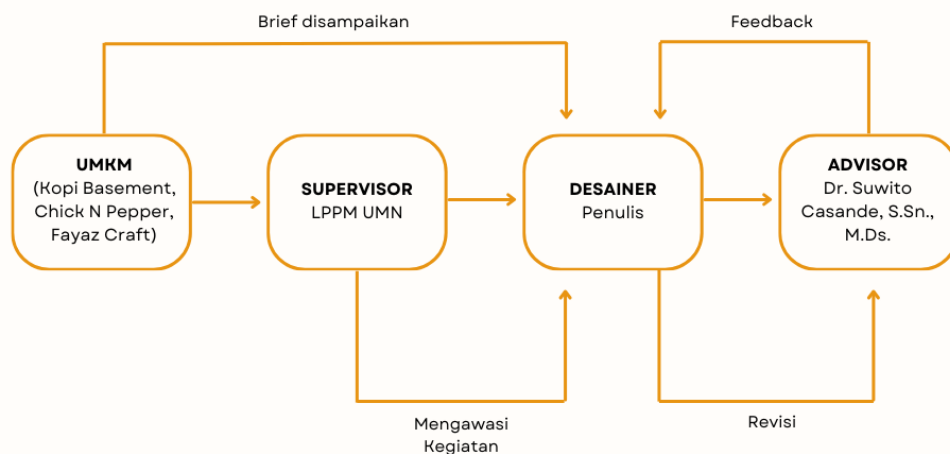
5. Jesline Angelina (*Media Promotion*)

Sebagai media promotion design, Jesline bertanggung jawab atas memberikan gambaran terkait produk atau jasa yang ditawarkan oleh UMKM. Gambaran tersebut nantinya memiliki tujuan untuk lebih menarik perhatian target sasaran dari UMKM, dalam bentuk media promosi cetak maupun media promosi yang mengandalkan media sosial, seperti Instagram, Tiktok atau aplikasi sejenisnya. Selain itu, Jesline bertugas untuk merancang konten visual yang unik dan persuasif guna mendukung brand UMKM agar lebih dikenal Masyarakat luas.

6. Cheryl Chandra (*Branding, Illustrator*)

Sebagai branding designer, Cheryl bertanggung jawab untuk merancang komponen-komponen yang ada didalam branding. Selain itu, sebagai Illustrator, Cheryl juga bertanggung jawab dalam merancang keperluan desain untuk konsep dan hasil keseluruhan branding UMKM bersama tim dan merancang keperluan ilustrasi pada media keperluan UMKM.

Dengan pembagian *jobdesc* diatas, anggota kelompok nantinya diharapkan dapat bekerjasama dengan baik. Selain berkoordinasi dengan teman sekelompok, anggota kelompok juga berkoordinasi dengan pihak UMKM yang dipilih (Kopi Basement, Chick N Pepper, dan Fayaz Craft) untuk menerima brief masalah desain, informasi mengenai UMKM dan data-data pendukung yang diperlukan kelompok, pihak pembimbing eksternal MBKM (LPPM UMN) yang bertanggung jawab atas jalannya kegiatan proyek desa ini dan pembimbing internal MBKM (dosen pembimbing DKV) yang membantu kelompok dalam memberi feedback, juga membantu kelompok dalam mengerjakan laporan dan desain yang dibuat.



Gambar 3.3 Alur Koordinasi tim Proyek Desa
Sumber: Angela (2024)

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Tahapan dan Pelaksanaan program MBKM ini menggunakan metode dari Human Centered Design atau disingkat HCD. Metode Human Centered Design sendiri merupakan framework dari perancangan suatu media yang berfokus kepada seseorang yang akan menggunakan media/produk yang akan dirancang. Proses

pendekatan ini dimulai dengan mengevaluasi orang yang akan menggunakan suatu media/produk tersebut, sampai menghasilkan suatu solusi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka (Shanardi Wijaya, 2019). HCD menggunakan pendekatan empati yang kuat sehingga dengan hal tersebut, menempatkan desainer menjadi user atau pengguna yang akan menggunakan media/produk tersebut sehingga dapat menghasilkan berbagai ide, prototype dan membagikannya kepada pihak UMKM untuk dianalisa apakah sudah sesuai dengan target sasaran mereka (Shanardi Wijaya, 2019). Dimana untuk mencapai hal tersebut dalam metode Human Centered Design, terdapat 3 tahapan yang dilakukan untuk dapat membantu menyelesaikan proyek desa ini dan membantu UMKM yang ada di Kelurahan Medang terutama dalam segi desain yang akan dibuat oleh penulis yaitu seputar *packaging* atau kemasan dari UMKM yang bersangkutan. Ketiga tahapan tersebut adalah tahapan inspiration, tahapan ideation dan tahapan implementation.



Gambar 3.4 Roadmap Tahapan Kegiatan
Sumber: Angela (2024)

Berdasarkan roadmap diatas, metode Human Centered Design berupa ketiga tahapan yaitu inspiration, ideation dan implementation tersebut kemudian dijabarkan dan dijelaskan sebagai berikut;

1. Tahapan Inspiration

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data dan juga informasi seputar UMKM yang dipilih untuk dibantu dan juga informasi seputar Kelurahan Medang, tempat dari UMKM tersebut dengan cara melakukan wawancara. Wawancara ini bermaksud agar penulis dan tim dapat mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh UMKM dan alasan mereka menginginkan adanya perubahan pada identitas brand mereka. Sedangkan untuk wawancara Kelurahan Medang, hal tersebut dilakukan untuk lebih mengetahui perilaku dari masyarakat sekitar UMKM serta menganalisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) dari kelurahan tersebut. Dengan begitu, penulis dan tim dapat menentukan solusi dari permasalahan yang ada.

2. Tahapan Ideation

Pada tahapan ini, penulis memulai menghasilkan ide dan konsep dari desain yang akan dijadikan solusi dari permasalahan desain yang ada. Penulis akan membuat *mindmap*, *moodboard*, referensi bentuk dan *color palette* yang sesuai dengan tema atau kesan yang kemudian disesuaikan dengan apa preferensi dari tiap-tiap UMKM, menurut informasi dari wawancara yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya yaitu tahapan *inspiration*. Selain itu pada tahapan ini setelah melakukan *brainstorming*, penulis juga mengidentifikasi peluang yang ada hingga merancang gambaran *proyotype* atau *dummy* dari *packaging* yang sudah didesain.

3. Tahapan Implementation

Pada tahapan ini, penulis mengimplementasikan ide pada tahapan *ideation* menjadi lebih nyata. Jika pada tahapan *ideation* penulis sudah memiliki gambaran dari *prototype* desain *packaging* untuk tiap-tiap UMKM, maka pada tahapan ini, penulis merealisasikan gambaran tersebut menjadi *prototype* yang nyata untuk digunakan sebagai solusi dari masalah desain setiap UMKM yang ada. Selain itu, tahapan ini juga berguna agar penulis mendapatkan saran atau *feedback* langsung dari

pemilik UMKM juga dosen pembimbing akademik terkait desain yang sudah dibuat apakah sudah memenuhi kriteria untuk target pengguna.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.1.1. Timeline Program MBKM Proyek Desa

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Kelurahan Medang sebagai *packaging designer*. Dimana kegiatan tersebut dimulai pada Bulan Februari 2024 dan berakhir pada Bulan Juni 2024. Dimulai pada tahapan *inspiration*, *ideation* dan *implementation*.

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Kegiatan		Februari				Maret				April				Mei				Juni				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Inspiration	Build a Team																					
	Frame Your Design Challenge																					
	Create a Project Plan																					
	Recruiting Tools																					
	Define Your Target																					
	Expert Interview																					
	Secondary Research																					
Ideation	Download Your Learning																					
	Find Themes																					
	Create Insight Statement																					
	How Might We																					
	Brainstorm																					
	Bundle Ideas																					
	Get Visual																					

	Design Principles																			
	Create Concept																			
	Determine What to Prototype																			
	Rapid Prototyping																			
	Get Feedback																			
Implementation	Live Prototyping																			
	Roadmap																			
	Funding Strategy																			
	Define Success																			
	Keep Iterating																			
	Create A Pitch																			
	Keep Getting Feedback																			
	Monitor and Evaluate																			

Sumber: Angela (2024)

3.2.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Kelurahan Medang sebagai *packaging designer*.

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
Bulan Februari			
1.	Minggu-2&3 (15 Februari- 18 Februari 2024)	Melakukan diskusi dengan anggota tim satu kelompok MBKM	- Mendiskusikan jadwal untuk wawancara dengan UMKM Kopi Basement,

			<p>Fayaz Craft dan Chcik N Pepper.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun jadwal untuk wawancara dengan pihak Kelurahan Medang - Menyusun pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan pada pihak UMKM dan Kelurahan Medang
2.	Minggu-3 (19 Februari 2024)	Melakukan wawancara dengan UMKM Kopi Basement	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan seputar latar belakang dari Kopi Basement, permasalahan umum Kopi Basement, permasalahan desain Kopi Basement, dan solusi yang diinginkan oleh pemilik UMKM. - Berdiskusi seputar visualisasi referensi desain atau tema dari Branding UMKM yang ingin dituju.
3.	Minggu-3 (19 Februari 2024)	Melakukan wawancara 1 dengan Kelurahan Medang	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan seputar profil dari desa (mengenai masyarakatnya, lingkungan, lokasi, aspek dan juga perilaku antar orang-orang yang ada di Kelurahan Medang)

			<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan seputar apa itu Pokdarwis Medang dan apa fungsi dari Pokdarwis Medang
4.	Minggu-3 (20 Februari 2024)	Melakukan wawancara dengan UMKM Fayaz Craft	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan seputar latar belakang dari Fayaz Craft, permasalahan umum Fayaz Craft, permasalahan desain Fayaz Craft, dan solusi yang diinginkan oleh pemilik UMKM. - Berdiskusi seputar visualisasi referensi desain atau tema dari Branding UMKM yang ingin dituju.
5.	Minggu-3 (21 Februari 2024)	Bimbingan 1 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan mengenai apa yang harus ditulis dalam laporan proyek MBKM Desa (Abstrak, Bab 1, cara penulisan yang benar) - Merencanakan jadwal bimbingan selanjutnya.
6.	Minggu-4 (22 Februari 2024)	Melakukan wawancara dengan UMKM Chick N Pepper	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan seputar latar belakang dari Chick N Pepper, permasalahan umum Chick N Pepper, permasalahan desain

			<p>Chick N Pepper, dan solusi yang diinginkan oleh pemilik UMKM.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi seputar visualisasi referensi desain atau tema dari Branding UMKM yang ingin dituju.
7.	Minggu-4 (22 Februari 2024)	Melakukan wawancara 2 dengan Kelurahan Medang	<ul style="list-style-type: none"> - Meminta data resmi mengenai kependudukan (pembagian wilayah, permasalahan yang biasa terjadi dan lain-lain)
8.	Minggu-4 (28 Februari 2024)	Bimbingan 2 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan mengenai apa yang harus ditulis dalam laporan proyek MBKM Desa (Bab 1, Bab 2 cara penulisan yang benar) - Merencanakan jadwal bimbingan selanjutnya.
Bulan Maret			
1.	Minggu-1 (4 Maret 2024)	Melakukan wawancara 3 dengan Kelurahan Medang	<ul style="list-style-type: none"> - Mewawancarai terkait kebenaran data resmi mengenai kependudukan (pembagian wilayah, permasalahan yang biasa terjadi dan lain-lain), data pengangguran, permasalahan setelah

			adanya Covid-19 dan juga keunikan dari Kelurahan Medang
2.	Minggu-1 (6 Maret 2024)	Bimbingan 3 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan mengenai apa yang harus ditulis dalam laporan proyek MBKM Desa (Bab 2, Bab 3 cara penulisan yang benar, bertanya mengenai evaluasi 1 MBKM) - Merencanakan jadwal bimbingan selanjutnya.
3.	Minggu-2 (11 Maret 2024)	Melakukan kerja kelompok dengan teman satu tim	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun bagan kelompok untuk diletakan pada laporan MBKM Proyek Desa Bab 3 (Bagan Peranan, Alur Koordinasi, dan Tahapan Pelaksanaan Program)
4.	Minggu-3 (15 Maret 2024)	Bimbingan 4 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan mengenai apa yang harus ditulis dalam laporan proyek MBKM Desa (Bab 3, cara penulisan timeline yang benar, bertanya mengenai evaluasi 1 MBKM dan regulasi yang harus sudah terpenuhi)

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan persiapan untuk Evaluasi 1 MBKM
5.	Minggu-3 (18 Maret 2024)	Periode Evaluasi 1 Cluster MBKM Proyek Desa	<ul style="list-style-type: none"> - Berlangsung selama satu minggu dari tanggal 18 Maret 2024 – 22 Maret 2024
6.	Minggu-4 (28 Maret 2024)	Pengumpulan lembar form penilaian kepada pihak LPPM	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis dan kelompok mengunjungi tiap-tiap UMKM yang dibantu untuk memberikan penilaian terhadap kinerja setiap individu - Lembar penilaian dikumpulkan ke pihak LPPM sebagai syarat untuk evaluasi 1
Bulan April			
1.	Minggu-1 (3 April 2024)	Bimbingan 5 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai penulisan yang tepat dalam memulai Bab IV dan juga rencana perancangan desain UMKM - Melakukan pencarian data terkait izin setiap UMKM (Ijin surat Halal dan HAKI)
2.	Minggu-3 (19 April 2024)	Bimbingan 6 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai kelancaran proses perancangan desain yang

			<p>diawali dengan <i>mindmap</i>, penentuan <i>keywords</i> dan <i>moodboard</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Asistensi terkait penulisan laporan Bab IV
3.	Minggu-4 (23 April 2024)	Kerja kelompok untuk membuat <i>mindmap</i> , penentuan <i>keywords</i> dan <i>moodboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bertujuan agar desain yang dibuat selaras dengan apa yang diinginkan oleh pelaku usaha UMKM dan juga desain sesuai dengan target market serta memiliki filosofi yang kuat.
4.	Minggu-4 (26 April 2024)	Bimbingan 7 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi <i>mindmap</i>, penentuan <i>keywords</i> dan <i>moodboard</i> - Melakukan asistensi terkait sketsa dari desain yang akan dibuat
Bulan Mei			
1.	Minggu-1 (3 Mei 2024)	Bimbingan 8 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi terhadap perancangan desain UMKM (logo)
2.	Minggu-1 (7 Mei 2024)	Melakukan kunjungan kepada tiap-tiap mitra UMKM untuk melakukan asistensi desain	<ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan progress perancangan identitas visual UMKM - Menanyakan kepada UMKM soal desain packaging yang sekarang sedang digunakan dan

			harapan setelah dilakukan redesain
3.	Minggu-2 (10 Mei 2024)	Bimbingan 9 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi terkait kendala yang didapatkan selama proses perancangan desain - Melakukan asistensi terkait penulisan teori HCD pada Bab IV
4.	Minggu-3 (13 Mei 2024)	Meminjam <i>sample</i> produk pada tiap-tiap UMKM	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kunjungan kepada setiap UMKM untuk meminjam produk sebagai keperluan perancangan media promosi
5.	Minggu-4 (22 Mei 2024)	Bimbingan 10 dengan dosen pembimbing akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi terkait desain packaging dan juga terkait penulisan laporan
6.	Minggu-4 (27 Mei 2024)	Periode Evaluasi 2 Cluster MBKM Proyek Desa	<ul style="list-style-type: none"> - Berlangsung selama satu minggu dari tanggal 27 Mei 2024 – 31 Mei 2024
7.	Minggu-4 (28 Mei 2024)	Mengunjungi desa untuk mengisi form penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Bertemu dengan para pelaku UMKm yang dibantu untuk memberikan penilaian untuk keperluan Evaluasi 2
8.	Minggu-5 (30 Mei 2024)	Mengumpulkan form penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan form penilaian yang sudah

			dinilai oleh para pelaku UMKM pada LPPM UMN
9.	Minggu-5 (31 Mei 2024)	Mengumpulkan laporan ke OneDrive untuk keperluan turnitin	-
			-
			-
			-

Sumber: Angela (2024)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA